

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 1

Escuela: Normal Superior Sarmiento

CUE: 7000254-00

Docentes Responsables: Lorena Cuello, Silvana Linares, Verónica Lanteri, Yanina Haro, Valeria Agüero, Federico Quiróz.

Grado: 6°

Ciclo: Segundo

Nivel: Primario

Turno: Tarde

Áreas: Lengua, Ciencias Sociales, Educación Musical, Lengua extranjera Inglés, Educación Plástica.

Título de la Propuesta: ¡Aprendemos jugando!

CONTENIDOS

Lengua: Clasificación de palabras. Reglas de acentuación. Modos y tiempos verbales. La novela.

Ciencias Sociales: Proceso de integración regional. Relaciones con el resto del mundo. Delimitación del espacio geográfico. Coordenadas Geográficas. **Lengua extranjera Inglés:**

Presente continuo. Verbos. **Educación Plástica:** Simetría, Arte Pop, Arte Povera, Dibujo en 3D, Pintores famosos. **Educación Musical:** Clasificación de instrumentos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Lengua: Identifica la palabra según su clasificación; sustantivos, adjetivos o verbos. Conjugación de verbos en pretérito. Reconoce características textuales. **Ciencias Sociales:** Identifica los países del MERCOSUR y su objetivo. Distingue las coordenadas geográficas que dividen en hemisferios a la superficie terrestre. **Inglés:** Produce oraciones cortas en Presente Continuo. **Ed. Plástica:** Aplica conocimientos adquiridos en la realización de producciones propias. Analiza distintas obras y representaciones gráficas. **Música:** Clasifica instrumentos según sus características.

Desafío: *Elaborar un juego de preguntas y respuestas, incluyendo distintas categorías.*

ACTIVIDADES

DÍA 1 - LENGUA:

Te propongo **elaborar** un juego de preguntas y respuestas para jugar entre dos participantes o más. Deberás confeccionar los materiales, como se indica. ¿En qué consiste el juego?

Materiales:

_ Cartas por categoría (Lengua, Ciencias Sociales, Educación Plástica, Educación Musical e Idioma extranjero Inglés).

_ Emojis (caritas felices y caritas tristes).

Pasos:

I. Mezclar las tarjetas de las distintas categorías y dar vuelta el mazo sobre la mesa.

II. Por turno, tomar una de las tarjetas y contestar la pregunta según las opciones de respuesta que presentan las mismas.

III. Si la respuesta es correcta, deberás tomar un Emoji de “carita feliz”, si por el contrario la respuesta

Docentes Responsables: Lorena Cuello, Silvana Linares, Verónica Lanteri, Yanina Haro, Valeria Agüero, Federico Quiróz.

Escuela Normal Superior Sarmiento – 6° Grado – Nivel Primario – Retroalimentación

es incorrecta, deberás tomar el emoji de “carita triste”.

IV. Una vez contestadas todas las preguntas de las cartas del mazo, se procede a contar el total de caras obtenidas. Gana quién más emojis feliz haya obtenido.

¿Cómo confeccionar los materiales? A continuación, encontrarás actividades en cada área. Realiza las actividades en forma completa en tus cuadernos o carpetas, podrás recurrir a ellas para controlar las respuestas en el juego.

Luego, con los temas trabajados, confeccionarás al menos seis tarjetas en total por área, en el link encontrarás algunos ejemplos..

https://drive.google.com/file/d/110Y8sgHb_pdVdlMzgANJ7th7lmFz6omh/view?usp=sharing

En cada tarjeta, debes colocar una pregunta o una pista y tres respuestas posibles, como mínimo. Una respuesta debe ser la correcta.

Finalmente tienes que hacer treinta caritas “emojis feliz” y treinta “emojis tristes”. Puedes imprimirlas de los ejemplos de link, o bien confeccionarlas a tu gusto.

¡A trabajar con entusiasmo!

Lee con atención el fragmento del texto “**Conexión Alteris**” de Clara Levin. Lo encontrarás en el enlace. Luego, **realiza** las siguientes actividades en tu cuaderno o carpeta.

Link: https://drive.google.com/file/d/1m_3aru79xoGFQWY77yYU-sKiAfN05LEb/view?usp=sharing.

