

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (2)**Escuela:** 25 de Mayo**CUE** 700047500**Docentes:** Xiomara Montoro- Viviana Lucero- Cecilia Quiroga- Stella Maris Torres.**Grado:** 6° "A", "B"**Turno:** Mañana**Segundo Ciclo****Áreas:** Lengua- Ciencias Naturales- Educación Musical-.Educación Física.**Título de la propuesta:** "Jugando con palabras y formas."

Contenidos: **Lengua:** Lectura y producción. Lectura y escritura. Sustantivos. Adjetivos. Verbos. Comprensión lectora. La lectura de obras literarias de tradición oral. Leyendas. Los recursos del discurso literario. **Ciencias Naturales:** El cuerpo humano. Órganos de los sentidos. **Formación Ética y Ciudadana:** La presencia de la valoración en situaciones reales y ficticias. **Educación Física:** Ajustes y anticipación de las trayectorias de sí mismo, de los otros y de los objetos en el espacio y tiempo, para la resolución de situaciones problemáticas. **Educación Musical:** Canción del repertorio universal (pop-rock)- Percusión rítmica (con vaso) Forma musical- Voz cantada- Caligrama musical.

Indicadores de evaluación para la nivelación**Lengua**

- *Interpreta el contenido del texto.
- *Reconoce imágenes sensoriales.
- *Reconoce y clasifica: sustantivos -adjetivos - verbos.

Ciencias Naturales

- *Identifica los órganos de los sentidos: la vista.
- *Reconoce estados de bienestar en su organismo.

Formación Ética y Ciudadana

- *Identifica los cuidados que deben tener en su propio cuerpo.

Música

- * Realizar diferentes patrones rítmicos del juego con vaso en sincronía a la canción y canta la melodía del estribillo con buena entonación y a tempo.

Discrimina las partes formales del tema propuesto y otros componentes musicales y extra-musicales.

Educación Física

- *Visualiza desplazamientos.
- *Ejecuta la acción.

Desafío: Diseñamos y elaboramos "Caligramas" creativos.

Antes de comenzar a hacer la guía se sugiere realizar una lectura completa de la misma. Ten en cuenta que puedes necesitar datos del 1º día de la guía, para resolver ejercicios de los días siguientes.

Día 1 Lunes 16/11 Área: Lengua

1-Lee con atención el texto: Leyenda Maya sobre los temblores

"Por estas tierras se cuenta que, hace mucho tiempo, hubo una serpiente de colores, brillante y larga. Era de cascabel y para avanzar arrastraba su cuerpo como una víbora cualquiera. Pero tenía algo que la hacía distinta a las demás: una cola de manantial, una cola de fluido diáfano límpido.

Sssh sssh... la serpiente avanzaba. Sssh sssh... la serpiente de colores recorría la Tierra. Sssh sssh... la serpiente parecía un arcoíris juguetón cuando sonaba su cola de maraca. Sssh sssh...

Dicen los abuelos que donde quiera que pasara dejaba algún bien, alguna alegría sobre la Tierra.

Sssh sssh... allí iba por montes y llanos, mojando todo lo que hallaba a su paso. Sssh sssh... allí iba por montes y llanos dándoles de beber a los plantíos, a los árboles y a las flores silvestres. Sssh sssh... allí iba por el mundo, mojando todo, regando todo, dándole de beber a todo lo que encontraba a su paso.

Hubo un día en el que los hombres pelearon por primera vez. Y la serpiente desapareció. Entonces hubo sequía en la Tierra.

Hubo otro día en el que los hombres dejaron de pelear. Y la serpiente volvió a aparecer. Se acabó la sequía, volvió a florecer todo. Del corazón de la Tierra salieron frutos y del corazón de los hombres brotaron cantos.

Pero todavía hubo otro día en el que los hombres armaron una discusión grande que terminó en pelea. Esa pelea duró años y años. Fue entonces cuando la serpiente desapareció para siempre.

Cuenta la leyenda que no desapareció, sino que se fue a vivir al fondo de la Tierra y que allí sigue. Pero de vez en cuando sale y se asoma. Al mover su cuerpo sacude la Tierra, abre grietas y asoma la cabeza. Como ve que los hombres siguen en su pelea, sssh... ella se va. Sssh sssh... ella regresa al fondo de la Tierra. Sssh sssh... ella hace temblar... ella desaparece".

