

**Guía Pedagógica N° 23 de Retroalimentación-Grupo N° 1****Escuela:** Tierra del Fuego**CUE:** 700019800**Docente:** Prof. Marisol Corado**Grado:** 6°      **Turno:** Jornada Completa**Áreas Curriculares:** Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Agropecuaria, Educación Física, Computación.**Título de la propuesta:** Cuidamos los espacios ambientales.**Contenidos****Ciencias Sociales:** Causas y consecuencias de los problemas ambientales de Argentina y América Latina.**Ciencias Naturales:** Modificaciones propiciadas por el hombre en el ambiente.**Formación Ética y Ciudadana:** Opiniones y sentimientos frente a las problemáticas éticas abordadas.**Educación Física:** Ejercitar los grandes grupos musculares.**Educación Tecnológica:** Planificación y simulación de ideas de producción sobre la distribución y la asignación de recursos: humanos, materiales y técnicos; teniendo en cuenta la duración total del proceso.**Educación Plástica:** La línea expresiva, recta, curva, ondulada.**Computación:** Internet y Organización de datos en hoja de cálculos.**Indicadores de evaluación para la nivelación**

- Distingue la variedad de problemas ambientales en Argentina y en América Latina.
- Identifica al hombre como agente modificador del ambiente y de su importancia en su preservación.
- Considera diferentes alternativas de solución para el cuidado del ambiente.
- Realiza grupalmente juegos de reto y aventura, respetando los espacios y materiales utilizados.
- Selecciona materiales.
- Diseña y ejecuta construcciones.
- Utiliza diversas posibilidades de trabajo con la línea expresiva en el plano.
- Busca información e imágenes en Internet.
- Organiza datos en una cuadrícula.

**Desafío:** Adaptar el juego de la OCA orientado a la concientización y cuidado de los espacios ambientales.

**Actividades****Día 1 Ciencias Sociales**

1-Relee el texto “El juego de la oca” versus “el juego del cuidado de los espacios ambientales” y extrae los problemas ambientales que se nombran en él, luego completa el cuadro y marca con una cruz a quiénes afecta.

Problemas ambientales.	Afecta a:	
	Los seres humanos	La naturaleza
Problemas ambientales de origen natural.		
Problemas ambientales de origen antrópico.		

2- Responde.

¿Los problemas ambientales de origen natural y antrópico solo se ocasionan en Argentina o en otras partes? ¿Por qué?

¿Qué consecuencias le ocasionan a la naturaleza y a los seres humanos los problemas ambientales que se nombran en el texto?

**Ciencias Naturales**

1-Relee el texto “El juego de la oca” versus “el juego del cuidado de los espacios ambientales” y responde.

-Los problemas ambientales que se nombran en el texto originados por el hombre ¿A quiénes modifican? ¿Y a quiénes perjudican?

2-Realiza una lista con las acciones que debemos tener en cuenta para preservar el ambiente.

**Día 2 Formación Ética y ciudadana**

1-Escribe brevemente cómo te propones cuidar los espacios ambientales y luego responde.

¿Qué emociones te producen los problemas ambientales mencionados en el texto? ¿Por qué?

2- Construye el juego de la OCA sobre los espacios ambientales.

A continuación, te dejo unas pautas que deberás tener en cuenta para poder realizarlo.

1<sup>er</sup> Lee muy bien el texto “El juego de la oca versus el juego el cuidado de los espacios ambientales”, en él se encuentra cómo se juega y qué debes colocar en cada casillero.

2<sup>do</sup> Recuerda que todos los casilleros llevan números, y aquellos que no indican nada a realizar, solo se le coloca el número que le corresponde.

3<sup>er</sup>o Ten en cuenta las áreas de las materias de especialidades en ellas encontrarás pistas para poder realizar aún mejor el juego.

4<sup>to</sup> Una vez que realices el juego recuerda enviarme una foto de cómo te quedó.

### Educación Física

1-Construir un dado con un cartón o bien conseguir un cubo de madera y escribirle diferentes actividades o juegos que involucren fuerza de brazos, piernas, abdominales y espinales, que puedas realizar en un espacio de casa u otro lugar siempre y cuando lo dejes igual o mejor de limpio o cuidado que estaba. Sentadillas, flexiones de brazos, abdominales, espinales, durante el término de un minuto, incorporar diferentes elementos como sillas, botellas, sogas, etc.

### Día 3 Educación Tecnológica

1-Te propongo que imagines, diseñes y construyas un tablero y un dado para el juego de la oca, teniendo en cuenta los materiales que contaminan el medio ambiente. Debe ser un material resistente, que no se rompa fácilmente y que puedan conservar el juego durante mucho tiempo.

2-Teniendo en cuenta lo construido completa el siguiente cuadro.

Producto tecnológico	Material usado en su fabricación	¿De dónde proviene dicho material?	Herramienta usada en su fabricación	Usaste alguna máquina ¿Cuál?	Que energía utilizó dicha maquina
Tablero					
dado					

### Día 4 Educación Plástica

1-Observa en las obras de éstos artistas la utilización de líneas para expresar movimiento, estabilidad o equilibrio.



Katsushika



Hokusai



Van Gogh



Joan Miró

2-A continuación, imitando el estilo de cada pintor diseña (con los materiales que tengas en casa) las imágenes que irán en los casilleros del juego EL CUIDADO DE LOS ESPACIOS AMBIENTALES.

Realiza (dibujando y pintando) los casilleros 6, 12, 19, 26, 53, 42, 52,58 y el que corresponde a los espacios sin problemas ambientales (en esos dibujarás un paisaje con mucha naturaleza y sin contaminación) y en el resto de los casilleros pinta los números correspondientes.

### **Día 5 Computación**

1-San Juan dispone de 15 Reservas Naturales, busca en Internet cuáles son. Elige 1 y dibújala en un casillero en tu juego de la Oca, con el nombre del lugar.

2-Completa una hoja de cálculo (qué es una cuadrícula como la de Excel) con la cantidad de: \*Casilleros con imágenes de contaminación, \*Casilleros con imágenes de cuidado del ambiente, \*Casilleros sin imágenes, \*Casilleros de avance, \*Casilleros de retroceso. Con esa planilla, podrás organizarte y visualizar cuál ocupará el mínimo y el máximo de casilleros. (No olvides tomar una foto del casillero cuando esté terminado y una foto del cuadro, para enviársela a la profe de computación).

Ejemplo: hoja de cálculo a completar:

	A	B	C	D	E
1	<b>CANTIDAD DE CASILLEROS</b>				
2	<b>De Contaminación</b>	<b>De Cuidado del Medio Ambiente</b>	<b>Sin Imágenes</b>	<b>De avance</b>	<b>De retroceso</b>
3					

**Resolución Final del Desafío:** Debes construir el juego de la OCA sobre los espacios ambientales. Luego de terminar la guía y el juego manda fotos a tu seño de todo lo realizado.

**Directora: Prof. Beatriz Altamirano**