

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (3)****Escuela:** Antonio Torres Turno Tarde**CUE:** 700041800**Docentes:** Bernales Gabriela, Carbajal Mirna, Galleguillo Mariana, Andino Lorena, Patiño Jorge.**Grado:** 6º A, B y C. Segundo Ciclo – Nivel Primario.      **Turno:** Tarde**Áreas:** Lengua-Ciencias Sociales-Formación Ética y Ciudadana-Educación Tecnológica-Educación Física**Título de la Propuesta:** **Nos divertimos aprendiendo****Contenidos:**

**Lengua:** La escritura individual de oraciones como unidades que tienen estructura interna, sustantivos y adjetivos (con sus variaciones morfológicas), artículos, verbos (y sus tiempos) y pronombres personales.

**Ciencias Sociales:** Energía. Fuentes y formas de energía. Usos cotidianos. Impacto ambiental del uso de la energía. Las condiciones ambientales relaciones entre funciones y usos de los recursos naturales con la producción de materia prima y de energía.

**Formación Ética y Ciudadana:** La reflexión y el diálogo argumentativo como herramientas conceptuales básicas.

**Educación Tecnológica:** Reconocimiento de las formas características del aprovechamiento de la energía en diferentes épocas y contextos históricos.

**Educación Física:** Elaboración y puesta en práctica de respuestas a situaciones problemáticas que involucren habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas: lanzamiento, pase, recepción, conducción, dribling y malabares de distintos objetos, con coordinación óculo manual y óculo podal.

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

**Lengua:** Produce oraciones con coherencia, uso de verbos y adjetivos en forma correcta. Conjuga verbos.

**Ciencias Sociales:** Reflexiona sobre problemas ambientales, su relación con el cuidado y mantenimiento de recursos energéticos.

**Formación Ética y Ciudadana:** Reflexiona críticamente sobre problemáticas actuales.

**Educación Tecnológica:** Reconoce las formas características del aprovechamiento de la energía en diferentes épocas y contextos históricos.

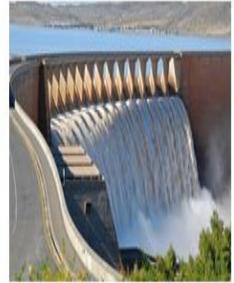
**Educación Física:** Practicar lanzamientos con manos y pies. Identificar qué tipo de energía se produce en cada movimiento

**Desafío:** **Jugar conjugando verbos.**

**Actividades:**

1- Observa las imágenes y responde:

- a) ¿Qué tipo de energía se representa en las imágenes?
- b) ¿Cuáles se obtienen de recursos renovables?
- c) ¿Cuáles de no renovables?

**POZO PETROLERO****PANEL SOLAR****CARBÓN****MOLINO DE VIENTO****REPRESA**

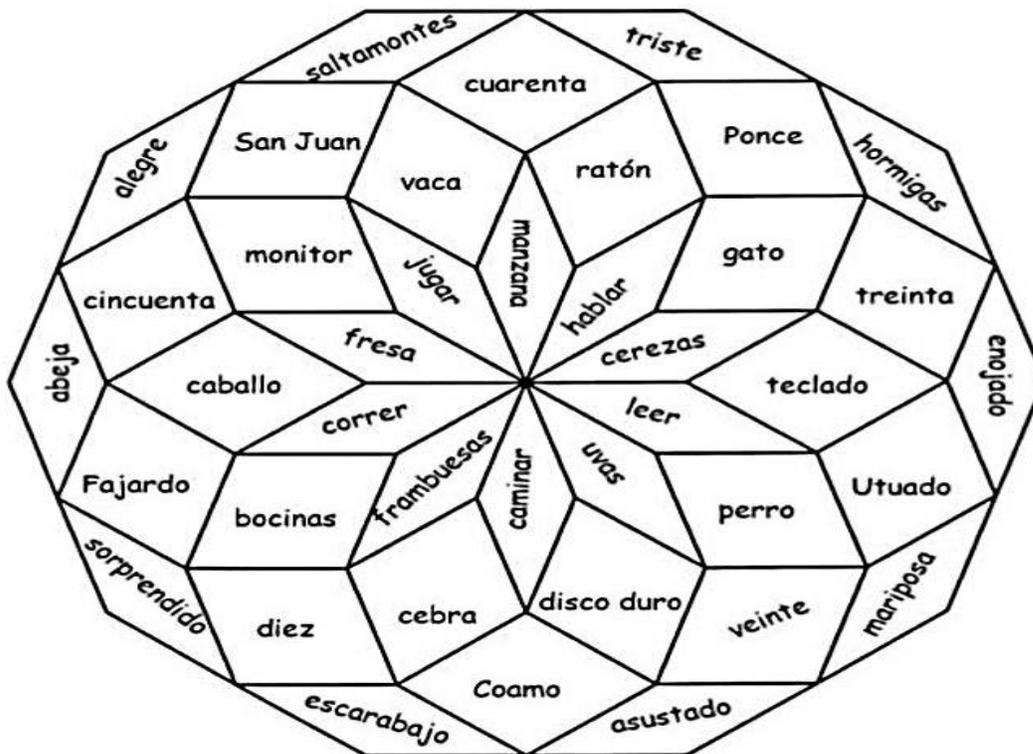
2- Juega siguiendo las instrucciones:

