

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN DE ESPECIALIDADES****Escuela:** Miguel de Cervantes**CUE:** 7000261-00**Docentes de Especialidades:** Cabrera, Mercedes - Rodríguez, Griselda - Fonzalida, Anita Peralta, Gabriela - Sánchez, Norma - Pérez, María del Valle -Tello, Hebe - Herrera, Claudia.**Grado:** 6°**Turno:** Jornada Completa**Áreas Curriculares:** Inglés - Computación - Educ. Física - Agropecuaria - Teatro - Educ. Tecnológica - Educ. Musical - Artes Visuales.**Título de la propuesta:** “La solución está en usar la imaginación, la creatividad y el conocimiento”**Contenidos:**

- **Educ. Física:** Resolución de situaciones problemáticas por medio de capacidades coordinativas que involucren habilidades motrices combinadas y específicas locomotivas y no locomotivas.

- **Teatro:** Estructura dramática, elementos.

- **Computación:** -Tipos de computadoras: Identificación. Características de cada una.

Hardware y software: Concepto. Clasificación.

- **Educación Musical:** Familia de instrumentos. Forma. Género. Dinámica. Estilo.

- **Artes Visuales:** Proporción y simetría. Tridimensión. Texturas: suave, ásperas, rugosa, etc.

- **Inglés:** saludos – meses del año – preguntas personales – números - can/can't

**Agropecuaria:** Abonos orgánicos. El Compost.

- **Educación Tecnológica:** Historia y análisis de los objetos. Sistemas tecnológicos en los que circulan flujos de materia y energía.

**Indicadores de Evaluación**

- **Educ. Física:** Resuelve situaciones problemáticas con combinaciones y acoples de habilidades locomotivas.

- **Teatro:** Conocer y organizar elementos de la estructura dramática través de la exploración de diferentes roles, la resolución de conflictos y las diversas secuencias de acción.

- **Computación:** 1- Compara y describe correctamente las características de los distintos tipos de computadoras. 2- Distingue el hardware del software en una computadora.

- **Educ. Musical:** Reconoce auditivamente y describe las características expresivas de la obra musical. Coordina acciones sucesivas en diferentes planos corporales en sincronía con el discurso musical.

**Docentes:** Cabrera, Mercedes - Rodríguez, Griselda - Fonzalida, Anita Peralta, Gabriela Sánchez, Norma - Pérez, María del Valle -Tello, Hebe - Herrera, Claudia.

- **Artes Visuales:** 1- Lograr la proporción o simetría en la figura humana. 2- Construir objeto. 3- Reconocer las diferentes texturas.

- **Inglés:** 1- Comprende información escrita para diseñar diferentes alternativas de solución a problemas. 2- Selecciona vocabulario para responder preguntas. 3- Aplica el vocabulario y estructuras vistas en un contexto.

- **Agropecuaria:** 1- Reconoce la importancia de producir abono orgánico.

- **Educ. Tecnológica:** 1- Realiza el análisis de objetos. 2- Ubica el sistema de entrada y salida en una máquina. 3- Reconoce el uso de las tecnologías a lo largo del tiempo.

**Desafío:** Elabora un **collage fotográfico** con las fotos de todas las actividades del juego resueltas.

**Actividades (16/11 al 18/11)**

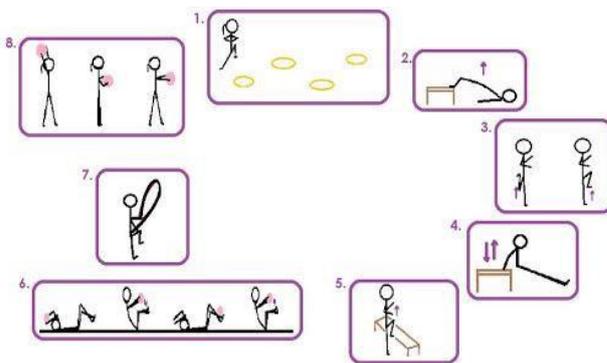
En esta guía las profes de especialidades te proponemos **un juego en el que deberás dejar volar tu imaginación aplicando todo que aprendiste durante este año** para resolver algunas situaciones que te iremos presentando.

El juego se llama **“Imagina que eres... o estás...”**

★ **Educ. Física** [anifonzalida@hotmail.com](mailto:anifonzalida@hotmail.com)

**Imagina que eres un jugador de tu equipo favorito y vas a entrenar con el siguiente circuito:**

- Circuito combinando capacidades físicas con habilidades motrices básicas:



1. Saltar los aros con uno y dos pies.
2. Realizar abdominales (5)
3. Saltos con elevación de rodillas (6) (skipping)
4. Flexión de brazos (4)
5. Subir y bajar el obstáculo.
6. Realizar abdominales tocando puntas de pies (5)
7. Realizar saltos con la soga (6)
8. Subir y bajar la pelota, por sobre la cabeza (4)

Al realizar el circuito grabar un video y enviarlo al correo de la profesora o por vía whatsapp 2646733076

★ **Teatro** [monasanchez812@gmail.com](mailto:monasanchez812@gmail.com) **Imagina**

**que eres autor de obras de teatro.**

- ❖ Escribe un pequeño guion.
- ❖ Dramatízalo con tus familiares.
- ❖ Imagina que eres jurado de un concurso, ¿Qué puntaje te pondrías?
- ❖ Saca una foto y envíasela a tu profesora.