Versión de Antonio Ramírez Granados

1-Explicar por qué este texto es una leyenda. **Marcar y enumerar** los párrafos

2-Responder las siguientes preguntas teniendo en cuenta la leyenda.

a-¿Cuál es el personaje principal? b-¿Qué hace la serpiente?

c-¿Cómo se comportan los pobladores de allí? d-¿Qué sucede con la serpiente cuando los hombres pelean? e-¿Y qué sucede en la tierra?

Área Ciencias Naturales

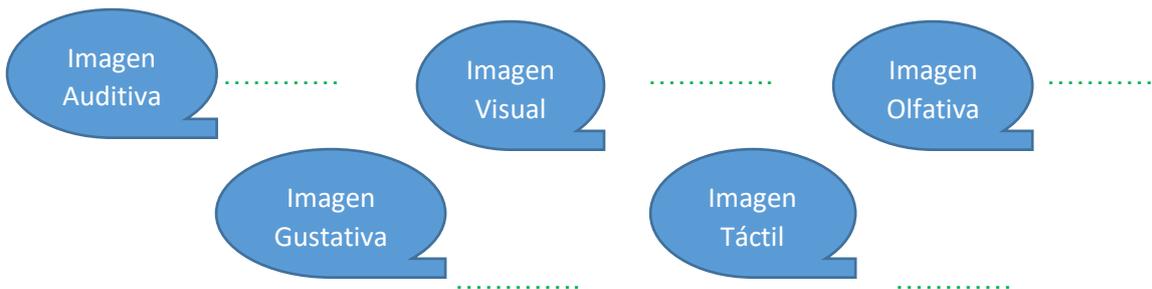
1-**Marcar** las partes del ojo usando las palabras que lo forman.

Cristalino- pupila- retina- nervio óptico- iris-



Día 2 martes 17/11 Área: Lengua

1-**Colocar** a que sentido afectan las siguientes imágenes.



2-**Resaltar** en la leyenda una imagen visual y una táctil.

3-**Extraer** palabras de la leyenda y **Completar** el cuadro

Sustantivo Propio (1)	Sustantivo Común (3)	Sustantivo Abstracto (1)	Verbo en Pasado (3)	Verbo en Presente (3)	Adjetivos (3)

Área: Formación Ética y Ciudadana

1-Responder las siguientes preguntas:

a-¿Cómo cuidas tus ojos?

b- ¿Consultas al oftalmólogo, cuando te pican o arden los ojos?

c- Mirar fijamente el sol, ¿Es bueno para la vista?

2-Nombrar tres consejos para cuidar tus ojos

Día 3 miércoles 18/11 Área: Lengua

1-Buscar en la leyenda dos oraciones bimembres.

2-Copiar en el cuaderno las oraciones.

3-Marcar en cada oración: sujeto, predicado, núcleo del sujeto y núcleo del predicado.

Área: Educación Física

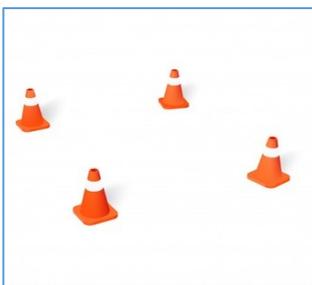
Busca elementos que puede haber en casa: conos, tiza, cintas para marcar en el piso, etc. Organiza los conos y cinta de manera que se forme un gran cuadrado, como aparece en la imagen 1. Punto de partida desde el primer cono, realiza los desplazamientos de cono a cono hasta completar el cuadrado.

-Avanza saltando con ambos pies.

-Cambia de dirección opuesta, salta hacia atrás.

-Avanza saltando en un pie alternando.

IMAGEN 1



Día 4 jueves 19/11 Área: Educación Musical



1) **OBSERVA** atentamente el tutorial que te envío del **JUEGO CON VASO** sobre el tema "**BELIEVER**" del grupo de pop-rock estadounidense **IMAGINES DIAMONS**.

2) **BUSCA** 1 vaso de plástico y **PRACTICA** repetidas veces **2 o más ritmos** del tutorial y luego **ACOMPaña** la canción alternando la percusión con vaso cuando cambia cada parte: **INTRO** - **ESTROFA 1** - **ESTROFA 2** - **ESTRIBILLO**.

(**ENVIAR VIDEO** con la música de fondo).

