

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 2

Escuela: José María del Carril

CUE:700014500

Docentes: Mañas García, Graciela Verónica- González, Ángeles Elizabeth- Nievas, María Julieta- Falcon, Andrea Fabiana- Tobares, María Natalia- Sidasmed, Sonia Liliana- Montealegre, Andrea- Carpino, Antonella.

Grado: 5to

Turno: Jornada Completa

Áreas: Lengua-Matemática-Cs. Sociales-Cs. Naturales- F.Ética y Ciudadana- Teatro- Inglés- Ed. Fs- Computación- Agropecuaria- Tecnología- Artes Visuales

Título de la propuesta: ¡Diseño, recreo y juego!

Contenidos: **Matemática:** Descomposición polinómica – Clasificación de ángulos- números naturales-

Lengua: Uso del diccionario- clasificación de sustantivos, adjetivos y verbos.

Ciencias Sociales- Formación E. Ciudadana: La Constitución Nacional Argentina- valores sociales- personajes a través del tiempo.

Ciencias Naturales: Los estados del agua.- Los microorganismos.

Educación Física: Ejercitación de prácticas corporales y motrices que impliquen el desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas.

Agropecuaria: Hábitos saludables – Alimentos sanos.

Artes visuales: La línea: indagación de la línea en la configuración de las formas según distintas funciones: descriptiva, estructural y decorativa.

El color: el color en imágenes bi y tridimensionales, sus mezclas. Primarios y secundarios.

Materiales, herramientas y soportes: elección, exploración, utilización de los diferentes soportes y herramientas, aprovechando sus cualidades.

Tecnología: Identificación y análisis de maquinarias y herramientas.

Computación: El teclado y sus funciones.

Teatro: JUEGO TEATRAL/ EXPRESIÓN CORPORAL Y ORAL/ EXP. ARTÍSTICA

Inglés: Identificación de las diferentes preposiciones de lugar.-Reconocimiento de los números hasta el 100.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Indicadores	LA	L	EP
Logro cumplir con las repeticiones de cada estación			
Realizo correctamente el ejercicio sugerido			
Creo el hábito de consumir alimentos sanos para llevar una vida saludable.			
Realizo un diseño con diferentes tipos de líneas, pinta con colores primarios y secundarios, teniendo en cuenta el soporte para realizar un juego didáctico			
Identifico máquinas-herramientas para el uso de distintas agrícolas para el uso de distintas tareas agrícola o de la vida cotidiana			
Realizo el reconocimiento del teclado y elabora una respuesta			
Realizo juegos teatrales que incluyan la improvisación y personificación de: animales, objetos y frases. Interpretalas con el cuerpo y la voz.			
Identifico las preposiciones de lugar en inglés.			
Reconozco los números de inglés hasta el 100.			
Identifico en la búsqueda de palabras en el diccionario.			
Identifico clasificación de sustantivos, adjetivos y verbos.			
Registro que es la Constitución Argentina.			
Identifico personajes a través del tiempo.			
Identifico los diferentes estados del agua.			
Registro qué son los microorganismos.			
Identifico la clasificación de ángulos y resuelve la descomposición polinómica.			

Actividades

Área: Artes visuales

1) Observa las siguientes imágenes:



Como habrás observado, muchos artistas a lo largo de la historia, han inventado juegos, EL JUEGO DE LA OCA, no es nuevo. Hay muchas versiones, pero lo seguro es que data de muchos años. Te invito que investigues eso. Ahora tú tendrás que fabricar tu propio juego. Busca un cartón, marca el diseño con líneas curvas y rectas y pinta cada casillero con colores primarios y secundarios. Luego sigue las instrucciones de los demás profesores, hasta completar el juego. Mucha suerte en tu proyecto!!!!

1) Observa la siguiente imagen para que puedas realizar nuestro juego:



REGLAS DE JUEGO:

- Para llegar a la final del juego y ser un super genio ganador debes responder todos los casilleros sin saltarte ninguno...
- Debes escribir y realizar en un papel las cuentas y respuestas para luego mostrársela a las señas.

