

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 1

Escuela: José María del Carril

CUE:700014500

Docentes: Mañas, Graciela- Gonzalez, Ángeles Elizabeth- Nieves, 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:** Algoritmo de la suma, resta, multiplicación – Situaciones problemáticas- números naturales- unidad de millón.

Lengua: La noticia- clasificación de sustantivos, adjetivos y verbos.

Ciencias Sociales- Formación E. Ciudadana: El camino de una ley- valores sociales- personajes a través del tiempo.

Ciencias Naturales: El sonido: diferencias entre el sonido y la luz.-Virus Chikungunya.

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			
Tengo hábitos 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 tareas agrícolas o de la vida cotidiana.			
Reconozco el teclado para 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.			
Registro e identifico las partes de la noticia.			
Identifico clasificación de sustantivos, adjetivos y tiempos verbales.			
Registro camino de una ley para su sanción.			
Identifico personajes a través del tiempo.			
Identifico diferencia entre el sonido y la luz.			
Registro al virus del chikungunya			
Identifico y resuelve correctamente situaciones problemáticas con los diferentes algoritmos.			

Actividades

Área: Artes visuales

1) Observa las siguientes imágenes:



Como habras 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 tu tendras que fabricar tu propio juego. Busca un carton , marca el diseño con líneas curvas y rectas y pinta cada casillero con colores primarios y secundarios. luego sigue las intrucciones de lo demas profesores, hasta completar el juego. Mucha suerte en tu proyecto!!!!

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



- Debes tener en cuenta: El lugar donde está la imagen de la cámara de foto, donde están las ocas y el pozo de agua.

¡¡MANOS A LA OBRA!!

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: Suma la edad de todos los integrantes de tu familia y el resultado multiplícalo por 25. (Área Matemática: guía N°11)

Casillero N°2: ¿Cuánto le falta a tu resultado del casillero N°1 para llegar a 1.000.000? (Área Matemática: guía N°17)

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: Nombra las partes que componen a una Noticia. (Área lengua: guía N°18)

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: Escribe el recorrido para que un proyecto de ley sea sancionado. (Área Cs. Sociales y F.Ética y Ciudadana: guía N°17)

Casillero N°12: ¿Cuándo nació Domingo F. Sarmiento? (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? ¿Qué otros elementos se podrían agregar a las cartas?

2—A) Crea y propone otro juego que se pueda realizar con las “Mini Cartas de Acción”. Redáctalo en pocas líneas.

* La evaluación por medio de registro visual o audiovisual. Es decir por foto, o un pequeño video que realicen con la ayuda de la familia, mostrando el trabajo que realizaron

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 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.

$380 - 290 =$ nineteen /ninety / ninety –two

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

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

Casillero N°19: ¿Qué es el Chikungunya? (Área Cs. Naturales: guía N°10)

Casillero N°20: ¿Qué es más rápido la luz o el sonido? (Área Cs. Naturales: guía N°7)

¡¡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