- 1- **Consulta** el diccionario:
- A- **Subraya** en el texto las palabras de las que no conozcas el significado.
- B- **Busca** en el diccionario cada palabra del punto anterior y **copia** en tu cuaderno la definición.
- 3- Teniendo en cuenta el texto, **responde**:
 - A- ¿Hacia dónde viajó Jana y con quiénes?
 - B- Jana observa algo en sus vecinos que le llama la atención. ¿Qué es?
 - C- ¿Quién era Borl?
 - D- La doctora Yoni, aseguraba que Jana tenía un don al igual que su madre ¿cuál era?
- 4- ¿Qué tipo de texto es “Conexión Alteris”?
- 5- **Desarrolla**, en tu cuaderno o carpeta, las siguientes actividades:
 - A- **Justifica** porqué el fragmento leído forma parte de una novela.
 - B- **Elabora** una ficha y menciona título, autor y breve descripción.
- 6- **Trabaja** la clasificación de palabras.
 - A- **Extrae** del texto “Conexión Alteris”, las siguientes palabras:
Un sustantivo común concreto - Un sustantivo propio - Un adjetivo descriptivo calificativo -
Tres verbos.
 - B- **Clasifica** las siguientes palabras según sean sustantivos, adjetivos o verbos. En el caso de verbos, indica tiempo y persona gramatical: ciencias – tres – tomaron – buenos – ascendían

C- **Ubica** los siguientes verbos (pretéritos), en el cuadro según corresponda: *recorrieron – tenía - había soñado - velaba*

Pretérito perfecto simple	Pretérito imperfecto	Pretérito pluscuamperfecto

7- Teniendo en cuenta lo que trabajaste en esta guía, **elabora** tres tarjetas de preguntas y respuestas sobre la novela y tres sobre la clasificación de palabras. Debes formular preguntas o dar pistas para poder contestar y resolver cada una demostrando lo que sabes sobre cada tema.

❖ Una vez realizadas las tarjetas, **envía** foto de las mismas al mail o WhatsApp de tu señorita y explica por qué elegiste esas preguntas para incluir en el juego.

DÍA 2 – CIENCIAS SOCIALES:

1) **Lee** el siguiente texto

Mercosur

El Mercado Común del Sur, el Mercosur, es un bloque político y comercial que tiene por objeto integrar las economías de sus países miembros y favorecer su inserción en el mercado internacional. En 1985, los gobiernos de la Argentina y Brasil iniciaron el proyecto de formación de un bloque regional que permitiera la integración política y económica en América del Sur.

En 1991, la Argentina, Brasil, Uruguay y Paraguay firmaron el Tratado de Asunción, por el cual quedó constituido el Mercosur. Este tratado entró en vigencia en 1995. A partir de un proceso de ampliación del Mercosur se incorporaron Venezuela, en 2012, y Bolivia, en 2015, como socios plenos, es decir, con derecho a voz y a voto dentro del bloque regional.

Los principales objetivos del Mercosur son el establecimiento de un arancel externo común, es decir, que se cobre el mismo impuesto para el comercio entre los países miembros y el establecimiento de políticas comunes para el comercio con otros bloques regionales o países que no integran el bloque Mercosur.

A- **Contesta** a los interrogantes sobre el texto:

¿Qué es el Mercosur? ¿Qué significa la sigla MERCOSUR?

¿A qué se denomina Tratado de Asunción? ¿en qué fecha entró en vigencia? ¿Qué países se incorporaron con posterioridad y en qué fechas? ¿Cuáles son los objetivos principales del Mercosur?

B- Trabaja en un mapa político de América del Sur.

Coloca nombre a los océanos y Mar Argentino. **Ubica** en el mapa, los países que conforman el Mercosur.

2- **Observa** el mapa.





A- **Responde.**

¿Qué nombre reciben las líneas imaginarias que dividen al mundo en hemisferios Norte /Sur y Este/Oeste? ¿Qué son los meridianos? ¿Qué son los paralelos? ¿En qué hemisferios se encuentra Argentina?

B- **Trabaja** en un mapa planisferio político.

Coloca nombre a los océanos y mares. **Señala** el paralelo del Ecuador. **Señala** el Meridiano de Greenwich. **Coloca** nombre a cada continente. **Pinta** a la Argentina.

3- Ahora **confecciona** las tarjetas de esta área, teniendo como referencia el texto y los mapas trabajados.

❖ **Toma** fotografías de las tarjetas creadas y **envía** las imágenes a la señora Lorena como evidencia.

DÍA 3 – LENGUA EXTRANJERA INGLÉS

1- Now you have to play the section in English. Look at the pictures and complete with the correct verb. You have the verbs in the table. (Ahora jugarás en la sección de Inglés. **Mira** las imágenes y **completa** con el verbo correcto. Tienes los verbos en la tabla).