★ **Computación** [profe.griselda.rodriguez@gmail.com](mailto:profe.griselda.rodriguez@gmail.com)

**Imagina que trabajas en un local comercial que vende computadoras de todo tipo.**

Viene un cliente a comprar una computadora, pero no está seguro si comprará una **notebook** o una **pc de escritorio**.



1- Tu trabajo será **ayudarlo a decidirse**, para ello deberás comentarle que es lo bueno (ventajas) y lo no tan bueno (desventajas) de cada una de ellas.

2- Si el cliente te comenta que la necesita para que estudien y jueguen sus hijos ¿Cuál le recomendarías? ¿Por qué?

3- Si el cliente quiere que le armes una computadora de escritorio.

¿Qué partes del hardware no puede faltar?

¿Será necesario instalarle software? ¿Por qué?

4- **¡Espero la foto de tu trabajo por Whatsapp o por mail!**

★ **Educ. Musical** [hebetello@gmail.com](mailto:hebetello@gmail.com)

**Imagina que** eres el director de una orquesta a punto de dirigir este concierto <https://www.youtube.com/watch?v=4Diu2N8TGKA>.

- 1- ¿Cuántas partes crees tiene este concierto? ¿se repite alguna?
- 2- ¿El final es igual que el comienzo? ¿Qué instrumento se destaca en el comienzo?
- 3- ¿Hay un fragmento conocido que dan ganas de bailar? ¿Lo reconoces? ¿cómo se llama ese estilo?
- 4- Cuando cambia la música debes cambiar tu movimiento corporal (puedes usar pies, rodillas, piernas, golpear, castañear, etc) para indicarles a los músicos que viene otra parte.

★ **Artes Visuales** [lalaherrg@gmail.com](mailto:lalaherrg@gmail.com)

**Imagina que eres un artista plástico** y exponen tu obra en una Sala o Museo de Arte, va muchas personas a verte y tiene que expresar en palabras de que se trata tu obra.

¿Qué significa tridimensión? ¿Qué significa simetría?

- 1- Realizar una pequeña escultura de una figura humana con elementos que tengas en casa. Una vez terminada tu obra artística, realiza un video explicando tu actividad y concepto.
- 2- Enviar las actividades al correo de la Profesora.

★ **Inglés** [mercedescabrera572@gmail.com](mailto:mercedescabrera572@gmail.com)

**Imagina que estás jugando al juego “preguntados”, y te toca una nueva categoría llamada INGLÉS.**

1) Elige la respuesta y consulta tu puntuación en el juego con tu profesora de inglés, Mercedes.

a) What’s your name?

My name is.....(completa)



b) How are you?

I’m

1)	Happy
2)	Bye
3)	Fine

c) How old are you?

**Docentes:** Cabrera, Mercedes - Rodríguez, Griselda - Fonzalida, Anita Peralta, Gabriela Sánchez, Norma - Pérez, María del Valle -Tello, Hebe - Herrera, Claudia.

I´m years old.

1)	twelve
2)	thirteen
3)	.....

d) When is your birthday?

It´s in

1)	May
2)	January
3)	.....

e) What´s your favourite season?

It´s

1)	Summer
2)	Autumn
3)	Four

f) Can you.....?

1)	play football
2)	dance
3)	fly

2) Escribe nuevamente las preguntas del juego con otras respuestas en inglés para elegir.

★ **Agropecuaria** [gabrielavaninaperaltacaceres@gmail.com](mailto:gabrielavaninaperaltacaceres@gmail.com)

**Imagina que en casa tienes los siguientes materiales: cáscaras de verduras, cáscaras de huevo, ramas verdes, saquitos de té usados, tacho viejo, cajón de madera, tierra, agua.**



¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Te parece que podemos hacer **COMPOST**?

¿Cómo lo harías?

Realiza un pequeño video contando paso a paso como realizaste la elección de basura que nos sirve para nuestro Compost. Mándalo al número 2646618035. Mis saludos seño Gaby.

★ Educ. Tecnológica [tecnologiacervantes777@gmail.com](mailto:tecnologiacervantes777@gmail.com)

**Imagina que eres un vendedor de cosas antiguas y modernas.**

Llega a tu local un cliente y observa en el estante un teléfono de antes y el último celular que salió a la venta.

Al cliente le das la información de los aparatos:

1- **Nombras** los Análisis de cada objeto y **solo describes** el Análisis Tecnológico.

Más tarde entra una clienta y quiere saber cómo es el sistema de la máquina lavadora.

2- **Le haces un croquis y ubicas** las siguientes palabras según sean entradas al sistema o salidas del sistema.

jabón- ropa limpia- agua sucia- energía eléctrica- ropa sucia- agua limpia.

ENTRADA

SISTEMA LAVARROPA

SALIDA



3-**Explicas** brevemente cuales son los efectos que producen en el Ambiente estos Objetos. (Contesta y manda fotos)

Directora Beatriz Benegas