

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Dr. Isidro Mariano de Zavalla.

CUE 700036600

Docentes: Córdoba Gabriela- Talquenca Susana- Aciar María del Carmen -Tejada Romina – Castro Gustavo- Sánchez Andrea.

Grado: 6ª Secciones: A, B, C, D

Turno: Tarde.

Áreas: Lengua, Matemática, Educación Plástica, Tecnología.

Título de la propuesta: “**Todo trabajo con esfuerzo, logra una buena recompensa**”.



Área: Lengua.

Contenidos:

*La escritura de textos en el marco de condiciones que permitan conjuntamente con sus pares y/o de manera individual, planificar el texto en función de los parámetros de la situación comunicativa y del texto elegido.

*La oración como una unidad que tiene estructura interna.

* Clases de palabras: Sustantivos, adjetivos, verbos.

*Relaciones de significado: sinónimos, antónimos, hiperónimos, hipónimos para la ampliación y la resolución del vocabulario desconocido y como procedimientos de cohesión

*El conocimiento de reglas de acentuación (palabras agudas graves y esdrújulas)

*La participación asidua en situaciones de lectura.

Indicadores de evaluación:

Reconoce la oración como unidad de estructura interna.

Identifica relaciones de significado sustantivos, adjetivos, verbos, sinónimos, antónimos, hiperónimos, Hipónimos para la ampliación y la resolución del vocabulario desconocido y como procedimientos de cohesión.

Escribe textos cortos en función de los parámetros de la situación comunicativa y del texto elegido.

Lee con fluidez y articulación correcta.

Área: Matemática

Contenidos:

Reconocimiento y descripción de cuadriláteros: paralelogramo, cuadrado, rectángulo y rombo.

Medidas de longitud y peso: Equivalencias entre múltiplos y submúltiplos.

Perímetro de una figura. Construcción de fórmulas para calcular el perímetro de algunas figuras cuadrado, rectángulo.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Identifica cuadriláteros teniendo en cuenta sus propiedades.

Establece equivalencias de unidades de longitud y peso.

Calcula el perímetro de diferentes cuadriláteros.

Área: Educación Plástica.

Contenidos: Punto, línea, color, textura, indicadores espaciales, formación de la mirada.

Criterios de evaluación para la nivelación:

Componer, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas (comunicativas de cálculo) en diferentes niveles de complejidad.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Identifica propiedades del color y texturas.
- Comprende la diversidad expresiva.
- Compone mediante diferentes habilidades y destrezas.

Área: Tecnología.

Contenidos:

*El interés y la indagación acerca de los procesos que se realizan sobre los insumos.

*La identificación de las tareas que realizan las personas, en los procesos tecnológicos.

*La utilización y el análisis de diferentes maneras de comunicar la información técnica correspondiente a un proceso tecnológico.

Indicadores: Reconoce materiales y herramientas.

Aplica las formas de representaciones en los procesos y productos.

Identifica las distintas formas de energías, su transformación.

Desafío: Estimular la capacidad de producción autónoma como herramienta para que se motiven a leer y escribir textos narrativos cortos. Redactar un nuevo final para la leyenda “El hornero”, Envía un audio a tu seño leyendo tu producción.

Día 1: 16/11

Área: Lengua.

1-Lee atentamente el texto “El hornero” trabajado en la guía N°22.

2- Marca la opción correcta:

¿Según el texto leído cuantos párrafos te parece que tiene el texto?

Cinco..... Cuatro Tres.....

3- Tacha las palabras que no pertenecen a cada grupo:

Sustantivos hornero _ barro _ prohibió _ luminosa

Adjetivos plumas _ luminosa_ claro _ hermosas

Verbos prohibió _ trabajaba_ tribu _ decidió

4-Transcribe las oraciones cambiando las palabras resaltadas.

a. El indio alfarero trabajaba con **alegría**.

El indio alfarero trabajaba con.....(sinónimo)

b. La **joven** pareja voló hacia la selva.

La..... (antónimo) pareja voló hacia la selva.

5-Analiza sintácticamente las oraciones

El hechicero presagió grandes desgracias para la tribu.

Que alegría.