- Cuando toque casillero con cámara de foto, aparte de realizar la actividad señalada, debes tomarte una selfie divertida con la persona o mascota que tengas más cerca en ese momento.
- Cuando te toque el casillero donde se encuentre el pozo, aparte de realizar la actividad señalada, debes tomarte un vaso con agua.
- Cuando toque casillero donde está la oca, aparte de realizar la actividad señalada, debes ir a darle un abrazo y beso a mamá, papá, abuelo/a, tío/a, primo/a, hermano/a o a quien este en casa con vos.
- Cuando llegues al final del juego siéntete muy orgulloso de tu esfuerzo y compromiso por aprender; ya eres un super Genio..!!!

REFERENCIAS PARA EL JUEGO DE LA OCA:

Casillero N°1: ¿Cómo se clasifican los ángulos? (Área Matemática: guía N°5)

Casillero N°2: Descompone polinómicamente los siguientes números: 32.697 y 237.543 (Área Matemática: guía N°2)

Casillero N°3: Conociendo las máquinas-herramientas (agrícola o de la vida sociocultural), selecciona dos de cada una (máquina-herramienta).

Casillero N°4: Crees que las máquinas y herramientas pueden ser reemplazada por la mano o fuerza humana?

Casillero N°5: Lavarse las manos con agua y jabón cantando y bailando la canción del Feliz Cumpleaños.

Casillero N°6: Tienes un minuto para colocarte un delantal, recogerte el pelo y buscar una fruta y una verdura Lavarla bien y pelarla.

Casillero N°7: ¿En cuántas partes se divide el teclado de la computadora?

Casillero N°8: ¿Qué parte del teclado utilizaría para escribir su número de documento?

Casillero N°9: Busca en el diccionario las siguientes palabras: Moribundo- transeúnte. (Área lengua: guía N°7)

Casillero N°10: Extrae del texto “como meter un elefante en la cáscara de una nuez”, 2 sustantivos propios, 2 adjetivos, 2 verbos. (Área Lengua: guía N°6)

Casillero N°11: ¿Qué es la constitución?. (Área Cs. Sociales y F.Ética y Ciudadana: guía N°5)

Casillero N°12: ¿Cuándo nació Manuel Belgrano? (Área Cs. Sociales: guía N°12)

Casillero N°13: a) Realizar los movimientos y sonidos que hace el conejo, el toro, el lechuzo.

b) Transformar el cuerpo en un espejo, en un bolillo en movimiento y en un ventilador en movimiento.

Casillero N°14: c) Cantar la siguiente frase, bailando y haciendo los gestos según lo que dice la frase:

“ Cabeza de piedra y panza de tambor, me sobo la costilla y el pie izquierdo enloqueció...”

d) Crear con mi cuerpo una máquina de ruidosa con muchos movimientos.

e) Escribir en tu carpeta o cuaderno: ¿Cuál fue el personaje que más te gustó hacer? ¿Por qué?

Casillero N°15: Andar rápido sin correr 100 pasos por tu casa.

Casillero N°16: Saltar a la pata coja 10 veces cada pierna.

Casillero N°17: Tira un dado! Según el número obtenido, observa que preposición te tocó del 1 al 6. Luego dibuja una mesa (table) y una pelota (ball) que debes estar ubicada en el lugar exacto que obtuviste cuando tiraste el dado.

- 1) In
- 2) On
- 3) Under
- 4) Behind
- 5) Next to
- 6) In front of

Casillero N°18: Realiza los siguientes cálculos matemáticos y encierra en círculo los resultados correctos.

$$380 - 290 = \quad \text{nineteen /ninety / ninety –two}$$

$48 \div 4 =$ two / twenty /twelve

$56 + 44 =$ one hundred /one thousand /one

Casillero N°19: Nombra los estados del agua (Área Cs. Naturales: guía N°6)

Casillero N°20: Nombra 2 microorganismos (Área Cs. Naturales: guía N°12)

¡¡LLEGASTE A LA META SUPER GENIO, FELICITACIONES A FESTEJAR!!

¿Te gusto aplicar lo que aprendiste en todo el año a este juego? ¿De qué otra manera lo realizarías? ¿Te acordabas de todo lo aprendido?

Directora: Fernández, Celina