

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

Escuela: Gobernador Eloy Camus

CUE: 700083400

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.

Grado: Sexto

Turno: Jornada Completa.

Áreas: Música, Teatro, Educación Física, Artes Visuales, Tecnología, Educación Agropecuaria, Computación, Inglés.

Desafío: “**Juego de la OCA**”

Contenidos:

- **Música:** Repertorio oficial: “Marcha a Malvinas” Clasificación instrumental: maderas, metales, parches, etc.
- **Teatro: Estructura dramática:** situaciones dramáticas a partir de sus experiencias y/o temáticas de su interés. Elementos de la estructura dramática: sujeto, acciones, conflicto, entorno (tiempo espacio, circunstancias dadas), historia. **Sujetos/Roles:** Diferentes maneras de expresión corporal y vocal, para realzar la interpretación de personajes y situaciones.
- **Educación Física:** Apropiación y valoración de prácticas corporales y motrices que impliquen el desarrollo de las capacidades condicionales: flexibilidad, velocidad, fuerza y resistencia.
- **Artes Visuales:** Color: Niveles de luminosidad y contraste. Forma, figura y fondo. La posición de la figura en relación al tamaño. Uso de diversos soportes y superficies convencionales y no convencionales.
- **Tecnología:** Análisis de proceso de producción, generación de energía a fin de reconocer operaciones similares en procesos diferentes: almacenamiento, transformación, transporte, distribución.
- **Educación Agropecuaria:** Proceso de producción primaria. “La huerta orgánica”. Organización de la huerta, pasos para su realización. Calendario de siembra (cultivo)
- **Computación:** Reconocimiento de Hardware y Software. Archivos y carpetas. Escritorio de Windows
- **Inglés:** Verbo tener: have got/has got. Partes del cuerpo. Familia (miembros de la familia)

Indicadores de logro:

- **Música:** Interpreta en forma vocal canciones del repertorio oficial. Clasifica instrumentos de la orquesta según su material de construcción.

- **Teatro:** Produce un texto. Representa una escena. Utiliza recursos escénicos.
- **Educación Física:** Ajusta la precisión y eficiencia de las acciones globales y segmentarias durante diferentes prácticas corporales.
- **Artes Visuales:** Produce composiciones con figuras y formas reconociendo las posibilidades de tendencias artísticas y el uso del color. Identifica la posición de la figura en relación al tamaño. Usa procedimientos propios del lenguaje artístico en sus producciones.
- **Tecnología:** Identificar mediante un esquema los recursos, energías, centrales para la generación de energía eléctrica.
- **Educación Agropecuaria:** Identifica y describe huerta orgánica. Reconoce y enumera los pasos para realizar la huerta. Reconoce beneficios de la huerta orgánica.
- **Computación:** Identificar Hardware y Software. Aplica los pasos para crear una carpeta.
- **Inglés:** Reconoce de manera global las partes del cuerpo con relación del verbo have got. Identifica los miembros de la familia y números del 50-100.

Instrucciones para comenzar el juego

(Para realizar este juego vamos a necesitar la ayuda de los papás o de una persona mayor y alguien que se anime a jugar contigo)

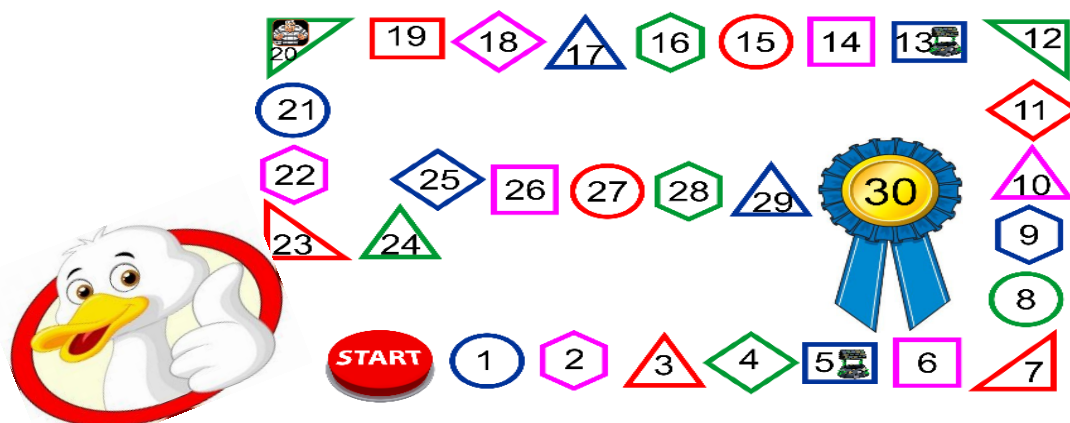
El **juego de la oca** es un **juego** de mesa para dos o más jugadores. En su turno cada jugador tira un dado que le indica el número de casillas que debe avanzar o retroceder.

Gana el **juego** el primer jugador que llega a la casilla N°30.

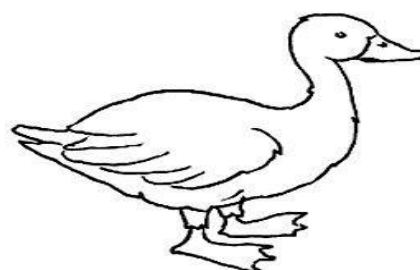
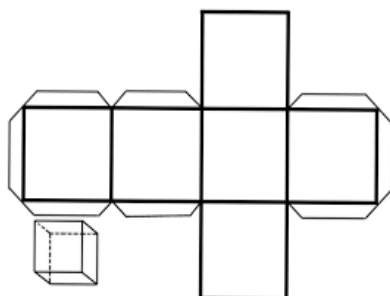


Actividad N°1

Armado del tablero: Dibuja en un papel afiche blanco el siguiente JUEGO DE LA OCA, pinta cada casillero con colores secundarios. Remarca con una línea gruesa negra el contorno de cada casillero. Usa tu creatividad y construye un cubo de forma tal que puedas usarlo como dado. Puedes utilizar materiales que tengas en casa.



