

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N° 1

Escuela: Carlos Guido Spano

CUE: 700013700

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

Grado: 4° 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”

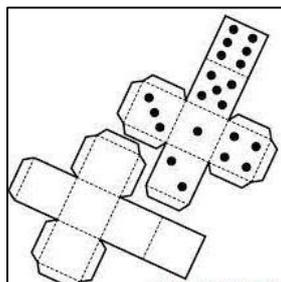
El **juego de la oca** es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de caracol, con consignas propuestas por los docentes de Especialidades. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar 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. **Debes frotar con tus manos los muebles de tu casa.**
- ❖ **Casillero N° 6: Educación Tecnológica.** En este casillero se pierden dos turnos. **Debes nombrar cuatro materiales que sean flexibles**
- ❖ **Casillero N° 9: Inglés:** Al caer en este casillero avanzas dos lugares. **Debes hacer la siguiente consigna “DRAW A PENCIL”**
- ❖ **Casillero N° 12: Educación Musical:** Que suerte tienes, debes volver a tirar el dado. **Decir la rima CHOCOLATE**
- ❖ **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 diez galopes**
- ❖ **Casillero N° 18: Artes Visuales:** Sos de tener mucha suerte, avanzas 5 casilleros. **Debes explicar y escribir en la carpeta con tus palabras qué sentiste en la actividad del casillero N°3**
- ❖ **Casillero N° 21: Educación Tecnológica.** Hoy estas de suerte, debes adelantar 5 casilleros. **Debes responder ¿Con qué se fabrica el papel?**
- ❖ **Casillero N° 24: Inglés:** tienes mucha suerte en este casillero vuelves a tirar. **Tu compañero de la derecha debe decir “MOCHILA EN INGLÉS”**

- ❖ **Casillero N° 27: Educación Musical:** En este casillero pierdes 3 turnos. **Debes acompañar la rima con el cuerpo:**
Cuando dices choco damos un golpe con las palmas en los muslos.
Cuando dices La La aplauso.
Cuando dices TE TE chasquidos con los dedos.
- ❖ **Casillero N° 30: Educación Física.** Tuviste suerte al caer en este casillero, avanzas dos casilleros más. **Debes realizar dos 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. **Debes explica como son esos muebles**
- ❖ **Casillero N° 36: Educación Tecnológica.** Vuelves a tener suerte, este casillero te da la posibilidad de volver a tirar el dado. **Debes contestar ¿Qué son los metales?**
- ❖ **Casillero N° 39: Ingles:** No todo es suerte al caer en este casillero debes retroceder 10 lugares. **Debes contar HASTA 10 EN INGLÉS**
- ❖ **Casillero N° 42: Educación Musical:** vuelve la suerte, debes avanzar 5 casilleros. **Acompaña la rima con algún elemento que tengas en casa: dos lápices golpeando la mesa u otro elemento**
- ❖ **Casillero N° 45: Educación Física.** Que mala suerte tuviste tienes que retroceder hasta el casillero N° 30. **Debes hacer 3 minutos trote con elevación de rodilla.**
- ❖ **Casillero N° 48: Artes Visuales:** vuelves a tener mala suerte, tienes que retroceder 10 casilleros. **Debes dibujar y utilizar material reciclado para realizar los muebles de tu casa.**
- ❖ **Casillero N° 51: Educación Tecnológica.** No siempre se tiene suerte retrocedes 2 lugares. **Debes nombrar 2 materiales que sean rígidos**
- ❖ **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 BOOK?”**
- ❖ **Casillero N° 57: Educación Musical:** Huy es el casillero que a ningún jugador le gusta llegar, debes retroceder hasta el casillero N° 40. **Debes recitar la rima aumentando la velocidad cada vez más rápido.**
- ❖ **Casillero N° 60: Educación Física.** Cuando caes en este casillero pierdes dos turnos. **Debes hacer 10 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 32	
10	46					31	
11	47					Educ. Física 30	
Educ. Mus. 12	Art. Visuales 48					Educ. Musical 29	
13	49					28	
14	50					Educ. Musical 27	
Educ. Física 15	Educ. Tecno. 51	52	53	Ingles 54	26		
16	25						
17	Art. Visuales 18	19	20	Educ. Tecno. 21	22	23	Ingles 24

Área: Educación Tecnológica**Contenidos:**

- Experimentación de diferentes maneras de dar formas a los materiales, reconociendo aquellos con propiedades similares
- Valoración del vocabulario propio de la disciplina utilizando en diferentes momentos en la resolución de problemas

Indicadores de logro:

- Nombra materiales argumentando su uso según sus propiedades

Actividades:

- Pienso y recuerdo lo que ya estuvimos viendo
¿Con qué materiales se hacen los siguientes productos?
Escribo siete (7) ejemplos de cada uno
Cuaderno:
Mesa:
Regla:
Goma de borrar:
- Nombro cinco (5) un material:
Flexible:
Frágil:
Elástico:
Rígido:
- Ahora a poner en práctica lo aprendido en el JUEGO DE LA OCA

Área: Educación Musical**Contenidos:**

- ✓ La voz hablada a través del recitado.
- ✓ Cualidades del sonido
- ✓ Percusión corporal.

Indicador de logro:

- ✓ Coordina acciones sucesivas en diferentes planos corporales en sincronía con el discurso musical

Actividades:

- ✓ Lee la siguiente rima: "Bale bale pata zum"
- ✓ Aprende la rima
- ✓ Recítala lento luego aumenta la velocidad.
- ✓ Inventa un juego con las manos diciendo 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.

Indicador:

- Utiliza diferentes colores y formas para construir imágenes.

Actividad:

1. Estas en el casillero de ARTES VISUALES, tendrás que recopilar, material descartable no convencional (botellas, maderas, hojas, etc., y algún material que pueda ser utilizado para pintar) para elaborar un paisaje de campo.
 2. Con la ayuda de un mayor dibuja el juego de la oca en el patio de tu casa con tizas de colores.
- Responde:
¿Te gustó la actividad?
¿Te gustó dibujar en el piso?

Área: Educación Física

Contenidos:

- Habilidades motoras básicas.
- Atletismo lanzamiento

Actividades para trabajar con ayuda de la 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 tomo carrera y lanzo sin pisar la línea lo más lejos posible)

Área: Ingles

Contenido: La elaboración de oraciones demostrando lo aprendido.

Indicadores:

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

Actividades para realizar con ayuda de la familia:

- ❖ 1-Repasa el vocabulario aprendido de colores, números y útiles escolares.
- ❖ 2- Luego escribe tres (3) oraciones con cada uno 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. 

- ❖ 3- AHORA ¡¡¡A JUGAR A LA OCA!!!! CUANDO TE TOQUE EL CASILLERO DE INGLES DEBES HACER UNA ORACION ESCRITA CON LA PALABRA QUE TENES EN EL CASILLERO.

¡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: Liliana Aracena