

GUIA PEDAGOGICA Nº24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Walt Disney

CUE: 7000466-00

Ciclo: Segundo

Grado: 5º

Turno: Mañana y Tarde

Docentes: Adriana Fernández, Cristina Foolini, Maira Fernández, Giselle González, María Laura Palacio, Herminia Acuña, Mirta Cornejo, Anabel Duran

Áreas: Educación Musical- Educación Tecnológica- Artes Visuales-Educación Artística Teatro- Educación Física- Educación Agropecuaria- Computación- Inglés

Título de la propuesta: “Jugamos y Concientizamos”

Contenidos:

- ✚ **Educación Musical:** Componentes musicales. Acentuación periódica.
- ✚ **Educación Tecnológica:** Análisis y reflexión acerca de los productos tecnológicos, su uso y los efectos que producen en el ambiente y en las personas .
- ✚ **Artes Visuales:** Formas, líneas, texturas, color.
- ✚ **Educación Artística Teatro:** Historia/Argumento, secuencia narrativa.
- ✚ **Educación Física:** Exploración, experimentación sensible y disfrute del ambiente natural y otros, asumiendo actitudes de preservación del mismo.
- ✚ **Educación Agropecuaria:** Actividades Agropecuarias y el Ambiente. Producción y Consumo
- ✚ **Computación:** Procesador de texto Word- tablas.
- ✚ **Inglés:** Diseñar el dibujo de una granja

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ✚ **Educación Musical:** Explora las posibilidades sonoras del cuerpo.
 - Emplea la voz hablada y cantada.

- ✚ **Educación Tecnológica:** Reconoce la importancia del uso de productos tecnológicos para satisfacer las necesidades de la sociedad.

Identifica impactos positivos y negativos que produce el uso de algunos productos tecnológicos, en la sociedad y el medio ambiente.

- ✚ **Artes Visuales:** Produce formas bidimensionales reconociendo las posibilidades y limitaciones de distintas técnicas y procedimientos.
- ✚ **Teatro:** Redacta teniendo en cuenta la introducción, nudo y el desenlace.
- ✚ **Educación Física:** Explora y valora el ambiente natural por medio de actividades de desplazamiento, recorridos y juegos, disfrutando del mismo y adoptando actitudes de cuidado y protección de la naturaleza.
- ✚ **Agropecuaria:** Identifica las dificultades que ocasionan los problemas ambientales.
- ✚ **Computación:** Realiza una tabla en el programa Word y completa la información necesaria- Edita el texto que está escrito en la tabla.
- ✚ **Inglés:** Escucha un link de You Tube. Enumera de acuerdo al orden que escucha. Dibuja una granja de acuerdo al análisis de las oraciones simples luego de haber realizado una escucha comprensiva.

Desafío: Elaborar un afiche informativo-preventivo sobre los recursos naturales, circuitos agroindustriales y problemas ambientales de la Argentina, para concientizar a la familia. Diseñar el dibujo de una granja.

ENVIAR TAREAS Y CONSULTAS A LA DOCENTE DEL ÁREA QUE CORRESPONDA.	
Nombre y apellido	Celular o correo electrónico
Ed. Musical: Adriana Fernández	escuelawaltdisney20@gmail.com
Ed. Tecnológica: Cristina Foolini	2645856271
Artes visuales: Maira Fernández	2644407671
Teatro: Giselle González	2644758553
Ed. Física: María Laura Palacio	2645304054
Agropecuaria: Herminia Acuña	2646268507
Computación: Mirta Cornejo	2645258779
Inglés: Anabel Duran	aduranmanrique178@gmail.com

Actividades:

Docentes responsables: Adriana Fernández, Cristina Foolini, Maira Fernández, Giselle González, María Laura Palacio, Herminia Acuña, Mirta Cornejo, Anabel Duran.

- **Educación Musical:**

-Mira y escucha con mucha atención: https://youtu.be/zksqplG9X_s

-¿Qué te pareció? ¿Es importante prevenir la contaminación ambiental? ¿Por qué?
Escribe la respuesta en tu cuaderno.

-Canta la canción muchas veces, tienes la letra en el video para ayudarte. Luego crea una linda coreografía teniendo en cuenta el tempo musical.

Cuando puedas cantarla y bailarla, agrégale sonidos corporales (palmoteos, chasquidos, sonidos vocales, etc). Dile a mamá que te grabe y me la envíe ¡seguramente saldrá muy bien!

