

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO 1

Escuela: PROVINCIA DE SANTA CRUZ N ° 751

CUE: 7000245-00

Docentes: ALCARÁZ GRISELDA, CASTILLO RUTH, VERAGUA ANDREA, MUÑOZ GISEL, FIGUEROA EDUARDO, RUTH OROZCO

Grado: 6° A, B, C

Turno: mañana y tarde.

Áreas: Lengua, Matemática, Plástica, Música, Educación Física.

Título de la propuesta: “JUGANDO Y APLICANDO”

Contenidos

LENGUA: EJE: LA REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA: *sustantivos. * adjetivos. * verbos y *pronombres personales*. La oración como unidad que tiene estructura interna. Relaciones de significado (homónimos, hiperónimos). *Familia de palabras. *Derivación de palabras. *Sufijos y prefijos. *Sinónimos y Antónimos. *Campo semántico. EJE:LA COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN ORAL: Comprensión lectora. Lectura oral.

MATEMÁTICA: RESPECTO DEL NÚMERO: *Estrategias de cálculo (Cálculo mental o algorítmico; exacto o aproximado de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones). *Operaciones con números naturales, decimales y racionales. * Potenciación de números naturales. *Relaciones numéricas (Múltiplos y divisores). * RESPECTO DE GEOMETRÍA: Ángulos, Triángulos, Circunferencia y Circulo Arco y Cuerda.

INDICADORES PARA LA NIVELACIÓN:

INDICADORES	LA	L	EPPA
* Participa activamente en el juego propuesto			
*Comprende el texto propuesto, responde a las preguntas y expresa sus respuestas adecuadamente.			
*Aplica contenidos trabajados previamente.			
*Elabora estrategias personales para resolver problemas y modos de comunicar procedimientos y resultados.			

ÁREAS LENGUA Y MATEMÁTICA:

LUNES

. LOS INVITAMOS ¡A JUGAR!

DESAFÍO: DISEÑAR O MODIFICAR UN JUEGO DE MESA SENCILLO Y SU INSTRUCTIVO, RESPETANDO CIERTAS PAUTAS, ORIENTADO A LA APLICACIÓN DE CONTENIDOS DESARROLLADOS EN EL ÁREA LENGUA Y MATEMÁTICA A TRAVÉS DE LAS GUÍAS PEDAGÓGICAS.

*La seño nos mostrará un modelo de juego de mesa para orientarnos en su futuro juego de mesa.



PRESTA MUCHA ATENCIÓN A LAS PAUTAS QUE DEBEN RESPETAR Y QUE DEBEN ESTAR INCLUIDOS EN TU JUEGO.

1- LAS REGLAS DEL JUEGO deben ser lo más cortas y simples posibles. (elaborar o modificar un instructivo del juego.)

2- El juego debe incluir tarjetas que contengan desafíos matemáticos y de lengua. (la seño nos guiará para su elaboración).

3-Pensar un sistema de puntaje.

4- Planificar que su desarrollo no sea muy prolongado. (30 minutos máximo).

5- Es muy importante que pruebes tu juego con tantas personas distintas posibles para conocer qué cambios son necesarios.

6- Puedes usar tapas de botella, balitas, botones, dados, trozos de papel o fichas de otros juegos, cartones, goma Eva, marcadores. etc.

7-Tiene que ser muy colorido y prolijo.

8- Debes colocarle un nombre.

9- Presentarlo a la seño y compañeros(vídeo).

ÁREA: MÚSICA.

MARTES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “EXPRESIONES”.

Contenidos: “La Voz”, “Cualidades del Sonido”, “Percusión Corporal”.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

_Ejecuta motivos o frases rítmicas y melódicas.

_Utiliza su propio cuerpo e instrumentos no convencionales como fuente Sonora para sus producciones musicales.

Actividades:

- 1)_Piensa y elige una rima, un trabalenguas o párrafo de alguna poesía.
- 2)_Juega a recitarlo en diferentes formas y expresiones.
- 3)_Inventa un ritmo y acompaña con percusión corporal o instrumentos no convencionales.
- 4)_Para finalizar realiza un vídeo o audio con la producción terminada y envía a la maestra.

ÁREA: LENGUA Y MATEMÁTICA

¡MANOS A LA OBRA!

- 2) Confeccionamos las tarjetas para el juego.

Materiales:

*Cartulina o afiche u hoja de dibujo necesitarás blanco, y 4 colores para diferenciar las tarjetas (2 colores para lengua y otros 2 para las tarjetas de matemática).

* Lápiz negro, lápices de colores y marcador color negro.

* Plasticola, regla, compás, semicírculo.

Planificamos el contenido de las tarjetas.

Matemática: cada tarjeta debe contener un desafío para él o la jugadora. Determinamos dos colores para las tarjetas de matemáticas. Realizaremos 15 tarjetas como mínimo.