- Elige un número horizontal (pronombre) al azar, luego otro número horizontal (verbos). Así deberás escribir en la casilla los verbos que quedaron elegidos. **Atención** los verbos de los números **1** y **3** deben estar en tiempo **pasado**, los de los números **2** y **5** en tiempo **futuro** y los de los números **4** y **6** en tiempo **presente**. Ejemplo: horizontal 1 vertical 3: **ESCRIBÍ, SUBÍ, VIVÍ.**

**IMPORTANTE: DEBES COMPLETAR 10 CUADROS CON VERBOS CONJUGADOS**

	1	2	3	4	5	6
	<b>YO</b>	<b>TÚ</b>	<b>ÉL ELLA USTED</b>	<b>NOSOTROS NOSOTRAS</b>	<b>VOSOTROS VOSOTRAS</b>	<b>ELLOS ELLAS USTEDES</b>
<b>1</b> tocar fotografiar cantar						
<b>2</b> ver comer correr						
<b>3</b> escribir vivir subir						
<b>4</b> leer hacer aprender						
<b>5</b> montar nadar bailar						
<b>6</b> esquiar escuchar caminar						

- 3- En tu cuaderno escribe **3** oraciones con los verbos y sustantivos del **mandala**. Indicaciones: todas las oraciones deben contener adjetivos. En una oración el verbo estará en tiempo **pasado**, otra en tiempo **presente** y la última en tiempo en **futuro**.



#### 4- Lee y realiza:

- Elige un desafío y nombra la energía que se produce: el desafío 1º vale 6 punto, el 2º vale 8 puntos y el 3º 10 puntos.
- **En el 1º y 2º desafío** vas a necesitar 6 botella de plásticos, con las cuales formarás un triángulo como en el bowling. Marca una línea a tres metros de distancia de la pirámide y vas a necesitar una pelota: en el 1º desafío lanza la pelota con las dos manos por el suelo para derribar las botellas, en el 2º es parecido al anterior, pero lanza la pelota por el suelo pegándole con el pie para derribar las botellas.
- **En el 3º** analiza el movimiento lo describes, lo realizas y lanza la pelotita a las botellas ubicadas a tres metros de distancia de tu posición, en el desafío



#### Energía Cinética

En el juego de los bolos, la bola por el mero hecho de encontrarse en movimiento posee energía cinética. Dicha energía tiene la capacidad de provocar que los bolos se desplacen cuando impacta con ellos.



que elijas hacer, tienes que nombrar la energía que se produce en este.

- **Envía imágenes del desafío elegido y el desarrollo del mismo.**

5- Completa las oraciones y encuentra las palabras en la sopa de letras

R	I	O	S	A	B	C	D	E	F	R	G	H	I
J	K	Z	L	M	N	O	P	Q	R	E	S	T	U
V	C	O	N	T	A	M	I	N	A	C	I	O	N
O	W	N	X	Y	Z	A	B	C	D	I	C	E	F
G	H	O	I	J	K	L	M	N	O	C	L	P	Q
R	S	T	U	A	R	B	O	L	V	L	I	W	T
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	A	M	H	I
P	L	A	N	E	T	A	J	K	L	J	A	M	E
N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	E	T	W	R
X	Y	Z	A	B	C	D	F	G	H	I	I	J	R
R	E	C	I	C	L	E	M	O	S	W	C	X	A
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	O	U	V
Y	A	M	B	I	E	N	T	E	Z	A	B	C	D

