

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Constancio C. Vigil

CUE: 700013800

Docente/s: Rosalba Ester López, Natalia Ocaña, Neri Rivera, Emilio Castro

Grado: 5° Grado

Turno: Mañana

Área/s: Educación Tecnológica, Educación Física, Educación Musical, Artes Visuales

Grupo 1**Título de la propuesta: "JUGANDO APRENDEMOS"****Capacidad:**

- **Resolución de problemas:** describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas en diferentes niveles de complejidad

Desafío integrado con las áreas de Educación Tecnológica, Educación Musical, Artes Visuales, Educación física: "JUEGO DE LA OCA"

El **juego de la oca** es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de caracol, con consignas propuestas por los docentes de Especialidades. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira el dado el cual indica el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega al final de la oca. Hay que tener en cuenta las dificultades de los casilleros en donde se encuentran las materias de Especialidades.

- ✓ **Casillero N° 3: Artes Visuales:** Cuando llegas a este casillero pierdes un turno. **Debes frotar con tus manos los muebles de tu casa.**
- ✓ **Casillero N° 7: Educación Tecnológica.** En este casillero se pierden dos turnos. **Debes contestar ¿Qué es un producto tecnológico?**
- ✓ **Casillero N° 11: Educación Musical:** Que suertes tienes, debes volver a tirar el dado. **Debes leer la letra de la siguiente canción**

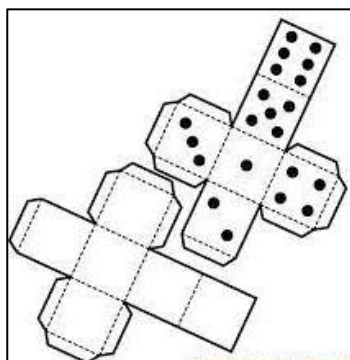
<p>Fray Santiago, Fray Santiago ¿Duerme usted? ¿Duerme usted? Suenan las campanas, suenan las campanas Ding, dong, dang. Ding, dong, dang</p>

- ✓ **Casillero N° 15: Educación Física.** El jugador que cae en este casillero, debe esperar a que otro jugador pase por sobre él, de esta forma queda liberado. **Debes realizar 5 vueltas a la mesa caminando**
- ✓ **Casillero N° 19: Artes Visuales:** Sos de tener mucha suerte, avanzas 5 casilleros. **Explica y escribe en la carpeta con tus palabras qué sensaciones sentiste al pasar por el casillero 3.**
- ✓ **Casillero N° 23: Educación Tecnológica.** Hoy estas de suerte, debes adelantar 5 casilleros. **Debes decir un producto tecnológico que satisface las necesidades**
- ✓ **Casillero N° 27: Educación Musical:** En este casillero pierdes 3 turno. **Debes acompañar la canción con el cuerpo:**
Cuando dices "Fray Santiago, Fray Santiago" dar golpes con las palmas.
Cuando dices "¿Duermes usted? ¿Duerme usted?" dar golpes en el muslo con las palmas.
Cuando dices "Suenan las campanas, suenan las campanas", dar golpes con el pie en el piso.