- 1) Resolver una situación problemática.
- 2) Realizar un Cálculo mental (suma o resta números grandes)
- 3) Encontrar la potencia de un número.
- 4) Buscar el múltiplo de algún número.
- 5) Buscar el divisor de un número.
- 6) Resolver una suma o resta de números decimales.
- 7) Encontrar el complemento de un ángulo.



- 8) Encontrar el suplemento de un ángulo.
- 9) Encontrar el valor de un ángulo en un triángulo.
- 10) Confeccionar si es posible un triángulo.
- 11) Identificar en una figura círculo, cuerda, radio y etc.
- 12) Pasar a fracción un número mixto
- 13) Resolver una división de dos cifras
- 14) Dibujar un ángulo.
- 15) Realizar una suma o resta de fracciones.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

MIÉRCOLES

TÍTULO: EDUCACIÓN FÍSICA EN CASA.

INDICADORES:

- Interpreta el valor del juego con sus reglas básicas.
- Desarrolla la eficiencia en pares sobre lo red (soga) y también eficiencia en auto pases.

ACTIVIDADES:

- Mencione reglas básicas del deporte vóley.

¿Qué se permite?:

.....
.....
.....

¿Qué no se permite?:

-.....
-.....
-.....

❖ Juego a 10 puntos: 1 vs 1(uno contra uno) por encima de la red (soga), el primero que llega a 10 puntos gana.

MUESTRA FOTOS O VÍDEOS DEL TRABAJO

❖ Puedo realizar 10 o más auto pases (manejo alto) sin que la pelota toque el piso.

MUESTRA FOTOS O VÍDEOS DEL TRABAJO

Trabajo sujeto a calificación final

NOMBRE Y APELLIDO	¿Comprende el deporte? ¿Reglas?	¿Cuántos autopases puede realizar?	¿Logro jugar el 1 vs 1?	Calificación final

ÁREA: LENGUA Y MATEMÁTICA

MIÉRCOLES

LENGUA: Cada tarjeta debe contener un desafío para él o la jugadora. Determinamos dos colores para las tarjetas de lengua.

- 1) Identificar el verbo de la oración.
- 2) Nombrar dos adjetivos calificativos.
- 3) Distinguir el sufijo de una palabra
- 4) Responder cuál es el campo semántico de una palabra
- 5) Nombrar la familia de palabras.
- 6) Determina si es homónimos o hiperónimos.
- 7) Nombrar el sustantivo colectivo de una palabra.
- 8) Identifica las palabras compuestas
- 9) Nombra los pronombres personales
- 10) Expresa el antónimo de una palabra.
- 11) Identificar el prefijo/ sufijo.
- 12) Leer el siguiente trabalenguas.
- 13) Adivinanza
- 14) Determina el pretérito del siguiente verbo.
- 15) ¿Qué son palabras compuestas? Nombra 4.



JUEVES

ÁREA LENGUA

Practicamos lectura del siguiente texto: “La máquina del tiempo, la máquina del tiempo” de Eduardo Abel Giménez, pág. 22, cuadernillo N° 4.

*Recibiremos la llamada de la seño previamente acordada y compartiremos la lectura.

ÁREA MATEMÁTICA Y LENGUA

VIERNES

*Presentamos nuestro juego, y acordamos encuentros virtuales con los compañeros para jugar.

*La seño participará de ser posible de las reuniones o realizará vídeo llamadas a los estudiantes y pedirá realizar algunos desafíos de las tarjetas. ¡ APLAUSOS!!!!

ÁREA PLÁSTICA Contenidos: ° Texturas. La percepción del entorno natural.

Capacidad:* Resolución de problemas: Resolver problemas de manipulación de materiales y herramientas involucrando habilidades y destrezas.

ACTIVIDAD: Para despedir el año vas a trabajar sobre la tierra y con elementos de la naturaleza, esta unión de Arte y naturaleza se denomina Land Art y puede durar un rato o más tiempo según con qué lo realices. Elegí un lugar afuera de tu casa o en algún lugar que conozcas (playa, cerro, etc.) será un sector de tierra o arena donde puedas trabajar en el piso sin que lo pisen, acerca todos los elementos que encuentres y trabaja en el tamaño que te permitan los materiales que encuentres : piedras, palitos, hojas, flores. La colocación de los materiales debe estar combinada con el dibujo, el que realizarás con un palito sobre la tierra o arena. Combinando formas geométricas y orgánicas construirás una mándala que debe tener variedad de texturas, así es que trabajarás zonas del diseño con muchas piedras, otras con muchos palitos, otras con muchas hojas (o combinados) recuerda que la textura se logra repitiendo líneas, puntos o mancha .Finalmente puedes pedir un deseo por la humanidad, dedicarle tu obra de arte, fotografiarlo y enviármelo. Suerte!

DIRECTORA: GLORIA FERNANDEZ

VICEDIRECTORA: CLAUDIA ZALAZAR.