

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Constancio C. Vigil

CUE: 700013800

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

Grado: 6° 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. **Realiza un paisaje rural empleando materiales descartables**
- ❖ **Casillero N° 7: Educación Tecnológica.** En este casillero se pierden dos turnos. **Debes dar 2 ejemplos de productos que condicionan la vida de las personas**
- ❖ **Casillero N° 11: Educación Musical:** Que suerte tienes, debes volver a tirar el dado. **Debes leer la letra de la siguiente canción**

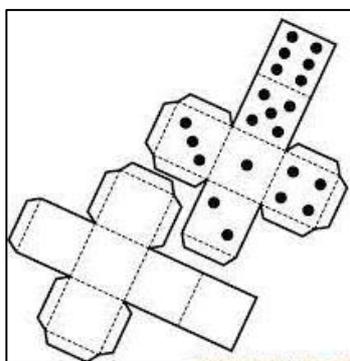
<p style="text-align: center;">Fray Santiago, Fray Santiago ¿Duerme usted? ¿Duerme usted? Suenan las campanas, suenan las campanas Ding, dong, dang. Ding, dong, dang</p>

- ❖ **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 saltar, pique con un pie y caer con el otro**
- ❖ **Casillero N° 19: Artes Visuales:** Sos de tener mucha suerte, avanzas 5 casilleros. **Debes realiza en tu carpeta un retrato utilizando material de desecho.**
- ❖ **Casillero N° 23: Educación Tecnológica.** Hoy estas de suerte, debes adelantar 5 casilleros. **Debes explicar con tus palabras como el celular nos condiciona o modifica la vida de las persona**
- ❖ **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. **Hacer 5 saltos de potencia a 1 pie derecho**
 - ❖ **Casillero N° 35: Artes Visuales:** No todo es suerte en este juego, ahora pierdes 2 turnos. **Realiza en tu carpeta un paisaje urbano empleando telas y papeles.**
 - ❖ **Casillero N° 39: Educación Tecnológica.** Vuelves a tener suerte, este casillero te da la posibilidad de volver a tirar el dado. **Debes contar con tus palabras ¿Cómo fueron las primeas formas de comunicarse?**
 - ❖ **Casillero N° 43: Educación Musical:** vuelve la suerte, debes avanzar 5 casilleros. **Debes cantar la canción “Fray Santiago” empieza despacio, luego fuerte y al final más fuerte**
 - ❖ **Casillero N° 47: Educación Física.** Que mala suerte tuviste tienes que retroceder hasta el casillero N° 30. **Hacer 5 saltos de potencia a 1 pie izquierdo**
 - ❖ **Casillero N° 51: Artes Visuales:** vuelves a tener mala suerte, tienes que retroceder 10 casilleros. **Debes explicar con tus palabras ¿Qué entiendes por textura?**
 - ❖ **Casillero N° 55: Educación Tecnológica.** No siempre se tiene suerte retrocedes 2 lugares. **Debes nombrar 3 MEDIOS DE COMUNICACIÓN que conozcas**
 - ❖ **Casillero N° 59: Educación Musical:** Uy este es el casillero que a ningún jugador le gusta llegar, debes retroceder hasta el casillero N° 40. **Cantar la canción “Fray Santiago”, acompañar con las palmas débiles, con los muslos un poco más fuertes y con el pie bien fuerte.**
 - ❖ **Casillero N° 63: Educación Física.** Cuando caes en este casillero pierdes dos turnos. **Hacer 5 saltos de potencia a 2 pies firmes, con previo impulso**
 - 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:**

- Las necesidades y los productos
- Medios de comunicación

Indicadores:

- Reconocimiento de las características, posibilidades y uso de las tecnologías para la comunicación y la información
- Valoración del vocabulario propio de la disciplina utilizando en diferentes momentos en la resolución de problemas

Indicadores

- Reconoce y reflexiona las posibles características en el uso de tecnologías para la comunicación y la información

Actividades:

- Leo el siguiente texto y contesto las preguntas

Vivimos en un mundo construido, más artificial que natural. Los productos creados por el hombre le permiten satisfacer sus necesidades y deseos, pero también condicionan su modo de vida.

¿Podrías dar siete (7) ejemplos de productos que condicionan o cambian el modo de vida?

¿Crees que el uso del celular nos condiciona o modifica la vida?

- Después de leer el siguiente texto contesto las preguntas

DEL PASADO AL PRESENTE

Los primeros seres humanos se comunicaban con gestos e imitando el sonido de animales. El descubrimiento del fuego permitió la comunicación por señales de humo

Con el tiempo fueron descubriendo que con sus manos podían hacer cosas de gran utilidad: empezaron a dibujar en las paredes de las cavernas en las que vivían.



También construyeron tambores para comunicarse mediante sonidos.

Con la aparición de la escritura surgieron los primeros medios de comunicación. Muchos años después la imprenta hizo posible que los libros y los periódicos llegaran a muchas personas.



Hoy las nuevas tecnologías de la comunicación e información posibilitan la interacción simultánea entre personas que se encuentran en puntos diferentes del planeta



¿Cómo fueron las primeras formas de comunicarse?

¿Qué medios de comunicación identificas en el texto?

Nombra seis (6) medios de comunicación

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

- TEXTURA.COLOR.ABSTRACCIÓN.

Criterio:

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

Indicador:

- Utiliza diferentes colores, formas y texturas para construir imágenes.

Actividad:

1. Estas en el casillero de ARTES VISUALES, con la ayuda de un familiar debes realizar una obra abstracta de gran tamaño, puedes emplear cartón o madera como soporte, pinta y pega con los materiales que tengas en casa.
- ✓ Responde:
- ¿Te gusto la actividad?
 - ¿Te gusto trabajar sobre un soporte de mayor tamaño?
 - ¿Sobre qué soporte te gustaría dibujar y pintar?

Área: Educación Musical**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 coordinativas.

Criterio:

- Incrementar el número de series, reglas para lograr mayor rendimiento

Indicadores:

- Utiliza los distintos patrones de movimiento.

Actividades

- Juego con un adulto durante 5 minutos.
 - Salto, pique con un pié cayendo con el otro (yeté, gacela, tijera y gato).
 - Salto pique con un pié caída con dos.
 - Variación del cuerpo en el aire.
 - Sentadillas saltadas 4 series de 6 repeticiones. Pausa de 2 minutos entre serie y serie.
 - Salto potencia a 1 pié derecho, 3 repeticiones, buscando llegar más lejos en cada salto.
 - Salto potencia a 1 pié izquierdo, 3 repeticiones, buscamos llegar más lejos en cada salto.
 - Salto de potencia a 2 pies firmes, con previo impulso, repetir 4 veces.
1. Realizo un resumen de los juegos tradicionales que conoces.
 2. Pido ayuda a un adulto de ser necesario.

¡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