

GUÍA PEDAGÓGICA N° 21 DE RETROALIMENTACION.

Escuela: Comodoro Rivadavia

CUE: 700023100

Docentes: Escudero, Adriana - Martínez, Paola

Año: 2° C.B.E.S.R.A

Turno: Mañana.




Desafío: Diseñar o modificar juegos de mesa creativos que involucren el razonamiento, la memoria y la creatividad.

Propósito:

*Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, motriz y social.

Capacidades:

Capacidades generales y específicas:

-  Resolución de problemas: *Detectar y evaluar problemas de diferentes contextos.
*Diseñar diferentes alternativas de solución a problemas.
-  Comunicación : *Buscar, localizar, seleccionar y resumir información
-  Aprender a aprender: *Tomar conciencia de las necesidades y procesos del propio aprendizaje

Contenidos:

Lengua:

- Texto narrativo. Comprensión Lectora.
- Signos de puntuación y párrafos.
- La comunicación .variedades en el uso dela lengua. Signos lingüísticos.
- Clases de palabras: Sustantivos, adjetivos y verbos.

Matemática: *Números enteros. Operaciones básicas. Problemas de aplicación

Ciencias Sociales: *Geografía de América .Criterios de regionalización

Ciencias Naturales:

- Método científico: Concepto. Etapas y aplicación

Tecnología:

Procesos tecnológicos

- Productos tecnológicos.
- Bienes, procesos tecnológicos y servicios
- La contaminación: Desechos domiciliarios

Educación física:

Profesoras: Escudero, Adriana
Martínez, Paola

- Participación en juegos cooperativos y de oposición acordando, reglas, roles función con sentido integrador e inclusivo

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ❖ Identifica la función del juego en función al contexto de uso y la experiencia de los alumnos, participando de las diferentes propuestas a través de los conocimientos previos (Fichero, cartas, dados, etc)
- ❖ Aplica la capacidad para analizar críticamente los textos sugeridos.
- ❖ Reconoce en los diferentes contextos y culturas, los cambios y continuidades de la energía en los productos y procesos tecnológicos, y sus consecuencias ambientales ocasionados por el mal uso de las mismas.
- ❖ Resuelve situaciones problemáticas de la vida cotidiana aplicando números enteros.
- ❖ Aplica criterios de regionalización en el continente americano.

ACTIVIDADES

1- Lee con atención el siguiente texto.



Existen criterios o formas de regionalizar o dividir el continente americano:

Criterio histórico Todo el continente americano tiene en común el pasado colonial. A partir del siglo XV, América fue conquistada y colonizada por cinco imperios. Se conoce como Iberoamérica a los territorios que fueron dominados por España y Portugal. A la parte colonizada por España se la llama Hispanoamérica (en el mapa1 está coloreada de amarillo), y la región que fue colonizada por Portugal se denomina América lusitana (coloreada de verde). El país que conocemos hoy como Estados Unidos (en amarillo fuerte, mapa 2) es un territorio surgido de colonias inglesas, y Canadá (en amarillo claro), de inglesas y francesas. Las colonias que formaron los Estados Unidos se independizaron en el siglo XVIII y el Canadá en el siglo XIX; generalmente, a esos dos países se los considera, en conjunto, América anglosajona. La emancipación del resto de América, es decir, el momento en que la región logró liberarse de la dominación de los imperios europeos, fue un proceso



que ocurrió durante el siglo XIX.

