
GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N° 3

Escuela: Carlos Guido Spano

CUE: 700013700

Docente/s: Rosalba Ester López, Amanda Menéndez, Emilio Castro, Marcelo Ruiz, Bibiana Molini

Grado: 6° Grado Turno: Mañana

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

Título de la propuesta: **“SEGUIMOS JUGANDO Y ASÍ SEGUIMOS APRENDIENDO”**

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 e Inglés: “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° 6: Educación Tecnológica.** En este casillero se pierden dos turnos. **Debes dar 2 ejemplos de productos que condicionan la vida de las personas**
- ✓ **Casillero N° 9: Inglés:** Al caer en este casillero avanzas dos lugares. **Debes hacer la siguiente consigna “DRAW A SCHOOL BAG”**
- ✓ **Casillero N° 12: Educación Musical:** Que suerte tienes, debes volver a tirar el dado. **Debes observar y repetir los sonidos que ves en la imagen.**

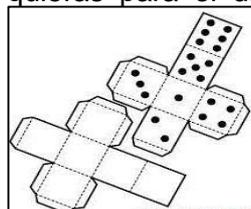


- ✓ **Casillero N° 15: Educación Física.** El jugador que cae en este casillero, debe esperar a que otro jugador pase por sobre él, de esta forma queda liberado. **Debes realizar 20 galopes**
- ✓ **Casillero N° 18: Artes Visuales:** Sos de tener mucha suerte, avanzas 5 casilleros. **Debes realizar en tu carpeta un retrato utilizando material de desecho.**
- ✓ **Casillero N° 21: 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° 24: Ingles:** Tienes mucha suerte en este casillero vuelves a tirar. **Debes “DECÍ LOS NÚMEROS HASTA EL 15 EN INGLÉS”**
 - ✓ **Casillero N° 27: Educación Musical:** En este casillero pierdes 3 turno. **Debes mirar la actividad del casillero 12 y practicar primero lento y después vas aumentando la velocidad.**
 - ✓ **Casillero N° 30: Educación Física.** Tuviste suerte al caer en este casillero, avanzas dos casilleros más. **Debes realizar 4 vueltas de trote a la vuelta de la mesa**
 - ✓ **Casillero N° 33: 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° 36: 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° 39: Ingles:** No todo es suerte al caer en este casillero debes retroceder 10 lugares. **Debes hace una oración con “I LIKE...”**
 - ✓ **Casillero N° 42: Educación Musical:** vuelve la suerte, debes avanzar 5 casilleros. **Debes acompañar con estos sonidos una canción que te guste**
 - ✓ **Casillero N° 45: Educación Física.** Que mala suerte tuviste tienes que retroceder hasta el casillero N° 30. **Debes hacer 4 minutos trote con elevación de rodilla.**
 - ✓ **Casillero N° 48: Artes Visuales:** vuelves a tener mala suerte, tienes que retroceder 10 casilleros. **Debes explicar con tus palabras ¿Qué entiendes por textura?.**
 - **Casillero N° 51: Educación Tecnológica.** No siempre se tiene suerte retrocedes 2 lugares. **Debes nombrar 3 MEDIOS DE COMUNICACIÓN que conozcas**
 - ✓ **Casillero N° 54: Ingles:** Si caes en este casillero, es una condena cortita, solo pierdes 2 turnos. **Tu compañero de la izquierda debe contestar “WHAT COLOUR IS THE PIG?**
- 
- ✓ **Casillero N° 57: Educación Musical:** Uy este es el casillero que a ningún jugador le gusta llegar, debes retroceder hasta el casillero N° 40. **Debes inventar un sonido y acompáñalo con algún instrumento u elemento que tengas en casa.**
 - ✓ **Casillero N° 60: Educación Física.** Cuando caes en este casillero pierdes dos turnos. **Debes hacer 20 galope con balanceos de brazos**
 - 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	Ingles 39	38	37	Educ. Tecno. 36	
Educ. Tecno. 6	Educ. Musical 42	<i>Meta</i> →				35	
7	43	63		62	34		
8	44					Art. Visuales 33	
Ingles 9	Educ. Física 45	Educ. Física 60				32	
10	46	59				31	
11	47	58				Educ. Física 30	
Educ. Mus. 12	Art. Visuales 48	Educ. Musical 57				29	
13	49	56				28	
14	50	55				Educ. Musical. 27	
Educ. Física 15	Educ. Tecno. 51	52	53	54	Ingles 26		
16	25						
17	Art. Visuales 18	19	20	Educ. Tecno. 21	22	23	
						Ingles 24	

Área: Educación Tecnológica

Contenidos:

- 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.

Escribe tres (3) ejemplos de productos que condicionan o cambian el modo de vida de las personas

¿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 dos (2) medios de comunicación

Área: Educación Musical

Contenidos

- ✓ La voz hablada a través del recitado.

Indicadores:

- ✓ Interpreta un repertorio de canciones atendiendo a las características de la obra musical.

Actividades:

- ✓ Lee la siguiente rima: "Bale bale pata zum"
- ✓ Aprende la rima

Bale, Bale, bale pata zum zum zum.
Bale Zum zum, zum, Bale zum zum zum.
Pata zum zum zum, pata zum zum zum

Bale, Bale, bale pata zum zum zum.
Bale Zum zum, zum, Bale zum zum zum
Bale zum zum zum
Bale zum
Pata zum
Bale zum zum zum.

Área: Artes Visuales

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 gustó la actividad?
¿Te gustó trabajar sobre un soporte de mayor tamaño?
¿Sobre qué soporte te gustaría dibujar y pintar?

Área: Educación Física

Contenido:

- Habilidades motoras básicas.
- Atletismo: Carrera y lanzamiento.
- Handbol. Lanzamiento

Actividad: jugamos en familia.

1. Trote
2. Galope

3. Galope con balanceo de brazos
4. Trote con elevación de rodillas
5. Lanzamiento con pelota de tenis o similar tamaño (hacemos una línea como carrera y lanzo sin pisar la línea lo más lejos posible).
6. Realizar partida baja, haciendo carreras de 30 metros aproximadamente.
7. Handbol, realizar lanzamiento del arco desde 5 metros de distancia

Área: Inglés

Contenido:

- La elaboración de oraciones demostrando lo aprendido.

Criterio:

- Identificar y utilizar diferentes vocabularios y verbos en la ejecución de oraciones breves.

Indicador:

- Identifica las palabras del vocabulario aprendidos en el ciclo lectivo actual.
- Utiliza dichas palabras para elaborar oraciones breves.

Actividades para realizar con ayuda de la familia:

- ❖ 1-Repasa el vocabulario aprendido de colores, números, útiles escolares, animales y comida.
- ❖ 2- Luego escribe 5 (cinco) oraciones EN TU CUADERNO con algunos de ellos, de la siguiente manera:

THIS IS A  BOOK. IT'S YELLOW. (En el caso de los útiles escolares)

IT'S THREE . 

IT'S BLUE. 

IT'S A RABBIT . IT'S BROWN. 

I LIKE CHICKEN.  

¡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, haz un video y luego a compartirlo con tu seño y amigos

Directora: Liliana Aracena

