

Esc. MARTÍN YANZÓN.EMER. 5°Grado. Matemática. Lengua. Cs. Sociales. Cs. Naturales. Tecnología. Ed. Musical. Ed. Plástica. Ed Física. Ed. Agropecuaria.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – Grupo 2

ESCUELA: Martín Yanzón. EMER

CUE:700057400

DOCENTE/S: Lis FERRER, Carlos LUCERO, Silvia CORTÉZ, Silvia SAAVEDRA, Sandra Botella, Mónica Moreno, Miriam AGUIRRE, Rosa Montaña.

GRADO: 5° “A-B” **CICLO:** Segundo **NIVEL:** Primario **TURNO:** Mañana con prolongación.

ÁREAS CURRICULARES: Matemática, Lengua. Cs. Sociales. Cs. Naturales, Tecnología, Ed. Musical, Ed. Plástica, Ed. Física, Ed. Agropecuaria: Agricultura-Industrialización.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Diseñando juegos de mesa”

CONTENIDOS SELECCIONADOS: **Matemática:** Representación de objetos en el plano. Figuras geométricas. Tablas de multiplicar. **Lengua:** La participación asidua en conversaciones sobre temas de estudio, de interés general y sobre lecturas compartidas de textos. Entrevistas. Textos instructivos. **Cs. Sociales:** Los problemas ambientales-causas y consecuencias. Normas de seguridad. **Cs. Naturales:** Reciclado de materiales. Importancia de alimentos para la salud. **Tecnología:** Análisis y reflexión acerca de los productos tecnológicos, su uso y efectos que producen en el ambiente y las personas. Uso de tecnología de la información y las comunicaciones para buscar y compartir contenidos e información. **Ed. Musical:** Cancionero oficial. La voz. **Ed. Plástica:** Color. Gamas. Tridimensión: Maquetas. **Ed. Física:** Ajuste y anticipación de trayectorias de sí mismo, de los otros y de los objetos, en el espacio y tiempo, para la resolución de situaciones problemáticas. **Agricultura:** Enfermedades y Plagas vegetales. Influencia del agua. **Industrialización:** Alimentación saludable y nutritiva. "Alimentos que componen la MOCHILA DE EMERGENCIA.

INDICADORES DE EVALUACION PARA LA NIVELACIÓN:

- Representa objetos en el plano.
- Reconoce figuras geométricas y tablas de multiplicar.
- Realiza entrevistas sencillas correctamente.
- Escribe textos instructivos con autonomía.
- Identifica causas y consecuencias en problemas ambientales.
- Reconoce normas de seguridad a tener en cuenta en caso de siniestros.
- Recicla materiales variados.
- Reconoce la importancia de una alimentación saludable.
- Diferencia y reconoce himnos y marchas patrias.

Responsables: Lis Ferrer, Carlos Lucero, Silvia Cortéz, Silvia Saavedra, Sandra Botella, Mónica Moreno, Miriam Aguirre, Rosa Montaña

Esc. MARTÍN YANZÓN.EMER. 5°Grado. Matemática. Lengua. Cs. Sociales. Cs. Naturales. Tecnología. Ed. Musical. Ed. Plástica. Ed Física. Ed. Agropecuaria.

- Reconoce la formación de gamas y representa la tridimensión por medio de maquetas.
- Nombra materiales, argumentando su uso, según las propiedades.
- Realiza una maqueta utilizando material reciclable que tiene en casa.
- Utiliza material de referencia y registra resultados de sus hallazgos.

ACTIVIDADES

DESAFÍO: “Diseñar juegos de mesa que involucren recomendaciones en caso de catástrofes naturales”.

1- Lee atentamente la siguiente información, luego responde en forma oral:

San Juan afrontará su tercer año consecutivo de sequía.

A pocas semanas de finalizar el invierno, desde la Dirección de Hidráulica informan que existieron pocas precipitaciones níveas que aportan al sistema hídrico de la provincia, por lo que según apuntó Maximiliano Delgado, titular de la repartición, “estamos ante un año que se vuelve a presentar seco”. “Este año hay pocas precipitaciones de nieve en la alta Cordillera, es decir que es una situación similar a la del año pasado. Esto significa que se trata de un año con un derrame, que será por debajo de la media que necesitamos en la provincia de San Juan”, explicó Delgado, al tiempo que señaló que se utilizará “el agua que se encuentra embalsada en los Diques”.