Criterio geológico Según el criterio geológico, el continente queda dividido en regiones de acuerdo con su historia natural. Es decir, de acuerdo con el proceso de formación de la corteza terrestre. Según ese proceso, desde el siglo XIX, el continente americano fue dividido por los geógrafos en tres partes o unidades geológicas: 1) **América del Norte, o también Norteamérica**, que va desde México hasta el Polo Norte; 2) **América Central o Centroamérica**, que se encuentra entre Guatemala y Panamá; 3) **América del Sur** o también Sudamérica, desde Panamá hasta Tierra del Fuego, la provincia más austral de la Argentina. Cada una de estas tres regiones tiene una antigüedad

Profesoras: Escudero, Adriana
Martínez, Paola

diferente. Norteamérica y Sudamérica ya estaban separadas, cuando, hace unos 3 millones de años, surgió entre ambas partes una especie de puente, que es Centroamérica. Esta región central tiene la forma de un istmo, es decir, una lengua de tierra angosta que pone en conexión a los otros dos subcontinentes

Criterio socioeconómico Al considerar las condiciones socioeconómicas de la población de los países de América, o, en términos muy sencillos, la forma en que vive la población, surge una nueva posibilidad de regionalización:

1) la América desarrollada (en el mapa aparece en naranja). Formada por los países con alto grado de industrialización y desarrollo económico: Canadá y los Estados Unidos

2) la América subdesarrollada (en el mapa aparece en amarillo): la situación socioeconómica de amplios sectores de la sociedad está marcada por la pobreza y las dificultades de supervivencia, la mortalidad infantil es elevada, muchos adultos son analfabetos y un elevado número de personas padece desnutrición.

La situación de estos países se fue definiendo históricamente desde el período colonial y está condicionada por el hecho de que dependen de los países desarrollados, que no sólo son los Estados Unidos y Canadá, sino también Japón y la mayoría de los países de Europa.



a) Teniendo en cuenta lo leído responde :

- 1- ¿Qué tiene en común el continente Americano?
- 2- ¿Cuáles fueron los imperios que Conquistaron América?
- 3- ¿En qué Siglo América pudo emanciparse de la denominación Europea?
- 4- ¿Cómo está dividido geológicamente el Continente?
- 5- ¿Qué condiciones socioeconómicas presenta Canadá y Estados Unidos?
- 6- ¿Qué consecuencias socioeconómicas presenta hoy América central y América del Sur?
- 7- Completa el cuadro teniendo en cuenta el criterio socioeconómico.

Criterio: Socioeconómico

	<i>América desarrollada</i>	<i>América subdesarrollada</i>
Países que la conforman		
Características		

8- ¿Cómo crees que podríamos solucionar la situación social y económica de nuestro país?

b) Señala e identifica en el texto

-Con rojo puntos y aparte.

-con verde puntos seguidos.

-con corchetes párrafos.

c) Enumera los párrafos y realiza un breve resumen de cada uno de ellos. Luego transcribe el texto y colocando un subtítulo a cada párrafo.

d) Piensa y coloca un título al fragmento del texto leído

e) Extrae del texto trabajado anteriormente 3 sustantivos, 3 adjetivos y 3 verbos. Luego clasifícalos semánticamente.

SUSTANTIVOS		ADJETIVOS	VERBOS
PROPIOS	COMUNES		

f) Actualmente los países subdesarrollados nos permite acceder a una serie de productos tecnológicos en bienes, servicios y procesos, podrías clasificarlos:

Campera, limpieza en tintorería, teléfono, comunicación telefónica, internet, computadora, pasta de membrillo, préstamo de dinero, atención médica, hospital, avión, carne picada, sillón de dentista, extracción de una muela, harina de trigo, zapatilla, inmobiliarias, Cyber.

BIENES	SERVICIOS	PROCESOS

Profesoras: Escudero, Adriana
Martínez, Paola

g) La basura es uno de los problemas más difíciles de resolver en los países sub desarrollados. ¿Qué consecuencias provocan estos agentes contaminantes en nuestra calidad de vida? Menciona algunas de las enfermedades que desencadena.

h) En familia anoten que actitudes o medidas podrían realizar en casa para disminuir el problema de los residuos.

i) Teniendo en cuenta el texto *leído* completa los elementos de la comunicación:

Emisor:.....

Receptor:

Mensaje:.....

Referente:.....