- Cuando dice “Ding, dong, dang, ding, dong, dang”, dar golpes muslo, muslo, palmas, muslo, muslo, palmas
- ✓ **Casillero N° 31: Educación Física.** Tuviste suerte al caer en este casillero, avanzas dos casilleros más. **Mientras más avanzamos más se complica, trotar 10 vueltas a la mesa**
 - ✓ **Casillero N° 35: Artes Visuales:** No todo es suerte en este juego, ahora pierdes 2 turnos. **¿Cómo son esos objetos? ¿Ásperos? ¿Lisos? ¿Suaves?**
 - ✓ **Casillero N° 39: Educación Tecnológica.** Vuelves a tener suerte, este casillero te da la posibilidad de volver a tirar el dado. **Debes nombrar dos “RECURSOS RENOVABLES”**
 - ✓ **Casillero N° 43: Educación Musical:** vuelve la suerte, debes avanzar 5 casilleros. **Debes pensar y decir con que otra canción podrías realizar la actividad de combinar golpes de palmas, muslos y pies**
 - ✓ **Casillero N° 47: Educación Física.** Que mala suerte tuviste tienes que retroceder hasta el casillero N° 30. **Debes buscar una pelota y realizar 10 lanzamientos al aire y volverla a tomar sin que se caiga al piso**
 - ✓ **Casillero N° 51: Artes Visuales:** vuelves a tener mala suerte, tienes que retroceder 10 casilleros. **Dibuja y utiliza material reciclado para realizar los objetos que se encuentran en el patio o fondo de tu casa**
 - ✓ **Casillero N° 55: Educación Tecnológica.** No siempre se tiene suerte retrocedes 2 lugares. **Debes nombrar dos “RECURSOS NO RENOVABLES”**
 - ✓ **Casillero N° 59: Educación Musical:** Huy es el casillero que a ningún jugador le gusta llegar, debes retroceder hasta el casillero N° 40. **Debes hacer que tu compañero de la derecha cante la canción y tiene que ir aumentando la velocidad cada vez más rápido.**
 - ❖ **Casillero N° 63: Educación Física.** Cuando caes en este casillero pierdes dos turnos. **Se complican los ejercicios, “saltando en un pie realizar 10 lanzamientos al aire y volver a tomar la pelota**
- Gana el juego el participante que llega primero al casillero N° 63

Pasos para hacer un dado de cartón:

1. Lo primero que tienes que hacer es **copiar el diseño de la foto en un cartón**. El tamaño dependerá del tamaño que quieras para el dado, puede ser pequeño o grande, según lo que necesites.



2. Cuando le hayas dado forma al dado, el último pliegue tienes que pegarlo por dentro. **Presiona durante unos segundos** para fijarlo bien. No pongas mucha cantidad para que no sobresalga y se estropee el dado.
3. Ahora con una revista que no utilices, recorta 21 puntos del mismo tamaño, serán los puntos del dado.

4. Pega los círculos en su cara correspondiente y deja que se seque todo... ¡y ya terminaste de hacer un dado!

Pasos a seguir para realizar el tablero de la oca

1. Desarmar y unir cuatro cajas de cartón, luego pegarlas con cinta entre si hasta formar una base rectangular
2. Ampliar y copiar el diseño de la foto sobre ese cartón
3. Dibujar en cada casillero la consigna indicada con sus respectivos números
4. Una vez terminado el tablero dejar secar y luego a jugar en familia

Art. Visuales 3	2	1	<i>Salida</i> →				
4							
5	41	40	Educ. Tecno. 39	38	37	36	
6	42	<i>Meta</i> →				Art. Visuales 35	
Educ. Tecno. 7	Educ. Musical 43	Educ. Física 63		62	34		
8	44			61	33		
9	45			60	32		
10	46			Educ. Musical 59	Educ. Física 31		
Educ. Mus. 11	Educ. Física 47			58	30		
12	48			57	29		
13	49			56	28		
14	50			Educ. Tecno. 55	Educ. Musical 27		
Educ. Física 15	Art. Visuales 51	52	53	54	26		
16	25						
17	18	Art. Visuales 19	20	21	22	Educ. Tecno. 23	
						24	

Área: Educación Tecnológica**Profesora:** Rosalba Ester López**Contenidos:**

- Productos tecnológicos
- Recursos Naturales

Criterios:

- Analizar y reflexionar acerca de los productos tecnológicos.
- Valoración del vocabulario propio de la disciplina utilizando en diferentes momentos en la resolución de problemas

Indicadores

- Analiza y reflexiona acerca de los productos tecnológico de nuestro entorno cotidiano

Actividades:

- Recuerdo y respondo a las siguientes preguntas



- ¿Qué es un producto tecnológico?
- ¿Para qué sirve un producto tecnológico?
- Nombro tres (3) productos tecnológicos

Los recursos naturales

Los recursos naturales son todas las **FUENTES** de **materias primas** que el hombre puede utilizar para satisfacer sus necesidades. El modo de empleo de los mismos está influenciado por su cultura y desarrollo tecnológico.

Podemos mencionar dos tipos de recursos naturales: los **recursos renovables** y los **recursos no renovables**.

Los primeros son aquellos que se producen en forma espontánea, podemos contar permanentemente con ellos si el empleo que realizamos de los mismos no supera su capacidad natural de reposición. Ejemplo: suelo, agua, aire, solo, los cultivos y los animales.

