

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO N° 2**Escuela:** Ingeniero Marco Antonio Zalazar**CUE:** 700056200**Docentes:** Marcelo Orlando Cáceres, Gabriela Silvana Ortiz, Sandra Mónica Illanes**Grado:** 6° A, B y C**Turno:** Tarde**Área/s:** Lengua, Ciencias Sociales, Educación Musical, Educación Física.**Título de la propuesta:** “Creo, juego y aprendo”**Contenidos:**

Lengua: La producción de textos orales y escritos. La reflexión a través de la identificación, de unidades y relaciones gramaticales y textuales distintivas de los textos leídos y producidos: párrafos y oraciones.

Ciencias Sociales: Proceso de integración del Mercosur. Los recursos naturales: Las múltiples causas de los problemas ambientales.

Educación Musical: Fuentes sonoras. Clasificación instrumental según el elemento vibrante: cordófonos (cuerdas), aerófonos (de madera y de metal) y de percusión.

Educación Física: La participación y apropiación de juegos de cooperación y/o de oposición, juegos atléticos y juegos deportivos modificados, comprendiendo y acordando su estructura lógica – finalidad, reglas, estrategias, roles, funciones, espacios y tiempos, habilidades motrices y comunicación.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Identifica la concordancia de sustantivo, adjetivo y verbo en el texto
- Redacta consignas claras respetando las indicaciones del juego.
- Enumera objetivos del Mercosur
- Nombra los países del MERCOSUR
- Clasifica recursos naturales
- Relaciona como se contaminan los recursos naturales y las consecuencias en el medio ambiente
- Participa en encuentros atléticos y deportivos con finalidad recreativa, fomentando la integración e inclusión.
- Identifica los instrumentos musicales con sus posibilidades sonoras y su clasificación por familias.

Desafío: Rediseñar un juego de mesa (carrera de mente) que involucre los contenidos aprendidos en todas las áreas.

Día 1 Área: Lengua**Docente:** Gabriela Ortiz**Título: Palabras en acción**

Completa. ¿Las palabras subrayadas son adjetivos, sustantivos o verbos?

Los científicos encontraron restos gigantescos.

Un geólogo argentino hizo el descubrimiento.

Habitaron el territorio de la Patagonia argentina abundantes especies.

Los dinosaurios tenían el cuello largo.

Les permitía moverse con seguridad.

Día 2**Área: Lengua**

En las siguientes oraciones marca el verbo. Indica si la oración es unimembre o bimembre.

- Identificó a los delincuentes por unas huellas digitales.
- Los delincuentes burlaron la seguridad del museo sanjuanino.
- ¡Casi un desastre!
- La segunda investigación terminó con allanamientos en dos partidos bonaerenses.

Subraya en las oraciones anteriores los adjetivos y clasifica en: calificativos, numerales y gentilicios.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas), como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas.

Día 3**Área: Ciencias Sociales****Docente: Sandra Illanes****Título: “Una revolución de conflictos, acuerdos y recursos”**

Encierra con color rojo los países del Mercado Común del Sur

Argentina-Colombia-Chile- Brasil -Paraguay -Uruguay-Perú

Coloca (v) o (F)

- El agua es un recurso natural agotable (...)
- El suelo es un recurso natural renovable (...)
- La ganadería es un recurso natural renovable (...)

Une el problema ambiental y el recurso natural

*Río.

*Desertización

*Animales

*Incendio

*Bosque

*Suelo.

*Fábricas y Deshechos industriales

*Aire

*Quema de residuos

¿Para qué nos sirven los recursos naturales? (agua, luz solar, suelo, vegetales, animales)

Menciona un objetivo del MERCOSUR.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas) como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas.

Día 4**Área: Educación Musical****Docente: Lic. Carina Susana Silva****Título: “Instrumentos y sonidos”**

Observa atentamente cada una de las imágenes de los instrumentos y clasifica a qué familia pertenecen, teniendo en cuenta el elemento vibrante. Une con flechas



Violín

Cordófonos



Trompeta

Aerófonos de madera



Tambor

Percusión



Flauta traversa

Aerófonos de metal

Menciona un instrumento de percusión.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas), como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas.

Día 5

Área: Educación Física

Docente: Rubén Leonardi

Título: “Continuamos aprendiendo”

Dibuja cajón de salto en largo con sus medidas. Tener en cuenta la tabla de pique y corredera. Aproximadamente ¿Cuánto mide el largo del cajón de salto?

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas) como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas.

Instructivo para rediseñar el juego “Carrera de Mente”

Materiales: Un cartón, cartulina (Tablero de juego). Un dado. Cuatro fichas circulares de diferentes colores (serán para 4 jugadores o parejas de jugadores). Diferentes grupos de tarjetas por áreas (elaboradas por los alumnos)

Procedimiento: Sobre el cartón o la cartulina dibujar un circuito como el del juego de la Oca, son 26 casilleros de los cuales el primero (casillero 0) es el de **salida** y el último el de **llegada**. Luego numerar del 1 al 24 los otros casilleros y en forma ascendente colocarás en el 1 Lengua, 2, Matemática, 3 Ciencias Sociales, 4 Ciencias Naturales, 5 Formación Ética y ciudadana, 6 Música, 7 Tecnología, 8 Educación Física.

Y así a partir de 9 vuelves a repetir las diferentes áreas, hasta llegar al número 24. Comprueba que cada área esté en tres casilleros diferentes por lo menos.

Como Juego: Se puede jugar de 2, 3 o 4 jugadores en forma individual o por parejas. Ordenados de la forma que elijan, el primer jugador larga el dado. Por ejemplo: si obtiene el número 4 avanza hasta el casillero 4 que lo ocupan las Ciencias Naturales, da vuelta una de las tarjetas de Ciencias Naturales y responde a la consigna, el resto de los participantes deciden, si la misma es correcta. Si es correcta se queda en ese lugar, si es incorrecta vuelve al lugar de donde partió. Gana el o los jugadores que llega/n primero a la meta.

¡A disfrutar jugando!

Resolución final del desafío. Rediseñar un juego de mesa (carrera de mente) que involucre los contenidos aprendidos en todas las áreas. Lee detenidamente el instructivo para diseñar el juego “Carrera de mente” presentado en la guía. Presta atención a la ortografía.

Envía una foto a tu docente de la resolución del desafío por whatsapp.

Directora: Profesora María Ester Padilla