

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO N°1**Escuela:** Ingeniero Marco Antonio Zalazar**CUE:** 7000562 00**Docentes:** Marcelo Orlando Cáceres, Gabriela Silvana Ortiz, Sandra Mónica Illanes**Grado:** 6° A, B y C**Turno:** Tarde**Área/s:** Lengua, Ciencias Sociales, Educación Musical, Educación Física.**Título de la propuesta: “Creo, juego y aprendo”****Contenidos**

Lengua: La producción de textos orales y escritos. La reflexión a través de la identificación, de unidades y relaciones gramaticales y textuales distintivas de los textos leídos y producidos: párrafos, oraciones, sujeto y predicado, clases de sujeto, modificadores, verbo: tiempo y número.

Ciencias Sociales: Los recursos naturales y las múltiples causas de los problemas ambientales. El proceso de integración regional: El Mercosur. Los principales conflictos y acuerdos que llevaron a la organización nacional entre 1853 y 1880. La sociedad aluvional.

Educación Musical: Fuentes sonoras. Clasificación instrumental según el elemento vibrante: cordófonos (cuerdas), aerófonos (de madera y de metal) y de percusión.

Educación Física: La participación y apropiación de juegos de cooperación y/o de oposición, juegos atléticos y juegos deportivos modificados, comprendiendo y acordando su estructura lógica – finalidad, reglas, estrategias, roles, funciones, espacios y tiempos, habilidades motrices y comunicación.

Indicadores de evaluación para la nivelación

- Utiliza correctamente la concordancia sujeto y predicado en función del verbo.
- Redacta consignas claras respetando las indicaciones del juego.
- Diferencia recursos naturales renovables de los no renovables.
- Relaciona como se contaminan los recursos naturales y las consecuencias en el medio ambiente.
- Participa en encuentros atléticos y deportivos con finalidad recreativa, fomentando la integración e inclusión.
- Identifica los instrumentos musicales con sus posibilidades sonoras y destaca su clasificación por familias.

Desafío: Rediseñar un juego de mesa (carrera de mente) que involucre los contenidos aprendidos en todas las áreas.

Día 1 Área: Lengua**Docente:** Gabriela Ortiz**Título:** “Concordancia entre sujeto y predicado”

Piensa y escribe para cada oración un sujeto que corresponda. Ten en cuenta el número del verbo.

Cuentan sobre ciertas plantas acuáticas.

Relata la vida de las tortugas.

Agrega un predicado a los siguientes sujetos.

Jorge Galápagos, el responsable de la sección,.....

Los científicos de Chacapulco.....

Día 2 Área: Lengua

En las siguientes oraciones: colorea el verbo y di en que tiempo y número está.

Elbio Logia dirige la revista científica europea.

Elba Tracio y Ana Conda nos cuentan sobre ciertas plantas acuáticas.

Los adelantos tecnológicos tienen mucha importancia en la tercera publicación.

Jorge nos relata la vida de cien especies de tortugas.

De las oraciones anteriores transcribe un ejemplo de cada caso.

a- Sustantivo: común y propio.

b- Adjetivo: calificativo, numeral y gentilicio.

En la oración “El robo parecía perfecto” destaca el verbo. Pasa al plural y escribe nuevamente la oración.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas, con ejemplos de oraciones bimembres y unimembres, (tamaño de un naipe de un mazo de cartas). Envía al docente una foto de las tarjetas.

Día 3 Área: Educación Musical

Docente: Lic. Carina Susana Silva

Título: “Instrumentos y sonidos”

Observa atentamente cada una de las imágenes de los instrumentos y clasifica a qué familia pertenecen, teniendo en cuenta el elemento vibrante. Une con flechas



Violín

Cordófonos



Trompeta

Aerófonos de madera



Tambor

Percusión



Flauta traversa

Aerófonos de metal

Menciona un instrumento de percusión.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas), como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas.

Día 4 Área: Ciencias Sociales

Docente: Sandra Illanes

Título: “Una revolución de conflictos, acuerdos y recursos”

Realiza una lista de:

Recursos naturales Renovables y otra de Recursos naturales No renovables.

Piensa y escribe brevemente como pueden contaminarse estos recursos naturales (río, el aire) Completa:

- A- Se llamó período de las.....entre 1.862 y1.880.
- B- Los..... querían que las provincias tuvieran autonomía.
- C- Los.....querían un gobierno centralizado.
- D- Persona que aprobó el congreso general constituyente.
- E- Se firmó un.....en San Nicolás de los Arroyos.
- F- En el.....se aprobó el acuerdo de San Nicolás.
- G- Presidente entre 1.868 y 1.874.

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas) como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas. Con consignas sobre la información aportada.

Día 5 **Área:** Educación Física

Docente: Rubén Leonardi

Título: “Continuamos aprendiendo”

Dibuja el campo de juego de Mini Handball con sus medidas. ¿Cuántos jugadores forman un equipo de Mini Handball?

Teniendo en cuenta las actividades propuestas, elabora **cinco** tarjetas (tamaño de un naipe de un mazo de cartas) como el ejemplo. Envía al docente una foto de las tarjetas.

Instructivo para rediseñar el juego “Carrera de Mente”

Materiales: Un cartón, cartulina (Tablero de juego). Un dado. Cuatro fichas circulares de diferentes colores (serán para 4 jugadores o parejas de jugadores). Diferentes grupos de tarjetas por áreas (elaboradas por los alumnos)

Procedimiento: Sobre el cartón o la cartulina dibujar un circuito como el del juego de la Oca, son 26 casilleros de los cuales el primero (casillero 0) es el de **salida** y el último el de **llegada** Luego numerar del 1 al 24 los otros casilleros y en forma ascendente colocarlas en el 1 Lengua, 2, Matemática, 3 Ciencias Sociales, 4 Ciencias Naturales, 5 Formación Ética y ciudadana, 6 Música, 7 Tecnología, 8 Educación Física. Y así a partir de 9 vuelve a repetir las diferentes áreas, hasta llegar al número 24. Comprueba que cada área este en tres casilleros diferentes por lo menos.

Como Juego: Se puede jugar de 2, 3 o 4 jugadores en forma individual o por parejas. Ordenados de la forma que elijan, el primer jugador larga el dado, el resto de los participantes deciden, si la misma es correcta. Si es correcta se queda en ese lugar, si es incorrecta vuelve al lugar de donde partió. Gana el o los jugadores que llega/n primero a la meta.

¡A disfrutar jugando!

Resolución final del Desafío. Rediseñar un juego de mesa (carrera de mente) que involucre los contenidos aprendidos en todas las áreas. Debes seguir las instrucciones para diseñar el juego. “Carrera de mente”. Presta atención a la ortografía.

Envía al docente fotos de la resolución del desafío por whatsapp.

Directora: Profesora María Ester Padilla