- ¿Por qué se producen las sequías? ¿Qué fenómenos naturales hacen que no haya sequía? ¿Qué es lo contrario a una sequía? ¿Qué otros fenómenos naturales conoces? ¿Qué diferencias existen entre fenómenos y desastres naturales? ¿Qué es un sismo?

2- Lee los siguientes conceptos:

Un **fenómeno natural** es un cambio que se produce en la naturaleza, es decir, que no es provocado por la acción humana. Estos pueden influir en la vida humana de manera positiva (lluvia sobre cultivos) etc. , o de manera negativa (Ciclón tropical [huracán], terremoto] sobre una ciudad) o pueden no influir (como un arcoíris).

Llamamos **desastres naturales** a los fenómenos naturales peligrosos para la especie humana. La lluvia, por ejemplo, no es en sí un desastre, pero puede serlo, si se reúnen ciertas condiciones como una intensidad inusual, sumada a la mala planificación urbana, es decir, la construcción de viviendas en lugares vulnerables a inundaciones.

3- Responde nuevamente los interrogantes anteriores teniendo en cuenta la información del texto.

4- Completa el siguiente cuadro

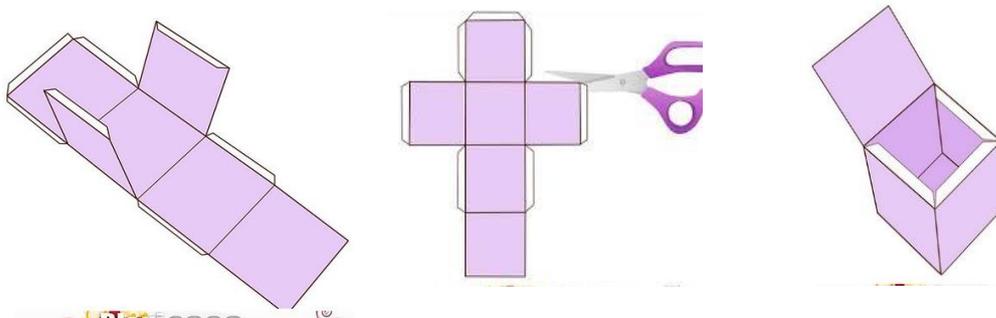
Fenómenos naturales	Desastres naturales

5- Redacta y realiza una entrevista sencilla a dos de tus familiares cercanos sobre "Cómo vivieron los terremotos de San Juan". Escribe las preguntas con las respuestas en una hoja aparte para luego enviársela a tu maestro.

6- Escribe cómo se debe actuar antes, durante y después de un sismo.

SISMO...cómo actuar..		
ANTES	DURANTE	DESPUÉS

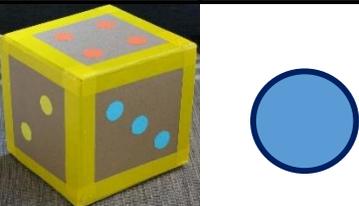
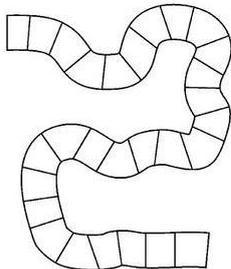
7- Observa atentamente las siguientes imágenes de "Como hacer un cubo de papel".



8- Responde: ¿Qué figura geométrica se usa para hacer un cubo? ¿Qué otras figuras geométricas conoces?

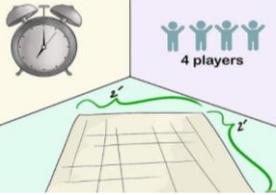
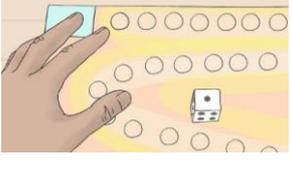
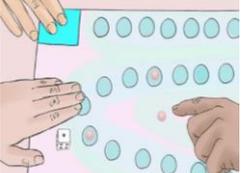
9- Realiza el cubo siguiendo los pasos de las imágenes anteriores y usando los elementos de geometría necesarios.