Los segundos no se renuevan naturalmente en tiempo humano pero si en tiempos geológicos. Ejemplo: el petróleo, los minerales

- ¿Qué son los recursos naturales?
- Nombra tres (3) recursos renovables y tres (3) recursos no renovables

Área: Artes Visuales**Profesor:** Emilio Castro**Contenido:**

- TEXTURA.COLOR.

Criterio:

- Utilizar diferentes herramientas y materiales para la construcción de imágenes.

Indicador:

- Utiliza diferentes colores y formas para construir imágenes.

Actividad:

1. Estas en el casillero de ARTES VISUALES deberás realizar una obra abstracta con todo el material de reciclaje no convencional que encuentres. Se debe observar TEXTURA en dicha construcción.
 - Responde: ¿Te gusto la actividad? Describe cómo la realizaste.

Área: Educación Musical**Profesor:** Neri Rivera**Contenido:**

- Cualidades del sonido.

Criterio:

- Abordar la relación entre fuente sonora y sonido considerando la relación entre cuestiones tímbricas y las cualidades referenciales.

Indicador:

- Responde a la propuesta sobre cualidades del sonido.

Actividades:

- 1- Leemos la letra de la siguiente canción tradicional:

Fray Santiago

Fray Santiago, Fray Santiago

¿Duerme usted?, ¿Duerme usted?

Suenan las campanas, Suenan las campanas

¡Ding, dong, dang; Ding, dong, dang!

- 2- Incluimos junto a la letra la siguiente percusión corporal que se encuentra entre paréntesis respetando las sílabas. Quedaría así:

Fray San tia go, Fray San tia go
 (palma) (palma) (palma) (palma) (palma) (palma) (palma) (palma)
 ¿Duer me us ted?, ¿Duer me usted?
 (palma) (palma) (muslo) (palma) (palma) (muslo)
 Sue nan las cam pa nas, Sue nan las cam pa nas
 (pie) (pie) (pie) (pie) (muslo) (muslo) (pie) (pie) (pie) (pie) (muslo) (muslo)
 ¡Ding, dong, dang; Ding, dong, dang!
 (muslo) (muslo) (palma) (muslo) (muslo) (palma)

***Referencia:**

Palma: entrecocar las palmas de las manos.

Muslo: golpe en el muslo con la mano.

Pie: golpe con el pie sobre el piso.

- 3- Puedes hacer la palma más débil, el muslo un poco más fuerte y el pie fuerte.
- 4- Ahora cambiamos la intensidad (*débil, un poco más fuerte, fuerte*) de los golpes y anotamos:
- a- ¿Cuál hiciste en palma? ¿cuál en muslo? ¿cuál en pie?
- b- ¿Con qué otra canción podrías realizar esta actividad? Escribe su nombre.

Área: Educación Física

Profesor: Ocaña M. Natalia

Contenido:

- Capacidades condicionales y cuerpo humano.

Criterio:

- Explorar y utilizar su cuerpo a partir los movimientos globales y segmentarios.

Indicadores:

- Utiliza los distintos movimientos del cuerpo tanto en miembros inferiores como superiores.

Actividades

1. Caminar 10 minutos.
2. Tomar una pelota cualquiera, realizar lanzamientos en el aire y tomarla. 10 repeticiones. Variante, salto con 1 o 2 pies.
3. Lanzar y recibir en movimiento. 20 repeticiones.
4. Lanzar con mano derecha y recibir con ambas manos. 10 repeticiones. Variante, salto con 1 o 2 pies.
5. Vuelta a la calma 5 minutos de caminata. Preguntamos a los mayores de casa que tipos de juegos usaban ellos en su infancia. Elaboro un breve resumen.

¡DESAFÍO FAMILIAR!

Te desafiamos a elegir un juego tradicional para construirlo y jugarlo en familia

¿Cómo ayuda un familiar al niño/a a construir su juego tradicional?

Haciendo junto a ellos/as, dialogando y reflexionando, respecto a la elección, la selección de materiales según el juego, a las distintas resoluciones para superar situaciones que se plantean en el hacer....

Saca fotos a tu juego, has un video y luego a compartirlo con tu seño y amigos



Directora: Roxanna Martín