

GUIA N° 2

ESCUELA: Dominguito

DOCENTE: Paula Calivar

GRADO: Sexto

CICLO: Segundo

NIVEL: Primario

TURNO: Jornada Completa

AREAS CURRICULARES: Lengua. CS. Sociales. CS. Naturales.

FECHA: 07/06 al 11/06

TITULO: Trabajamos en familia.

Estimadas familias en esta nueva guía nos abocaremos a repasar los temas vistos en la Guía N°1. Practicaremos con datos importantes que debemos saber sobre leyendas para que resulte más fácil cumplir con el desafío propuesto. Recuerden que está escrito en la Guía n°1, al igual que la lista de cotejo que deberán completar al finalizar la Guía N°2 de acuerdo como consideres que has trabajado.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACION

FECHA: 07/06

AREA: Lengua

- 1) Busca la leyenda de la Guía N°1 “El Cerro de los Siete Colores” y escucha atte. la lectura de tu maestra.
- 2) Lee comprensivamente en forma alternada por párrafo, respetando signos de puntuación y entonación de cada párrafo.
- 3) Analiza colectivamente cada párrafo.
- 4) Completa el esquema de comprensión de texto:
✚ Tema: ¿De qué se trata? _____
✚ Lugar donde sucede _____
✚ Personajes _____
✚ Hecho mágico _____
- 5) Busca e ilustra “El Cerro de los Siete Colores”.

FECHA: 08/06

AREA: CS SOCIALES, LENGUA

- 6) Nombra leyendas argentinas estudiadas y confecciona un cuadro, anota no más de 5 leyendas. No olvides alguna de nuestra provincia. Averigua a que provincias pertenecen y márcalas en un mapa.
- 7) Responde: ¿Cuáles te gustaron más? ¿Recuerdas el hecho mágico que se produce en alguna de ellas? Anótalos.

FECHA: 09/06

AREAS: LENGUA Y CS NATURALES

- 8) Teniendo en cuenta la secuencia narrativa de las leyendas explica que va en cada momento
SITUACION INICIAL **CONFLICTO** **RESOLUCION DEL PROBLEMA**
- 9) Teniendo en cuenta las provincias marcadas según el origen de las leyendas seleccionadas:

- ✓ Averigua que animales se caracterizan en cada una de ellas (no más de 5 de cada provincia)
- ✓ Clasifícalos según su alimentación
- ✓ Ilustra algunos ejemplares

FECHA: 10/06

AREA: LENGUA

- 10) Lee la leyenda “El Cerro de los Siete Colores” registrada en un afiche, en forma colectiva marquen: (la situación inicial, la parte que indica el lugar donde ocurren los hechos, el tiempo y los personajes, el o los problemas y como es el final). Márcalos en tu leyenda usando distintos colores.
- 11) Lee en voz alta tu plan de trabajo para comenzar a trabajar con el desafío.
- 12) Responde: ¿Ya has elegido el tema? ¿Te costó?

Te propongo algunos temas para que te sirvan de guía: **El nacimiento de un río. El origen de las flores.**

FECHA: 11/06

AREA: LENGUA

- 13) Observa la imagen que te servirá de guía para armar tu trabajo

Primero el titulo



- 14) Ya puedes comenzar con tu primer borrador. No olvides los 3 momentos. Usa signos de puntuación y entonación.
- 15) Termina tu producción y debes darme tu borrador para corregirlo.

- 16) Reescribe tu leyenda y vuélveme a mostrar. No pueden quedar errores.
- 17) Ahora pasa en limpio tu producción y léeselas a tus compañeros.
- 18) Intercambia tu producción con las de tus compañeros.
- 19) Completa la lista de cotejo teniendo en cuenta tu desempeño en la guía.

20) Metacognición

¿Seguiste todos los pasos necesarios para armar tu leyenda? ¿Te gustó trabajar con elementos mágicos? ¿Te sentiste bien al compartir tu producción con los compañeros del grado?

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: Cuevas estela, Diaz Laura, Sanchez Rocío, Gutierrez Verónica.

GRADO: Sexto

CICLO: Segundo

NIVEL: Primario

TÍTULO DE LA PROPUESTA: APRENDEMOS CON NUESTRO CUERPO.

ARTES VISUALES:

PROPÓSITOS: Propiciar la valoración y respeto por las producciones visuales ejercitando la expresión de ideas propias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Representar con tipos de líneas: repetición de líneas.



ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

1-Busca una tapa de cartón.

2- Dibuja otras formas en la hoja de blanca (casas, árboles etc.), con tipos de líneas.

3- Contornea la forma con marcador o fibra negra.

4-Recorta las formas y pega en la orilla de la tapa, junto al personaje que hiciste la clase anterior.

5-Cuelga tu cuadro en la pared, saca una foto y se la envías a la profesora de artes.

EDUCACIÓN FÍSICA.

PROPÓSITO: Propiciar el reconocimiento de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: * Experimentar motrizmente considerando sus posibilidades de movimiento.

- Elaborar motriz considerando sus posibilidades de movimiento.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

“JUEGO DE LA SILLA CON LAS PARTES DEL CUERPO”: Este juego consiste en que al ritmo de alguna música que elijas, debes colocar una parte del cuerpo en él, para esto deben quedar de acuerdo con los participantes del juego, antes de iniciar la música, ejemplo: debemos colocar el pie en la silla al término de la música. El que se equivoca o no lo hace a tiempo pierde puntos, gana quien junte puntos por acertar la parte del cuerpo en la silla.

EDUCACIÓN MUSICAL:

PROPÓSITO: Favorecer las destrezas psicomotrices, a partir de la utilización del propio cuerpo en la producción musical.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Utilizar el propio cuerpo como fuente sonora para sus producciones musicales con mayor grado de destreza.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

- Recordamos la canción Believer.
- Graba un video imitando los movimientos corporales acompañando el ritmo de la canción. (envía tu grabación por whatsapp a mi teléfono personal 2646601813)

EDUCACIÓN ARTISTICA TEATRO:

PROPÓSITO: Propiciar, mediante la expresión corporal el conocimiento del propio cuerpo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: * Participar de las actividades propuestas por el docente.

*Trabajar en casa las actividades de desarrollo y profundización.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO



Vamos a trabajar con nuestro cuerpo, te propongo el juego de la Secuencia Corporal.

Realiza estos movimientos dejando volar tu imaginación con un integrante de la familia.

- Invita a tus hermanitos, mamá o papá, uno de los integrantes comienza ejecutando un movimiento con una parte de su cuerpo, el jugador de al lado debe realizar ese movimiento más uno nuevo hasta completar una secuencia de 4 movimientos.

IMPORTANTE: Mandar evidencia de tu trabajo. En el cuaderno coloca la fecha en la que trabajaste, el nombre del juego, y comenta cuál de estos movimientos te resulto más divertido. Espero vernos prontito. ¡Cariño!

DIRECTORA: Marcela Ibañez