

GUIA N°22 ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo -1

Escuela: Juan XXIII.

Docentes: Burgos María Teresa- Videla, Romina- Ávila, Cecilia.

Grado: 6°

Ciclo: Segundo.

Nivel: Primario.

Turno: Tarde.

Áreas Curriculares: Educación Tecnológica, Educación Musical, Educación Física.

Desafío: Diseñar y confeccionar las tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

Capacidades: Resolución de problemas/describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas (motoras, comunicativas, de cálculo, entre otras) en diferentes niveles de complejidad

Contenidos: *Educación Tecnológica:* Reconocimiento de las operaciones presentes en un proceso (Técnica y organización). Reconocimiento de las formas y características del aprovechamiento de la energía en diferentes épocas. Reconocimiento de artefactos que poseen dispositivos de control

Educación Musical: Identificar cualidades del sonido. Pentagrama y clave de sol. Esquemas rítmicos.

Educación Física: Lanzamiento, pase y recepción. Capacidades coordinativas. Capacidades condicionantes

Indicadores de evaluación:

Educación Tecnológica: Reconoce las operaciones presentes en un proceso (Técnica y organización).

Reconoce formas y características del aprovechamiento de la energía en diferentes épocas.

Reconoce artefactos que poseen dispositivos de control

Educación Musical: Identifica las cualidades del sonido.

Describe un pentagrama y una clave de sol. Dibuja las figuras rítmicas.

Educación Física: Realiza lanzamientos con pase y recepción.

Utiliza las diferentes capacidades coordinativas, en función del juego.
Ejercita las capacidades condicionantes.

Actividades guía de retroalimentación N° 22

Fecha: Lunes 9/11/20 al Viernes 13/11/20

Desafío: Diseñar y confeccionar las tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

Actividades.

Lee atentamente el siguiente instructivo.

Nombre del Juego: " **MEZCLANDO SABIDURÍAS**"

Preparación del material para el juego: Para poder jugar debes diseñar, confeccionar 6 tarjetas, preferentemente de cartón o cartulina, en caso que no tengas estos materiales en casa pueden ser de papel. Cada tarjeta debe estar **enumerada del 1 al 6**

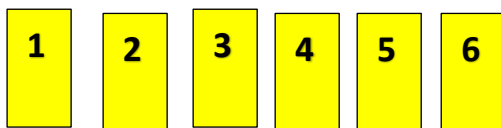
Ejemplo:



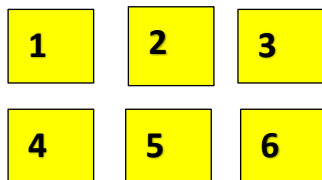
Debes conseguir un objeto pequeño para arrojar una piedrita mediana, o un bollito de papel, u ovillito de lana.

Instrucciones del juego: Para comenzar a jugar debes disponer las tarjetas en el espacio de juego que puede ser el suelo o sobre una mesa, las tarjetas pueden estar ubicadas de esta forma una al lado de la otra en línea, o en dos filas de tres, como lo muestra el siguiente ejemplo:

Opción 1 (una al lado de la otra en línea)



Opción 2 (dos filas de tres tarjetas)



El juego consiste en arrojar la piedrita (o el objeto que hayas elegido) desde una distancia aproximada de 1 m, hacia las tarjetas. El objeto debe caer sobre una de las seis tarjetas. Debes fijarte el número de tarjeta que te tocó y cumplir las consignas que están indicadas a continuación.

Consignas: Si te tocó la **tarjeta N°1** debes resolver las siguientes consignas:

Educación Física: con un compañero o ayudante, se colocan enfrentados a 3 m de distancia, debes lanzarle la pelotita de media, con una mano para que el la atrape con 2 manos sin que caiga al piso. Luego él te la pasa a vos de la misma manera. Repetir 5 veces sin que se caiga al piso.

Educación Tecnológica: elige un proceso productivo que conozcas (alimento), menciona los pasos ordenados para su elaboración y los medios técnicos (herramientas) que se utilizan.

Educación Musical: Toma 6 elementos de tu casa, con las siguientes cualidades: 1 con

sonido agudo y 1 con sonido grave, 1 que suena fuerte y 1 que suena suave, y 1 que el sonido sea corto y 1 que el sonido sea largo.

Si te tocó la **tarjeta N°2** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°3** debes resolver las siguientes consignas:

Educación Física: ejercicios de fuerza: en posición acostado (sobre una almohada o almohadón), con piernas flexionadas y bien apoyados los pies en el piso, las manos debajo de la nuca, realizar 30 abdominales.

Educación Tecnológica: menciona por quien eran reemplazadas antes en el pasado las siguientes actividades: lavar en lavarropas, usar aire acondicionado, usar focos o lámparas.

Educación Musical: ¿Qué es un Pentagrama? ¿La clave de Sol qué indica?

Si te tocó la **tarjeta N°4** debes resolver las siguientes consignas:

Restas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°5** debes resolver las siguientes consignas:

Educación Tecnológica: Nombra dos máquinas que funcionan con dispositivos de control (por ejemplo, botones para accionar su funcionamiento).

Educación Física: formar un cuadrado de 5 o 6m de lado, colocando sillas en los vértices. Debes desplazarte, en el primer lado con trote, al llegar al vértice, debes dar un giro completo, luego continuas por el siguiente lado con galope lateral, allegar al siguiente vértice das un giro y luego pasar por encima de la silla, luego repites el trote en el siguiente lado y el giro en el último vértice, completando así el perímetro.

Educación Musical: Dibuja las siguientes figuras rítmicas: una negra, dos corcheas y una blanca.

Si te tocó la **tarjeta N°6** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Puntaje: Por cada consigna resuelta sumas 1 punto (3 puntos por cada tarjeta) El objetivo del juego es llegar o superar los 10 puntos, si lo haces habrás logrado el desafío y ganado el juego.

Aclaraciones:

- El juego debe realizarlo con ayuda de un familiar, quien te leerá las consignas y anotará tu puntaje.
- El que arroja el objeto y resuelve las consignas eres tú.
- Si el objeto cae más de una vez en la misma tarjeta, debes volver a lanzar hasta que caiga en una tarjeta que aún no jugaste.

Terminado el juego **debes copiar y escribir las actividades que realizaste** durante el juego, en **el cuaderno que corresponde a cada área.**

Las actividades de Educación Física debes filmar un breve video.

Las evidencias (fotos del cuaderno y videos) debes mandarlas al grupo del grado los siguientes días y horarios:

Educación Física: lunes 16/11 de 13,30hs a 17,30hs.

Educación Tecnológica: martes 17/11 de 13,30hs a 17,30hs.

Educación Musical: jueves 19/11 de 13,30hs a 17,30hs.

DIRECTORA: SANDRA PÁEZ

VICEDIRECTORA: ROSA MONTELEONE