*Tacha lo que no corresponde

Código: Braille_ Castellano –español

Canal: Papel - visual o por ondas sonoras

2-Teniendo en cuenta lo trabajado en las guías anteriores dime:

¿Qué es método científico? Menciona las etapas

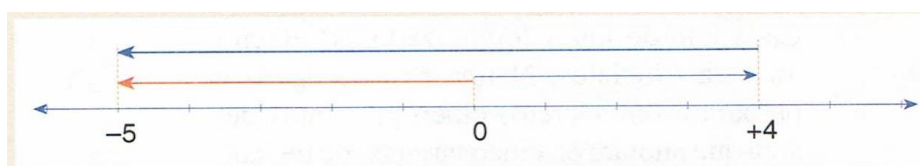
Aplica el método científico, a la situación actual del coronavirus

Trabajaremos ahora con situaciones matemáticas ya vistas en guías anteriores que te ayudarán para confeccionar un juego, por ejemplo de avances y retrocesos.

“En un juego de azar se tiene la siguiente jugada: *avanzar 4 casillas y retroceder 9.* ¿ Se puede hacer esto con un solo movimiento? ¿Cuál sería?

Señalamos en una recta numérica el cero, y partiendo de él, representamos el movimiento de avanzar 4 casillas y nos situamos en +4.

A partir del +4 representamos el desplazamiento retroceder 9 casillas, y nos situamos en -5.



Considerando que estábamos en el cero y que ahora hemos llegado a -5, esto equivale a retroceder 9 casillas. Se expresa así: $(+4) + (-9) = -5$. La jugada se podría hacer en un solo movimiento: *retroceder 5 casillas, es decir, partir del cero hasta -5.*

Resolver:

“Alicia y Jorge están en el mismo punto. Alicia avanza 7 pasos y retrocede 2, mientras que Jorge retrocede primero 2 pasos y avanza luego 7. ¿A qué distancia estarán al final el uno del otro? Explíqueno

Profesoras: Escudero, Adriana
Martínez, Paola

Mario y Juan van en bicicleta y salen del mismo lugar. Mario avanza 6Km y luego retrocede 2Km, mientras que Juan avanza 8 Km y retrocede 5Km.

¿A qué distancias están uno del otro?

¿Quién ha avanzado más de los dos?

¿Quién ha recorrido más kilómetros?

Actividad 2

Nos ponemos en movimiento

En una hoja de papel dibujar el juego de la oca con círculos o cuadrados. Dentro de cada círculo o cuadrado escribir los números del 1 al 15. Se puede jugar de a dos o más participantes. ¿Cómo jugar? (un ejemplo: Juan empieza a jugar y tirando el dado obtiene el tres por lo que deberá ir al cuadro número tres y ver la regla de ese número y realizarla, después tiraran los siguientes participantes y harán el mismo procedimiento dependiendo del número que les toque. Repetir la ronda y así avanzar hasta llegar al final)

REGLAS DEL JUEGO

- 1) Caminar treinta pasos por toda la casa
- 2) Realizar cinco sentadillas
- 3) Hacer equilibrio con un pie en el lugar (10 segundos)
- 4) Embocar en una caja de cartón las tapitas de botella (tres metros de distancia entre la caja y las tapitas)
- 5) Pozo: volver al inicio
- 6) Avanzar saltando con los pies diez veces
- 7) Avanzar saltado ocho veces con cada pie
- 8) Saltar y hacer giro completo sobre su eje cuatro veces
- 9) Llevar una pelotita arriba de una botella cuatro veces del punto a al b (acordar distancias)
- 10) Pozo: volver al lugar dos
- 11) Hacer diez abdominales
- 12) Cárcel: esperar dos turnos
- 13) Trotar durante un minuto por su casa
- 14) hacer diez extensiones en el patio de su casa
- 15) Llegada se gana el juego

Actividad 3

¡Te animas! A diseñar o modificar juegos de mesa poniendo en práctica tus capacidades cognitivas y motrices para aplicarlo en familia. Hoy es el momento de hacerlo. Mucha SUERTE. (No te olvides de utilizar material reciclado)

Director: Walter, Jalaf

Profesoras: Escudero, Adriana
Martínez, Paola