

**GUÍA N°22 ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo -1**

**Escuela:** Juan XXIII.

**Docentes:** Burgos María Teresa- Videla, Romina- Ávila, Cecilia.

**Grado:** 4° A-B

**Ciclo:** Segundo.

**Nivel:** Primario.

**Turno:** Tarde.

**Áreas Curriculares:** Educación Tecnológica, Educación Musical, Educación Física.

**Desafío:** Diseñar y confeccionar las tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

**Capacidades:** Resolución de problemas/describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas (motoras, comunicativas, de cálculo, entre otras) en diferentes niveles de complejidad.

**Contenidos:** *Educación Tecnológica:* Reconocimiento de procesos productivos. Identificación de la materia prima presente en la elaboración de diferentes procesos. Identificación de diferentes procesos (artesanales e industriales).

*Educación Musical:* Clasificación de Sonidos y cualidades. Voz hablada y voz cantada. Métrica regular, pulsación regular.

*Educación Física:* Combinación de esquemas motores básicos. Lanzamiento pase y recepción. Capacidades coordinativas.

**Indicadores de evaluación:**

***Educación Tecnológica:*** *reconoce que es un proceso productivo.*

*Identifica la materia prima en la elaboración de un producto.*

*Identifica procesos productivos artesanales e industriales.*

***Educación Musical:*** *Identifica y clasifica las características sonoras.*

*Explora la voz hablada y cantada. Dibuja el pulso regular con un grafismo.*

***Educación Física:*** *Explora y combina esquemas motores básicos.*

*Realiza lanzamientos con pase y recepción.*

*Utiliza las diferentes capacidades coordinativas, en función del juego.*

**Actividades guía de retroalimentación N° 22**

**Fecha:** Lunes 9/11/20 al Viernes 13/11/20

**Desafío:** Diseñar y confeccionar las tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

**Actividades.**

**Lee atentamente el siguiente instructivo.**

**Nombre del Juego: " MEZCLANDO SABIDURÍAS"**

**Preparación del material para el juego:** Para poder jugar debes diseñar confeccionar 6 tarjetas, preferentemente de cartón o cartulina, en caso que no tengas estos materiales en casa pueden ser de papel. Cada tarjeta debe estar **enumerada del 1 al 6**.

Ejemplo:



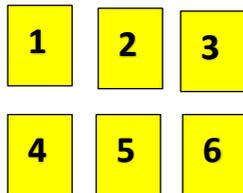
Debes conseguir un objeto pequeño para arrojar una piedrita mediana, o un bollito de papel, u ovillito de lana.

**Instrucciones del juego:** Para comenzar a jugar debes disponer las tarjetas en el espacio de juego que puede ser el suelo o sobre una mesa, las tarjetas pueden estar ubicadas de esta forma una al lado de la otra en línea, o en dos filas de tres, como lo muestra el siguiente ejemplo:

Opción 1 (una al lado de la otra en línea)



Opción 2 (dos filas de tres tarjetas)



El juego consiste en arrojar la piedrita (o el objeto que hayas elegido) desde una distancia aproximada de 1 m, hacia las tarjetas. El objeto debe caer sobre una de las seis tarjetas. Debes fijarte el número de tarjeta que te tocó y cumplir las consignas que están indicadas a continuación.

**Consignas:** Si te tocó la **tarjeta N°1** debes resolver las siguientes consignas:

**Educación Física:** desde una línea de partida, a 5 o 6 m de distancia de una pared, debes desplazarte con trote hasta llegar a la pared, saltar y tocar con ambas manos la pared, luego volver con trote hacia atrás sin caer.

**Educación Tecnológica:** Elige la opción correcta.

**Opción 1:** un proceso productivo son las herramientas que utilizamos para la elaboración de un producto.

**Opción 2:** un proceso productivo son los pasos a seguir en la elaboración de un producto.

**Educación Musical:** Toma 8 elementos de la cocina, 2 que tengan sonidos agudos y 2 con sonidos graves, 2 que suenan fuerte y 2 que suenan suave.

Si te tocó la **tarjeta N°2** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°3** debes resolver las siguientes consignas:

**Educación Física:** En posición de pie, lanzar una pelota hacia arriba, con mano hábil, antes de atraparla, debes aplaudir 2 veces, luego atrapar con las 2 manos, sin que caiga al piso. Se repite 5 veces.

**Educación Tecnológica:** Nombra la materia prima del pan y de la salsa de tomate.

**Educación Musical:** Lee el estribillo del " Himno Nacional Argentino" como un poema. Luego canta el estribillo. ¿Qué diferencia encontraste?

Si te tocó la **tarjeta N°4** debes resolver las siguientes consignas:

Restas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°5** debes resolver las siguientes consignas:

**Educación Física:** formar un cuadrado de 5 o 6m de lado, colocando sillas en los vértices. debes desplazarte, en el primer lado con trote, al llegar al vértice, debes dar un giro completo, luego continuas por el siguiente lado con galope lateral, al llegar al siguiente vértice das un giro y luego pasar por encima de la silla, luego repites el trote en el siguiente lado y el giro en el último vértice, completando así el perímetro.

**Educación Tecnológica:** Elige el título correspondiente a cada texto. Los títulos son: 1- **Proceso artesanal.** 2- **Proceso industrial.**

Título.....

Los procesos se realizan de forma manual, los productos no salen todos iguales y se hacen en poca cantidad.

Título.....

Los productos se elaboran utilizando máquinas, se elaboran muchos productos iguales.

**Educación Musical:** Escribe un renglón del estribillo y dibuja un palito abajo de las sílabas, que suenan más fuerte en el "Himno Nacional Argentino".

Si te tocó la **tarjeta N°6** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

**Puntaje:** Por cada consigna resuelta sumas 1 punto (3 puntos por cada tarjeta) El objetivo del juego es llegar o superar los 10 puntos, si lo haces habrás logrado el desafío y ganado el juego.

**Aclaraciones:**

- El juego debe realizarlo con ayuda de un familiar, quien te leerá las consignas y anotará tu puntaje.
- El que arroja el objeto y resuelve las consignas eres tú.

- Si el objeto cae más de una vez en la misma tarjeta, debes volver a lanzar hasta que caiga en una tarjeta que aún no jugaste.

**Terminado** el juego debes **copiar** y **escribir** las actividades que realizaste durante el juego, en **el cuaderno que corresponde a cada área**.

Las actividades de Ed. Física debes filmar un breve video.

**Las evidencias** (fotos del cuaderno y videos) **debes mandarlas** al grupo del grado los siguientes días y horarios:

**Educación Física:** lunes 16/11 de 13,30hs a 17,30hs.

**Educación Tecnológica:** martes 17/11 de 13,30hs a 17,30hs.

**Educación Musical:** jueves 19/11 de 13,30hs a 17,30hs.

**DIRECTORA: SANDRA PÁEZ**

**VICEDIRECTORA: ROSA MONTELEONE**