

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo 2

Escuela: Salvador María del Carril

CUE: 7000588-00

Docentes: Marcela Acuña, Lorena Merino y Nadina Iturrieta.

Grado: 6º

Turno: Mañana

Área: Lengua, Formación Ética y Ciudadana, Ciencias Sociales, Educación Física y Tecnología

Título de la propuesta: Aprendemos jugando

Contenidos:

Lengua: Texto instructivo. Verbos. Producción de texto instructivo. Lectura comprensiva

Formación Ética Y Ciudadana: Valores. Esperas de turnos. Trabajo en equipo. Respetar reglas.

Ciencias Sociales: Repaso de temas vistos en guías anteriores

Educación Física: Juegos deportivos modificados y mini deporte, comprendiendo su estructura lógica y acordando reglas, estrategias, roles, funciones, etc.

Educación Tecnológica: Etapas del Proyecto Tecnológico

Indicadores de evaluación para la nivelación

Lengua

- Arma el juego con materiales propios.
- Reconoce el texto instructivo y los verbos en infinitivo
- Construye en forma verbal desafíos para ser resueltos
- Identifica sustantivo y verbo en una oración bimembre.
- Clasifica semánticamente palabras
- Expresa de manera correcta sus emociones
- Realiza conjugación de verbos
- Reconoce número y género de sustantivos
- Identifica sustantivos y su clasificación en propios y comunes.

Educación Tecnológica

- Identifica las distintas etapas del Proyecto Tecnológico a través de la construcción de un juego de mesa sencillo.

Educación Física

- Se adapta y resuelve diferentes problemáticas, respetando roles y según sus propias posibilidades.

- Respetar sus propias posibilidades de movimiento y la de los otros, resolviendo en conjunto las diferentes problemáticas planteadas

Ciencias Sociales

- Reconoce lugares de zona rural y urbana.
- Reconoce los derechos de los niños
- Puede expresar a través de dibujos lo que quiere decir
- Comprende el significado de DIVERSIDAD CULTURAL
- Comprende lo que son problemas ambientales
- Reconoce algún problema ambiental natural

Desafío: Realización de un juego de mesa para compartir en familia

Explicación para los padres:

Hola papás!!! Ya estamos llegando a fin de año, pero a diferencia de años anteriores donde estaríamos preocupados por saber cómo será el acto de fin de año, esta vez vamos a contarles como trataremos de terminar este ciclo lectivo.

En las guías 23 y 24 hemos tomado un desafío que será realizar un juego de mesa parecido al juego de la Oca. Dicho trabajo lo podrán hacer con sus hijos en cartón, cartulina o el elemento que tengan en casa.

Este desafío les ayudará a compartir con sus hijos actividades que ya hemos trabajado en guías anteriores y también saber si ellos han aprendido dichas actividades, para ello necesitamos que el juego sea en familia, pero las actividades las resuelvan los chicos en forma individual para así saber si el contenido fue aprendido.

Desde ya agradecemos siempre el apoyo para con sus chicos y con nosotras, las docentes, por estar siempre en contacto y en permanente trabajo en equipo.

¡GRACIAS FAMILIAS!

¡AHORA A JUGAR!