Educación Tecnológica: **RECUERDA:** El principal objetivo de la tecnología es transformar el entorno natural y social del ser humano, implementando avances en los procesos productivos, creando productos tecnológicos y servicios, para satisfacer las necesidades de las personas . Pero también debemos tener en cuenta que el uso y evolución de las distintas tecnologías utilizadas, tienen ventajas y desventajas, tanto para el medio ambiente, como para el hombre .

1. Observa la siguiente imagen y escribe ¿Qué ventajas y desventajas trae consigo el uso o implementación de las tecnologías?

a- La fabricación y el uso de automóviles

b- Los procesos industriales en las fábricas

2. Dibuja en el cuaderno un producto tecnológico inventado por el hombre con el fin de facilitar la tarea de comunicarse y escribe qué impacto negativo causa ese producto en la sociedad y en el medio ambiente.



¡MUY IMPORTANTE! REALIZA LA ACTIVIDAD EN EL CUADERNO Y ENVÍALA A LA SEÑO DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA PARA SU EVALUACIÓN.

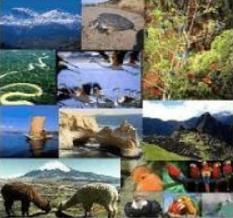
- **Artes Visuales:**

1. Observa la imagen de los “Recursos Naturales” luego en tu hoja escribe ¿Qué son los recursos naturales? Por último dibuja cuatro recursos naturales, utiliza diferentes técnicas y materiales para realizar la actividad.

¿Qué son los recursos naturales?

Los recursos naturales son los elementos y fuerzas de la naturaleza que el hombre puede utilizar y aprovechar. Estos recursos naturales representan, además, fuentes de riqueza para la explotación económica.

Por ejemplo: Los minerales, el suelo, los animales y las plantas constituyen recursos naturales que el hombre puede utilizar directamente como fuentes para esta explotación.



2. Recuerda debes enviar la actividad a la Señora de Artes Visuales para poder ser evaluado.

Teatro:

1. En familia observa las imágenes, ordenarlas como ustedes consideren y arma una pequeña historia teniendo en cuenta la introducción, nudo y desenlace.



2. Finalizada la historia, responde:
- ¿Quién o quiénes son los personajes principales?
 - ¿Cuál fue el conflicto?
 - ¿Cómo fue resuelto el conflicto?

¡Envía registro fotográfico o video de la actividad realizada a la Profe de Teatro!

Educación Física:

- CIRCUITO DE “MULTIAVENTURAS”.



Deberás diseñar y crear un circuito al aire libre. podrás utilizar elementos de la naturaleza sin dañarlos, también reciclados. Por ej.: Árboles, piedras, sogas, recipientes, etc.

En el mismo debes poder realizar ejercicios de salto en largo, salto en alto lanzamiento, puntería, emboque, carrera de obstáculos, equilibrio, etc.; todos los que puedas. por lo menos 5 estaciones.

Una vez que ya lo hayas construido debes realizar todo el circuito y registrarlo en un video que debes compartírmelo para ser evaluado.

Educación Agropecuaria:

1) ¿Cómo afectan los problemas ambientales en los cultivos?

2) Realiza una breve encuesta a los vecinos del Médano:

- a. ¿Qué cuidados tienen para que los problemas ambientales propios de lugar no afecten sus cultivos?

3) Realiza un afiche con la información recaudada sobre los cuidados a tener en cuenta para evitar que la contaminación afecte los cultivos.

4) Enviar registro fotográfico a la Señora de Agropecuaria.



Computación:

- 1)- Construya la siguiente tabla en Word y complete:

Problemas ambientales		
	Causas	Consecuencias
aire		<ul style="list-style-type: none"> • Neblina. • Daños en el medio ambiente, afectando la flora y la fauna.
suelo	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo industrial y agrícola. • Químicos. 	
agua		

2)- Edite la tabla que realizó cambiando el color y el tamaño de la letra.

¡Recuerde compartir con su Profe de Computación el trabajo realizado!

Inglés:

1- Go to the next link and number the animals according to the order they appear. / Ve al link y enumera los animales en el orden que aparecen.

<https://www.youtube.com/watch?v=tmocNb8CYLk>

Cow: _____

Horse: _____

Sheep: _____

Chickens: _____

Duck: _____

2- Go to the link again and choose the colour of the animals. / Ve el link nuevamente y elige el color de cada animal.

-The horse is **(black / brown / red)**.

-The duck is **(black/ white / yellow)**.

- The sheep is **(black and brown / black and white)**.

-The cow is **(black / brown / white)**.

3- Draw your farm according to exercise 2. / Dibuja tu granja teniendo en cuenta los colores que elegiste en el ejercicio 2.

Directora: Ángela Murcia