10- Diseña los siguientes elementos:

1 Dado y fichas	Tablero	Tarjetas
		
<p>Al cubo que hiciste anteriormente pégale círculos formando un dado. Recorta fichas de cartón, pín-talas de diferentes colores. Una por cada jugador.</p>	<p>Diseña sobre una hoja, cartón o cartulina un tablero. Escribe hasta la numeración que desees y decóralo como tú quieras. Escribe en un extremo la palabra "salida" y en el otro extremo "llegada"</p>	<p>Recorta tarjetas y escribe en cada una, definiciones de plagas, partes de la planta, tipos de plantas, alimentos que componen la mochila de emergencia, estrofas de himnos o marchas patrias. Sin escribir de qué se trata. También escribe recompensas o castigos (Ej. Avanza 2 casilleros, pierdes el turno, te devuelves</p>

		un casillero, etc.) Puedes pegar imágenes.
--	--	--

- 11- Consulta a tus maestros sobre los escritos de las tarjetas.
- 12- Invita a algún familiar a jugar, teniendo en cuenta las siguientes reglas:
- a- Un jugador, por turno, tira el dado al aire, al caer observa la cara que queda hacia arriba.
 - b- Según el número del dado, saca una tarjeta al azar y responde, según la definición o imagen, de qué se trata. O bien cumple con la recompensa o el castigo.
 - c- Elige un color de ficha, que lo acompañará hasta el final del juego. Si no dice el nombre de la plaga, planta, etc. no avanza, si acierta, avanza tantos casilleros como el número que salió en el dado.
 - d- Gana el que primero llega a la meta.
 - e- Variante: Puedes hacer tarjetas con preguntas relacionadas a los contenidos vistos en las guías.
- 13- Responde:
- ¿Te gustó el juego? ¿Para qué te sirvió? ¿Qué otras tarjetas puedes diseñar? ¿Qué otras variantes puedes agregar? ¿Son importantes las reglas de juego? ¿Por qué? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Cómo se juegan? ¿Inventaste alguna vez un juego? ¿Fue fácil jugarlo? ¿Qué necesitaste?
- 14- Lee y comparte en familia:
- JUEGOS DIDACTICOS...**
- ¿Sabías que? los juegos didácticos son muy importantes para desarrollar tu inteligencia. Involucra a una o a más personas, acciones que se deben seguir, genera placer, permite expresar imaginación y libertad; estimula la concentración y ayuda a la memoria.
- 15- Piensa, y reflexiona: En la actualidad, están ocurriendo diversos siniestros naturales como, incendios forestales, sismos y aislamientos por pandemias, para los cuales es importante tener en cuenta conocimientos previos y recordar recomendaciones de cómo actuar ante estos siniestros ambientales.
- 16- Diseña un juego de mesa que contenga recomendaciones, información, preguntas, etc. sobre los siniestros anteriormente mencionados.
- 17- Escribe en tu cuaderno los materiales a utilizar y los pasos a seguir para su construcción. Lee para tener en cuenta:

<p>Anota tus ideas</p>	<p>Desarrolla tus ideas con un tema. En este caso será sobre siniestros.</p>	<p>Determina cuál será el rango de edad de los jugadores</p>	<p>Determina los límites en cuanto a la cantidad de jugadores, el tiempo y el tamaño del juego.</p>
			
<p>Determina la forma de cómo se ganará el juego.</p>	<p>Anota las reglas básicas.</p>	<p>Haz un bosquejo aproximado del diseño de un tablero.</p>	<p>Diseña y escribe las tarjetas con los datos necesarios. Añade variaciones.</p>
			
<p>Ponlo a prueba por tu cuenta, con familiares y/o amigos y perfecciónalo</p>			
			

18- Aplica el juego creado.

Directora: Ivanna Noemí Velázquez - **Vicedirectora:** Lucía Ester Tarabay