Señoritas Lorena Merino, Nadina Iturrieta y Marcela Acuña

Actividades

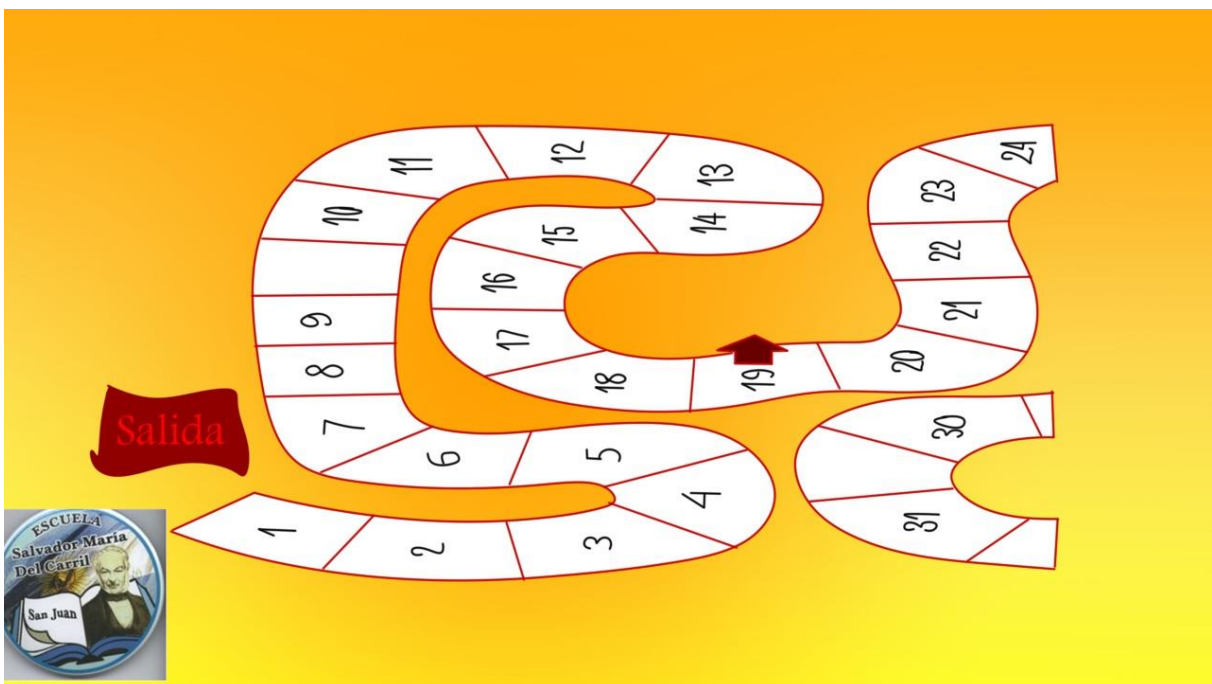
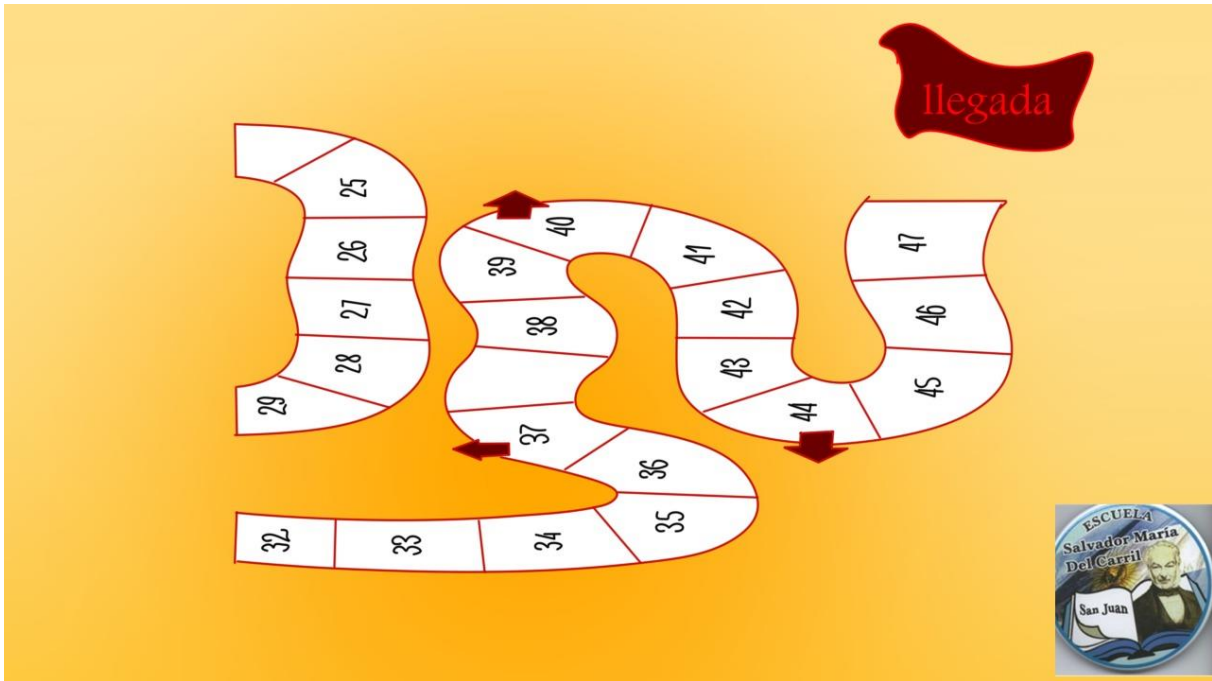
Área: Lengua y Formación Ética

1. Leer el siguiente texto instructivo

Juego: “¿QUÉ SABES DE SEXTO GRADO?”

Materiales

- Tablero impreso



- Cartulina o cartón para pegar el tablero
- Cartulinas u hojas de dibujo de colores rojo para Matemática, azul para Lengua, amarillo para Ciencias Sociales, verde para Ciencias Naturales, blanco para Tecnología, naranja para Educación Física, rosada para Música y celeste para Artes Visuales
- 1 dado
- 2 o más jugadores
- Hojas en blanco (pueden ser rayadas o cuadrículadas)

- Lápices negros
- Un reloj puede ser de arena o digital

Instrucciones

1° Debes escribir en las tarjetas cada actividad sin resolver que a continuación te daremos en la guía (las actividades deben escribirlas separadas en cada tarjeta según el color que corresponde a cada materia). En tu cuaderno sí debes resolver las actividades, para verificar cuando realices el juego, que los resultados sean correctos.