6-Redacta un nuevo final a la leyenda, a partir del siguiente párrafo:

De pronto observaron con sorpresa que los cuerpos de los enamorados se empequeñecían y _____

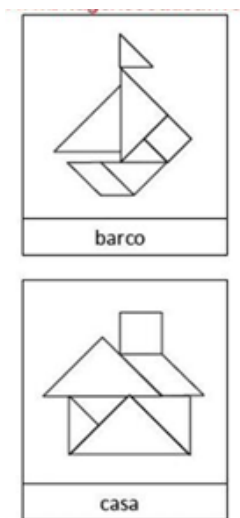
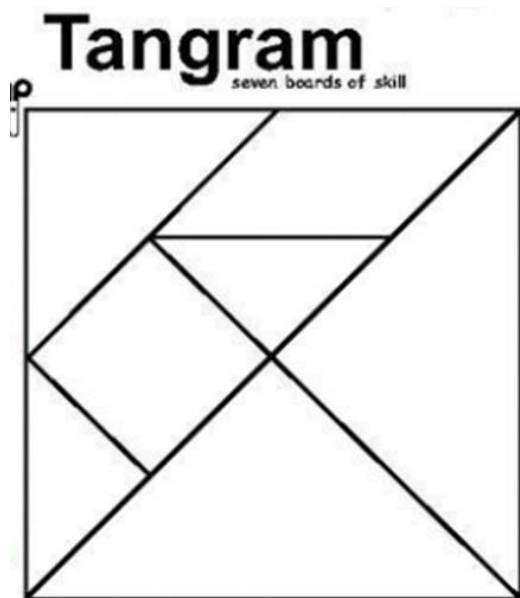
7-Lee el texto con el nuevo final (**envía un audio a tu señorita**). No olvides decir tu nombre, grado y sección.

Día 2.

Desafío: Diseñar y construir el Tangram para reconocer, comparar características, estimar, medir y jugar con figuras geométricas de este rompecabezas.

Actividades

1. Con 1 papel glasé y útiles de geometría trazar el Tangram y armar las figuras que se piden. Enviar fotos a la docente.



2.Observa las siguientes figuras. **Escribe** el nombre de cada una.



2-Calcula el perímetro de la siguiente figura:



3-Lee con atención y **resuelve**

a. **Ordena** estos alimentos de mayor a menor peso, **enuméralos** del 1 al 5.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

b. **Ordena** estos recipientes de mayor a menor peso, **enuméralos** del 1 al 5

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

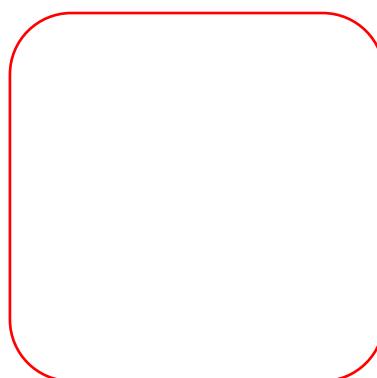
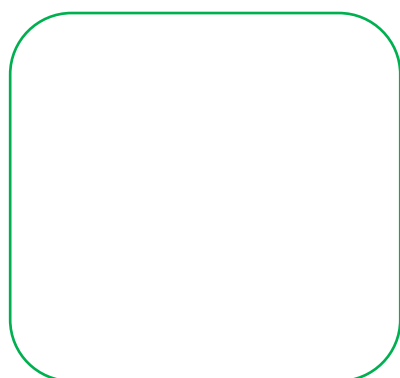
Día 3:

Área: Tecnología

Desafío: Inventa el relleno de una pizza, creado por vos. Redacta el instructivo con las operaciones necesarias para el proceso del relleno.

Actividades:

1- **Diseña** rectángulos, luego en cada uno de los rectángulos diseña o pega los elementos de higiene, seguridad y la indumentaria de un trabajo a tu elección (supermercado, panadería, escuela, hospital, policías, etc.). Luego escribe el nombre del trabajo:



- 2- **Escribe** 5 materiales y 5 herramientas utilizadas en la preparación de una pizza.
- 3- **Diseña** un diagrama de 6 cuadros o círculos y **escribir** dentro de ellos el proceso de realización del relleno de una pizza.
- 4- **Envía** una foto de las actividades al correo: escuelaeductecnologica@hotmail.com

Día 4:

Área: Educación Plástica

Actividades:

- 1- Dibuja un paisaje sanjuanino (catedral, Ischigualasto, etc.) debes utilizar toda la hoja.
- 2- Una vez terminado el dibujo, TENIENDO EN CUENTA QUE LA HOJA EQUIVALE EL 100%, **pinta** el 50% con los colores primarios y el otro 50% imprimiendo 2 Texturas de colores.
- 3- **Toma** una fotografía del trabajo terminado y la envías al WhatsApp del profesor de Educación Plástica.