

Guía Pedagógica 22 de Retroalimentación- Grupo N°1

Escuela: 12 de Agosto. CUE 7000344/00

Docente: Melisa, García Sanso

Grado: 6° Turno: Tarde

Áreas: Matemática- Lengua – Ciencias Naturales- Educación Tecnológica- Educación Agropecuaria.

Título de la propuesta: “Jugando se aprende mejor”

Contenidos:

Ciencias Naturales: El reconocimiento del hombre como agente modificador del ambiente y de su importancia en su preservación.

Lengua: la escritura de textos en función de los parámetros de la situación comunicativa y el texto elegido. La reflexión de formas de la organización textual y propósitos de los textos. Verbos en infinitivo. Modo imperativo. Conectores

Matemática: Cálculos que involucran varias operaciones. Orden de las mismas.

Educación Tecnológica: Análisis de procesos de producción/generación de energía a fin de reconocer operaciones similares en procesos diferentes.

Educación Agropecuaria: Hortalizas. Plantas frutales y ornamentales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Produce un texto no literario (instrucciones para un juego) en situaciones de escritura con destinatarios reales.
- Diseña alternativas de solución ante problemáticas ambientales.
- Diseña e interpreta la información cuantitativa que reciben por diferentes vías, así como resolver problemas aritméticos, desarrollar habilidades de cálculo ampliando el repertorio construido con números naturales (cálculo mental, algorítmico, con calculadora), a los números racionales positivos (fraccionarios y decimales).
- Diferencia las plantas y hortalizas según sus características morfológicas.
- Analiza procesos de producción/generación de energía.

Desafío: Elaborar en familia un juego de mesa sencillo (pasapalabra) orientado a la conservación, cuidado del medio ambiente y de los recursos naturales para jugar en familia y compartir con tu maestra.

Actividades:

Día 1 Lengua

1) Observa la siguiente imagen. ¿Los viste alguna vez, jugaste? ¿Qué te sugiere?



2) Lee la siguiente información.

Pasapalabra: Diseñarlo y tener en cuenta la ortografía de las palabras. El **juego** consiste en acertar las veintiséis palabras en orden alfabético de la planilla que elaborarás, cada una de las cuales se corresponde con una letra del roscó para la que se ofrece una definición, referencia o un concepto. Pueden participar varios jugadores. Una persona dirige el juego leyendo las definiciones, para que otros jugadores respondan, si acierta la palabra le dan una ficha verde, si no, una ficha roja para esa letra, dice “Pasapalabra” y continúa otro jugador. A medida que avances en la guía, observarás un cuadro que te ayudará a completar la referencia, definición o pistas de cada una e incorporar otras, escribiéndolas en la planilla siguiente que debes completar hasta la letra Z.

3) Completa el siguiente cuadro te servirá si eliges hacer el juego PASAPALABRA.

Comienza con:	Palabra	Referencia/ definición o pistas
A	AIRE	Sustancia gaseosa, transparente, inodora e insípida que envuelve la Tierra y forma la atmósfera.
B		Adjetivo gentilicio, cuyo lugar de procedencia es Brasil.
C		Acción que realiza un cantor en tiempo pretérito imperfecto (pasado).

D		Clase de oración que señala duda.
E		Contiene letra E...número que se obtiene de la multiplicación $23 \times 10 =$

Continúa la lista con lo trabajado en las distintas guías, también puedes ayudarte con el diccionario.

Recuerda que debes incluir en el juego contenido de todas las áreas y fomentar el cuidado y preservación del medio ambiente. Colócale título.

Día 2 Lengua

4) Redacta las instrucciones del juego haciendo uso de verbos en infinitivo, realizando la enumeración de los pasos, teniendo en cuenta la utilización de conectores de orden.

Día 3 Matemática

1) Lee, analiza y completa. Usa estas actividades en el juego.

COMIENZA CON T. En geometría: figura plana, polígono de tres lados.....

COMIENZA CON I. Nombre que recibe el triángulo que se caracteriza por tener dos lados iguales y uno diferente.....

COMIENZA CON M. Número natural compuesto por siete dígitos.....

CONTIENE O. número que se obtiene como resultado al multiplicar 6×8

Día 4 Educación Agropecuaria

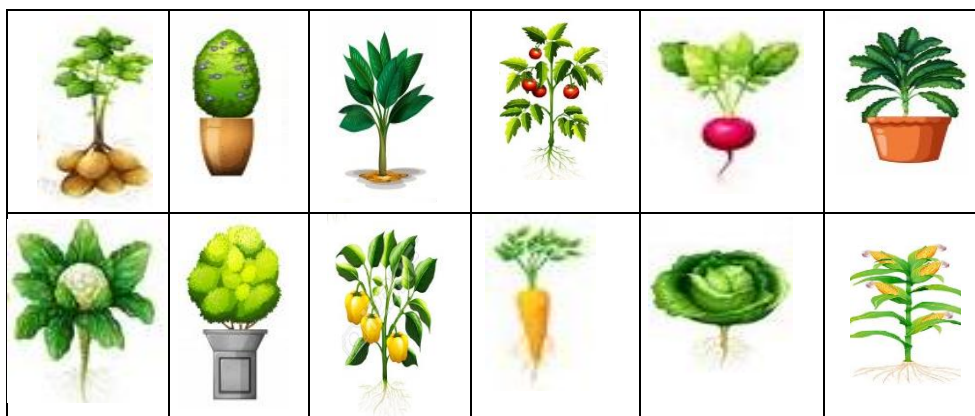
PARA RESOLVER EL DESAFÍO:

1-Observa las imágenes, completa las oraciones. Usa las opciones para el rosco de Pasapalabras.

COMIENZA CON P. Tubérculo comestible que se extrae de la planta herbácea.....

COMIENZA CON CH. Fruto del maíz cubierto de semillas, se fusionan firmemente.....

2- Escribe más opciones para el rosco, teniendo en cuenta las imágenes.



Educación Tecnológica

1-Leer la siguiente frase:

“En todos los procesos productivos están presentes procesos tales como: la organización, la transformación, el control, el transporte y el almacenamiento”.

2-A partir de la frase, anoten en el recuadro la etapa del proceso que muestra cada imagen.



3- Responde: ¿Cuál es la empresa que brinda este servicio en la ciudad de Pocito? ¿Cuál es la importancia del servicio? ¿Qué hacen con los residuos cuando no pasa el recolector?

Día 5 Ciencias Naturales

1) Lee atentamente.

Hemos visto que la naturaleza está en riesgo ¿Qué podemos hacer para revertirlo? Te propongo realizar el juego, para cuidar la naturaleza. Diseña el mismo con alternativas para cuidado y preservación del medio. Te doy algunos ejemplos para que uses si lo deseas:

COMIENZA CON P. organismo vivo que crece sin poder moverse el que crece fijado al suelo y se nutre de sales minerales que absorbe por las raíces.....

COMIENZA CON S. nube baja formada de dióxido de carbono, hollines, humos y polvo en suspensión que se forma sobre las grandes ciudades.....

DOCENTES RESPONSABLES: MELISA GARCÍA SANZO, SIDANELIA MARTINEZ, JORGE CABALLERO, JESICA CECILIA DÍAZ, GISELLE CARABALLO.

COMIENZA CON T. Pez marino carnívoro, de esqueleto cartilaginoso, cabeza aplanada y dientes afilados.....

Directora: Mary Díaz.