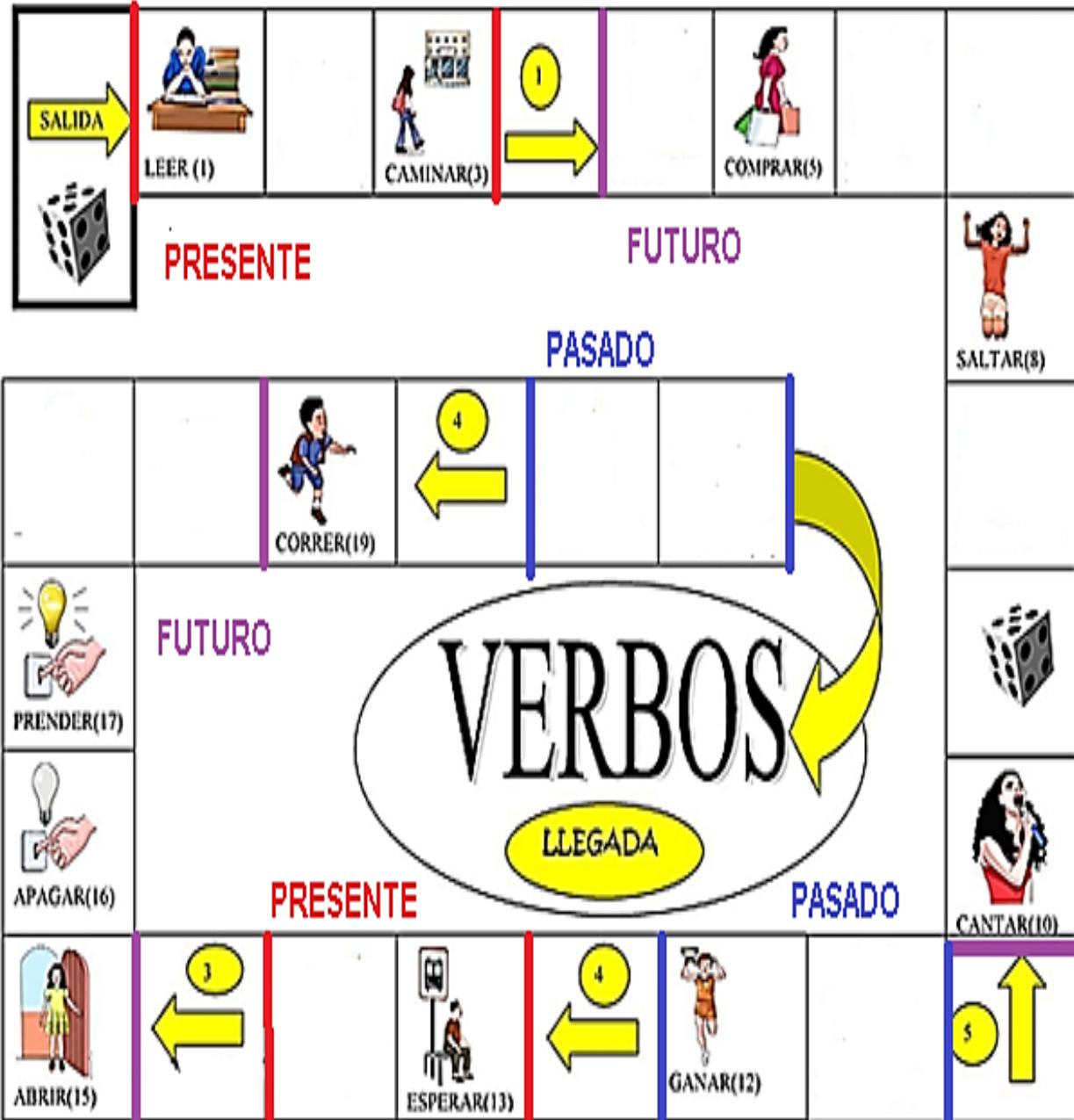
- A- Evitemos contaminar los \_\_\_\_\_ y mares.
- B- Plantar un \_\_\_\_\_ es reforestar.
- C- Debemos promover el \_\_\_\_\_ de basura.
- D- Salvemos la capa de \_\_\_\_\_
- E- \_\_\_\_\_ el papel y plásticos.
- F- El cambio \_\_\_\_\_ está afectando el planeta.
- G- La \_\_\_\_\_ nos afecta a todos.
- H- Todos debemos proteger el \_\_\_\_\_.
- I- Protejamos el \_\_\_\_\_ en que vivimos.
- J- Solo tenemos un planeta \_\_\_\_\_.

**Ahora a... "Conjugar Verbos" para realizar el desafío:**

- A- Para jugar primero debes completar los casilleros en blanco con:
  - verbos (que utilizaste en las áreas de Lengua, E. Física, Tecnología, Sociales y Ética),
  - el número
  - y la imagen (pegarla o dibujarla) correspondiente al verbo.

**B- Reglas de juego:** Necesitas fichas y un dado. Pueden jugar en familia entre 2 o 3 personas. El participante tira el dado y coloca la ficha en el número de casillero, allí conjuga el verbo según el tiempo que marca el color, si lo hace mal retrocede una casilla, si lo conjuga bien se queda ahí.

- Gana el que llega primero a la **LLEGADA**.
- Envía fotos del casillero completo y del desarrollo del juego a tu seño.



Directivo a cargo de la institución: **Ivana Recabarren**