3) **CONSULTA** el **MATERIAL DEL ALUMNO** donde encontrarás la traducción del texto completo y **RESPONDE** en tu cuaderno de Música: 1-¿Qué **significado** tiene el **título** de esta canción? 2-¿Qué emoción o sentimiento **expresa** la canción? 3-¿A quién crees que se **dirige** el que canta? 4-¿Puedes cantar el **estribillo** con la-la-la? 5-¿Qué tipo de **voces** e **instrumentos** escuchas? (**ENVIAR AUDIO** con todas las respuestas).

4) **DIBUJA** en tu cuaderno de Música tu propio **CALIGRAMA MUSICAL** relacionado a la letra del **ESTRIBILLO** de la canción. (**ENVIAR FOTO** del caligrama).

Área Ciencias Naturales

1-Unir con flechas según corresponda:

El órgano de la vista es
Las pestañas sirven para
Los párpados protegen
Las glándulas lacrimales

**Proteger a los ojos de la tierra.
Ojos
El interior de los ojos
Humedecen los ojos**

Viernes 20/11 Área Lengua

1-Lee el siguiente texto ¿Quién es protagonista?
¿Qué clase de texto es?

LA SERPIENTE

2-Resaltar en la primera estrofa las imágenes sensoriales:

Verde: imagen táctil Rojo: imagen auditiva
Azul: imagen olfativa Amarillo: imagen visual

Naranja: imagen gustativa **¡¡Cuidado!!! No están todas**

La serpiente es valiente con el cuerpo maloliente es de color verde, su piel fina, suave y resplandeciente.

Tiene los dientes calientes, cazadora excelente. Dientes afilados para cazar a los humanos.

3-Repasar con un lápiz de color la silueta de la poesía

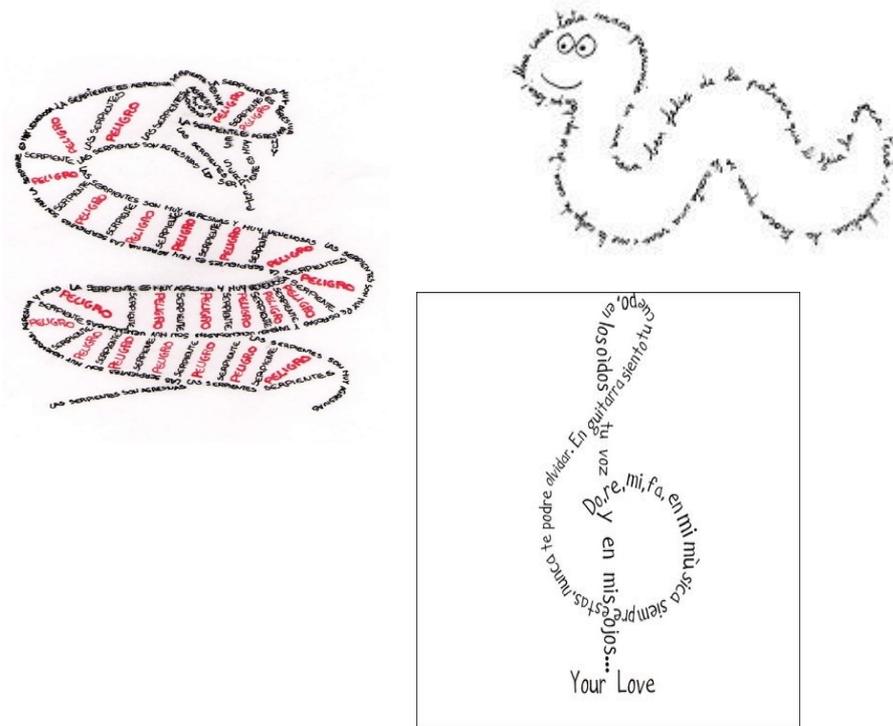
¿Sabías que.....?

Las poesías pueden presentar una silueta formando una figura acerca de lo que trata el poema. La tipografía, caligrafía o el texto manuscrito se arreglan o configuran de tal manera que crea una especie de imagen visual (poesía visual). La imagen creada por las palabras expresa visualmente lo que la palabra o palabras dicen.

Te propongo que transformes la poesía "La serpiente" en un caligrama. Puedes usar el texto como está, sacar o agregar palabras. La idea es que pongas a volar tu imaginación.

- ⌘ Decide qué texto vas a usar
- ⌘ Dibuja a mano alzada con lápiz negro la silueta de la figura
- ⌘ Escribe el texto siguiendo la silueta. Puede ser solamente el contorno y/o el interior de la figura
- ⌘ Recuerda que la profesora de Música también te pidió un caligrama.

Van ejemplos



Directora: Claudia Vilchez