

**GUÍA 22 DE ÁREAS DE ESPECIALIDADES DE RETROALIMENTACIÓN 1****Escuela:** Falucho Turno Tarde**Grado:** 6º Sexto**Ciclo:** Segundo**Nivel:** Primario**Turno:** Tarde**Área/s:** Educación Física, Educación Musical, Educación Tecnológica.**Docente:** Reta Nélide, De la Vega Flavio, Fuentes Graciela**Título de la propuesta:** “Jugando a la Ruleta” (A través de pregunta y respuesta).**Desafío:** Construir una ruleta para jugar en familia**Contenido:**

- **Educación Tecnología:** Producto Tecnológico –Generación, transformación y uso de la energía eléctrica
- **Educación Física:** -Capacidades coordinativas que involucren habilidades motrices combinadas y específicas locomotivas y no locomotivas:  
Capacidades condicionales: flexibilidad, velocidad, fuerza y resistencia.
- **Educación Musical:** SONIDO atributos. VOZ aparato fonador. OIDO partes

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

Educación Tecnología:

- Identifica uso de la energía eléctrica a través de los conocimientos adquiridos.
- Reconoce la generación y transformación de la energía que se distribuye en diferentes lugares.

Educación Física:

- Ejecuta correctamente ejercicios de fuerza con control del cuerpo.
- Colabora con otros en la realización de actividades.

Educación Musical:

- Reconoce las cualidades de los sonidos.
- Identifica el aparato fonador y las partes del oído

**Actividades de Retroalimentación.**

Los alumnos deberán enviar evidencias: fotográficas, audio o video (dependiendo de cada área). Se trabajará del 16-11-20 al 20-11-20. Luego deben enviarla terminada la guía al correo: (segundociclofalucho@gmail.com) para poder ser evaluado

**Docentes:** Nélide Reta\_ Graciela Fuentes\_ Flavio de la Vega

**Actividad: Escenario 1**

**Consigna:** Te propongo jugar a la ruleta en familia, para ello debes construirla.

- 1) Para armar la ruleta, debe seleccionar el material (cartón, hojas de colores para decorar, una chinche de dos patitas y un gancho para sujetar papel).

A la hora de construir tienen que tener en cuenta los pasos del proyecto tecnológico te puedes guiar observando la imagen presentada

**¡AHORA A JUGAR EN FAMILIA!****Instrucciones:**

-Este juego consiste en girar la ruleta una vez por turno, luego esperar que la rueda deje de girar y en el número que haya caído, es la pregunta que debes responder, por ejemplo, le tocó el número 4 debe responder esa pregunta dejando plasmado en el cuaderno.

Preguntas:

1- ¿La electricidad hace funcionar muchos ....., que son útiles en la vida de las.....?

2- ¿Cómo crees que llega la energía a tu casa?



3- ¿Dónde se genera la energía eléctrica?

4- ¿Se puede vivir sin energía? ¿Por qué?

5- ¿Selecciona y ejecuta un ejercicio de fuerza, para trabajar los grupos musculares de las piernas?

6- ¿Selecciona y ejecuta ejercicios de flexibilidad para elongar los músculos de las piernas?

7- ¿Menciona el deporte que más guste e indique en qué situación de juego se manifiesta la velocidad?

8- En familia realiza una pirámide. (enviar imagen o video)



9- Nombra las cualidades de los sonidos y da un ejemplo de cada uno

10 - ¿Qué son las notas musicales, donde se escriben y porque se diferencian?

11- ¿Cómo se produce tu voz y donde se encuentran las cuerdas vocales en la laringe o faringe?

12- ¿De cuántas partes consta el oído? Nómbralas. ¿Cómo podemos cuidar nuestros oídos?



**Directora:** González Ivana

**Vicedirector:** Carlos Arnáez