Moldes opcionales para armar fichas y el cubo



Actividad N°2

Armado de fichas: Utiliza los moldes para armar las fichas o busca tapitas, círculos de cartón, o distintos materiales reciclados. Distinguir cada ficha con un color diferente.

Actividad N°3:

¡Ahora a jugar!: Lanza el dado y avanza según el número que salga.

Cada casillero contiene un desafío que debes cumplir; para poder seguir disparando el dado debes asegurarte de que el reto esté correctamente realizado.

El objetivo del juego es llegar al casillero N°30 con el número exacto, caso contrario debes retroceder y tirar nuevamente. **¡Te deseamos mucha suerte!**

Retos y prendas para jugar:

1. Realiza 15 saltos con rodillas al pecho. 2. “Emociones en pandemia” 1- Elige una de las siguientes imágenes para redactar un breve texto dramático.	19. Realiza 10 pases con otra persona. con mano izquierda y sin que se caiga la pelota 20- “Puesta en escena de producciones”
---	---



2- Escribe el borrador de la historia, respetando principio, nudo y desenlace. No olvides de utilizar todos los elementos de la estructura dramática: sujeto, acciones, conflicto (sin conflicto no hay teatro), entorno (tiempo, espacio, circunstancias dadas).

3-Redacta el texto de los diálogos y acotaciones.

4-Pasa en limpio el borrador y afina detalles, cuidando ortografía, gramática y signos de puntuación.

5-Envía a tu seño de 6º grado el texto dramático que redactaste.

3. Realiza un maquillaje artístico en tu rostro o manos con colores que generen sensación de terror o calma.

4. Lee y completa la oración.

La huerta orgánica es el lugar donde se cultivan las ----- y las -----
----- . En ella se evita agredir el medio ----
----- y se respeta la naturaleza.

5. **POZO:** SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA **START**.

6. Lanza 20 veces una pelotita con una mano y la otra. Si se cae pierdes turno.

Para esta tarea necesitarás el texto que redactaste en el casillero N° 2. Si no lo tienes deberás redactarlo ahora para poder continuar.

1- **Representa la obra con ayuda de tu familia**, distribuye los personajes, ensayen los diálogos y las distintas voces.

2- Utiliza en la representación los elementos de la construcción escénica (sonido, iluminación, escenografía, vestuario, maquillaje, utilería).

3- Envía a tu Seño de 6º grado fotos y audio o video de la representación.



21. PRISIÓN: PARA PODER SALIR DE LA PRISIÓN TIENES QUE SACAR EL NÚMERO 5 O SUPERAR UN RETO QUE TE HAGAN.

22. Arma un portarretrato o marco con cartón pega nylon de color en el espacio vacío y pinta figuras con una mezcla de témperas y plasticola.

23. Choose five numbers from 50-100 and Write them (Elijo cinco números del 50 al 100 y los escribo)

24. Nombra tres elementos del Escritorio de Windows.

25- Dibuja la huerta orgánica y describe los beneficios que tiene su realización.

26. - Unir con flechas las siguientes energías:

7. Canta una estrofa de la marcha a Malvinas.

8. Indica en el siguiente cuadro los recursos utilizados en la generación de energía.



9. Busca, recorta y pega dos elementos del Hardware y dos elementos del Software. Señala cada uno.

10. Draw a robot. Write the parts of the body. (Dibuja un robot y escribe las partes de su cuerpo)

11. "Elementos de la construcción escénica" Para esta tarea necesitas el texto que redactaste en el casillero N°2. Si no lo tienes deberás redactarlo ahora para poder continuar.

- 1- En base al texto redactado, juega con el cuerpo y la voz a representar los distintos personajes utilizando la técnica del teatro leído. Envía audios a tu seño de 6º grado
- 2- Diseña formas de emplear los elementos de la construcción escénica en el texto que redactaste (sonido, iluminación, escenografía, vestuario, maquillaje, utilería).

Energía eólica

Aerogeneradores

Represas

Energía hídrica

Panel solar



27. Clasifica estos instrumentos: piano y trompeta.

28. Realiza 15 abdominales.

29. Ordena con números las etapas de la generación de energía:

TRANSPORTE

ENERGÍAS

OBTENCIÓN

DISTRIBUCIÓN

CENTRALES

30. ¡EXCELENTE! ¡HAS FINALIZADO TU JUEGO DE LA OCA EN CASA!



12. Recorta de una revista una figura de persona en tamaño grande pégala en la hoja y detrás dibuja objetos como si estuvieran lejos.

13. (tecnología)

14. **POZO:** SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6.

15. Ordena y numera los pasos que debes tener en cuenta para realizar la huerta:

REGAR-LIMPIAR EL TERRENO-
SEMBRAR-PREPARAR EL TERRENO-
ELEGIR EL TERRENO-CERCAR LA
HUERTA-

16. Escribe en 5 pasos como se crea una Carpeta en Windows.

17. Write about your family. Use HAVE GOT.
Escribe sobre tu familia usando have got.

Ej: I have one brother.

18. Nombra dos instrumentos de la Orquesta.

ACTIVIDAD N°5:

Deberán registrar la realización de cada desafío (puede ser una foto, un audio) y enviarlas al grupo de WhatsApp de la seño; con nombre y apellido del alumno.

Directora: Nancy Campillay