

Guía Pedagógica 22 de Retroalimentación- Grupo N° 2

Escuela: 12 de Agosto.

CUE 7000344/00

Docente: Melisa, García Sanso

Grado: 6° Turno: Tarde

Áreas: Matemática- Lengua – Ciencias Naturales- Educación Tecnológica- Educación Agropecuaria.

Título de la propuesta: “Jugando se aprende mejor”

Contenidos:

Ciencias Naturales: El reconocimiento del hombre como agente modificador del ambiente y de su importancia en su preservación.

Lengua: la escritura de textos en función de los parámetros de la situación comunicativa y el texto elegido. La reflexión de formas de la organización textual y propósitos de los textos. Verbos en infinitivo. Modo imperativo. Conectores.

Matemática: Cálculos que involucran varias operaciones. Orden de las mismas.

Educación Tecnológica: Análisis de procesos de producción/generación de energía a fin de reconocer operaciones similares en procesos diferentes.

Educación Agropecuaria: Hortalizas. Plantas frutales y ornamentales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Produce un texto no literario (instrucciones para un juego) en situaciones de escritura con destinatarios reales.
- Diseña de alternativas de solución ante problemáticas ambientales.
- Diseña e interpreta la información cuantitativa que reciben por diferentes vías, así como resolver problemas aritméticos, desarrollar habilidades de cálculo ampliando el repertorio construido con números naturales (cálculo mental, algorítmico, con calculadora), a los números racionales positivos (fraccionarios y decimales).
- Diferencia las plantas y hortalizas según sus características morfológicas.
- Analiza procesos de producción/generación de energía.

Desafío: Elaborar en familia un juego de mesa sencillo (¿Quién soy?) orientado a la conservación, cuidado del medio ambiente y de los recursos naturales para jugar en familia y compartir con tus maestros.

Actividades:

Día 1 Lengua

DOCENTES RESPONSABLES: MELISA GARCÍA SANSO, SIDANELIA MARTINEZ, JORGE CABALLERO, JESICA CECILIA DÍAZ, GISELLE CARABALLO.

1) Observa la siguiente imagen. ¿La viste alguna vez, jugaste? ¿Qué te sugiere?



2) Lee la siguiente información.

¿**Quién soy?** Puedes diseñarlo, teniendo en cuenta que debe estar orientado a la conservación y cuidado del medio ambiente. Consiste en 2 cajas, una con fichas o tarjetas con diferentes imágenes, la otra caja contiene tarjetas con una serie de descripciones que ayudan a descubrir la imagen.

3) Observa las distintas imágenes te ayudaran a realizar el juego. Escribe una breve descripción de lo que ves.



**Día 2****Lengua**

1) Continúa la lista con lo trabajado en las distintas guías, también puedes ayudarte con el diccionario.

Recuerda que debes fomentar en el juego el cuidado y preservación del medio ambiente. Colócale título.

Piensa de qué manera resolverías el desafío planteado, escribe las ideas que te surjan, detallando un plan de trabajo para hacerla: pasos a seguir, información que colocarás y materiales a utilizar (hojas, lápices de colores, recortes de revistas y diarios). No es necesario comprar materiales, puedes reutilizar lo que tengas en casa. Prepáralo para jugar en casa y luego, para compartirlo en la escuela. Podrás contar para qué es y cómo lo hiciste. Envía fotos a la seño.

Matemática

1) Lee y resuelve.

El Parque Faunístico, único centro de conservación de fauna silvestre, recibe especies para su cuidado. Las que más llegan son pumas, guanacos, tortugas y aves. ¿Sabías que, en 1 año, un solo puma consume alrededor de 1300 kilogramos de carne? Calcula: ¿Cuál sería el consumo por mes? ¿Y por día? (Ayuditas: 1 año tiene 12 meses, 1 mes 30 días).

Día 3 Lengua

1) Redacta las instrucciones del juego haciendo uso de verbos en infinitivo, realizando la enumeración de los pasos, teniendo en cuenta la utilización de conectores de orden.

Educación Agropecuaria

1-Elaborar un cuadro en tu cuaderno con la clasificación de las plantas de la imagen: para consumo u ornamentales.

						¡ES HORA DE JUGAR!
						

2- Usa las imágenes anteriores para realizar el juego ¿Quién soy?

Día 4 Ciencias Naturales

1) Lee atentamente.

Hemos visto que la naturaleza está en riesgo ¿Qué podemos hacer para revertirlo? Te propongo realizar el juego, para cuidar la naturaleza. Diseña el mismo con alternativas para cuidado y preservación del medio. Te doy algunos ejemplos para el juego de la oca. Dejaste el grifo abierto, retrocede 5 casilleros. No regaste las plantas retrocede 4 casilleros. Plantaste un árbol avanza 10 casilleros.

Día 5 Educación Tecnológica

1-Leer la siguiente frase:

“En todos los procesos productivos están presentes procesos tales como: la organización, la transformación, el control, el transporte y el almacenamiento”.

2-A partir de la frase, anoten en el recuadro la etapa del proceso que muestra cada imagen.

DOCENTES RESPONSABLES: MELISA GARCÍA SANZO, SIDANELIA MARTINEZ, JORGE CABALLERO, JESICA CECILIA DÍAZ, GISELLE CARABALLO.

				

Directora: Mary Díaz.