2° Deben tirar el dado una vez cada participante para ver quién comienza (empieza el juego el que tire el número más grande)

3° El participante que comienza vuelve a tirar el dado y mueve su ficha hasta el casillero que le toca mira el color del casillero y saca una tarjeta de la materia que corresponde a ese casillero

4° En su hoja en blanco debe resolver o contestar la actividad en el tiempo de 1 minuto.

5° Si el participante realizó la actividad de manera correcta y en el tiempo estipulado en el punto 4° puede seguir tirando el dado y realizando actividades.

Si el participante no realiza la actividad correctamente o fuera de tiempo el jugador que sigue (el de la derecha) debe empezar su juego

6° Gana el juego aquel participante que llegue primero a la meta, en caso de empate se desempatará observando quien hizo más actividades de manera correcta.

En las tarjetas azules debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver. (Recuerda realizar las actividades en tu cuaderno)

2. Leer el texto instructivo del punto 1 y extraer 5 verbos
3. Pedir a otro participante que te de un desafío para realizar
4. Observar la siguiente oración y marca un sustantivo y un verbo

Todos los alumnos de sexto grado trabajaron maravillosamente durante el año.

5. Clasificar semánticamente las siguientes palabras

Escuela- Mateo- mamá – estudiar- responsabilidad

6. Describir con ademanes o lenguaje de señas como te sientes jugando en este momento (los demás participantes deberán adivinar qué quieres expresar)
7. Conjugar los siguientes verbos en futuro:

Yo Gano - tú continúas – el aprende – nosotros sonreímos

8. Escribir el género y número de las siguientes palabras: rosa- tablero- lápiz- jugador- hojas- respuestas
9. Pensar rápidamente una oración exclamativa y decirla
10. Realizar una lista con 5 sustantivos propios y 5 sustantivos común

Área: Educación Tecnológica

En las tarjetas blancas debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver

- a) ¿La 1º Etapa del proyecto tecnológico, es la Identificación del problema o el diseño?
- b) Para la 2º Etapa del proyecto: debes hacer un dibujo del atrapa sueño que realizaste.
- c) Nombrar 4 materiales que se pueden emplear para el atrapa sueño.
- d) Mencionar 2 herramientas usadas en los proyectos de tecnología.
- e) ¿Cuándo terminas un proyecto (atrapa sueños) y quieres mejorarlo es la etapa de Planificación y ejecución o Evaluación y perfeccionamiento?

Área: Educación Física

En cada tarjeta naranja debes escribir estas actividades por separado y sin resolver

- A) ¡Caíste al casillero del movimiento! En este casillero debemos buscar un espacio amplio de la casa y realizar un lanzamiento de Hándbol con ritmo de tres tiempos.
- B) ¡Casillero de Resistencia! En este casillero deberá realizar saltos, primero con un pie, luego con el otro y finalizando con los dos pies juntos, en un tiempo de 30 segundos.
- C) ¡Carrera con Equilibrio! De a dos, demarcamos dos líneas a una distancia de 5 metros aproximadamente y realizamos una carrea con mamá, ida y vuelta, con un plato de plástico en la cabeza, sin que se caiga.
- D) ¡Casillero de Fuerza! En este casillero debemos realizar 10 abdominales y 5 flexiones de brazos en el menor tiempo posible. (con ayuda)
- E) ¡Casillero loco! En este último casillero el alumno deberá conseguir un Globo y demarcar dos líneas a una distancia de 5 metros aproximadamente. Con ayuda de algún integrante de la familia, deberán realizar el traslado del mismo con la frente, cuando llego al otro extremo, deberán reventar el globo entre los dos con la espalda

Ciencias Sociales

**Escribe en las tarjetas cada una de estas actividades por separado y sin resolver.
(Recuerda realizar las actividades en tu cuaderno)**

1. Escribir un lugar que esté en la zona rural y otro en zona urbana
2. Realizar un dibujo de alguno de los derechos del niño y que otro participante adivine de que derecho se trata

3. Escribir con tu palabras que significa DIVERSIDAD CULTURAL
4. Explicar qué es un problema ambiental natural, nombra un ejemplo.
5. Decir en qué fecha nació Domingo Faustino Sarmiento
6. Escribir qué países liberó San Martín
7. Explicar con tus palabras que se conmemora el 12 de Octubre
8. Nombrar 3 máximas de San Martín a su hija Mercedes.

VICEDIRECTORA: GABRIELA COBOS.