- playing tennis	- dancing	- playing football	- playing handball
- surfing	- swimming	- crying	- playing basketball

1. Choose another card!! You have to answer the questions looking at the pictures above. What is he / she doing? (¡Elige otra carta! Debes responder las preguntas mirando las imágenes arriba. ¿Qué está haciendo él / ella?). *For example :*

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1- What is she doing? She is crying. | 5- What is he doing? _____ |
| 2- What is she doing? _____ | 6- What is she doing? _____ |
| 3- What is he doing? _____ | 7- What is he doing? _____ |
| 4- What is she doing? _____ | 8- What is he doing? _____ |

2. Make three cards. Draw members of your family doing activities at home and write sentences about what they are doing. Send photos of the cards to your teacher. (**Realiza seis cartas. Dibuja** miembros de tu familia realizando actividades en casa y **escribe** oraciones sobre qué están haciendo).

❖ [Envía fotos de las tarjetas a tu profesora.](#)

DÍA 4 – EDUCACIÓN PLÁSTICA

Observa el ejemplo, **recorta** y **crea** nuevas consignas para las tarjetas de Educación Plástica. **Formula** consignas de preguntas y respuestas o actividades, con diferentes grados de dificultad.

Dificultad 1 - Tarjetas de preguntas y respuestas:

- Realiza dos tarjetas con preguntas sobre pintores o cuadros famosos, materiales, herramientas, color, forma, etc.

Para ello debes escribir la pregunta y la respuesta debe estar abajo más pequeña y girada a 180°

Dificultad 2 - Tarjetas de actividades:

- Confecciona cuatro tarjetas. En la primera tarjeta realiza un dibujo simétrico. Elabora diferentes preguntas relacionadas con esta obra y selecciona cuál colocarás en la tarjeta.

- En la segunda tarjeta, un dibujo donde apliques Pop Art. Elabora diferentes preguntas relacionadas con el mismo y selecciona cuál colocarás en la tarjeta.

- En la tercera tarjeta, solicita que imiten un cuadro o pintura, etc.

- En la cuarta tarjeta, solo debes escribir la actividad y esta puede quedar abierta para que los jugadores participen terminando la consigna, por ejemplo: Dibuja un animal fantástico compuesto por... (y los otros jugadores pueden nombrar un animal diferente cada uno). O realiza un dibujo en 3D de... (una taza, una mesa, una casa, etc).



❖ **Envía** una fotografía de las tarjetas que creaste y de las actividades, que solicitaste a los jugadores realizar, al correo de la Profesora.

DÍA 5 – EDUCACIÓN MUSICAL

1- **Completa** las oraciones según corresponda.

Los instrumentos musicales se ordenan o clasifican dentro de _____, estos son:

Todos los instrumentos que emiten sonido cuando las cuerdas son punteadas como las de la guitarra, bajo eléctrico o frotadas como las del violín o contrabajo se llaman _____.

Membranófonos: emiten su sonido cuando _____ por otro elemento como el bombo, tambor, bongos. Aquellos instrumentos que utilizan su cuerpo para resonar ya sean golpeados o sacudidos como los platillos, las maracas, toc toc, o panderetas, son los _____.

Aerófonos: son todos los instrumentos de _____ y su sonido es producido por el _____ como la flauta, trompeta o saxofón.

2- **Crea** diferentes tarjetas sobre una cartulina verde, o un papel. Cada una tiene categorías de dificultad. **Escribe** el instrumento y las pistas debajo para saber qué debes hacer.

Dificultad 1: Debes crear 2 tarjetas para adivinar un instrumento, por ejemplo, GUITARRA. Para este nivel de dificultad debes decir tres pistas y tienes que usar 3 palabras claves. Por ejemplo, para guitarra las palabras claves que puedes usar son: cuerda, punteada, folklore.

Dificultad 2: Debes crear 2 tarjetas para adivinar un instrumento, por ejemplo, TROMPETA. Para este nivel de dificultad debes decir tres pistas y **NO** debes usar 3 palabras. Por ejemplo, para trompeta las palabras claves que no debes usar son: instrumento, viento, soplado.

Dificultad 3: debes crear 2 tarjetas para adivinar un instrumento, por ejemplo, SAXOFÓN. Para este nivel de dificultad puedes decir todas las pistas que sean necesarias, incluso puedes hacer gestos con las manos, pero solo tienes 1 minuto.

❖ **Envía** al profe como evidencia fotos jugando con tu familia, o de tus tarjetas. Puedes hacerlo al WhatsApp de contacto o al mail federicoquirozaquilera@hotmail.com



❖ **Reúne** las cartas confeccionadas en todas las materias y pídele a algún familiar que juegue contigo. Respeta las reglas del juego detalladas al comienzo de la guía.

Envía un video breve a tus señoritas y profesores.

Directivo a cargo de la Institución: Dir. Karla Almonacid – Vicedir. Patricia Ocampo

Docentes Responsables: Lorena Cuello, Silvana Linares, Verónica Lanteri, Yanina Haro, Valeria Agüero, Federico Quiróz.