

## GUIA PEDAGOGICA N°20 DE RETROALIMENTACION

**ESCUELA:** MIGUEL DE CERVANTES. **CUE:** 7000261-00

**DOCENTE:** MÓNICA VIVIANA

**GRADO:** QUINTO. **TURNO:** JORNADA COMPLETA.

**GRUPO:** N° 2

**ÁREAS:** Lengua, Formación Ética, Cs Sociales, Cs, Naturales y Matemática

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “EN CASA, NOS AUTOEVALUAMOS JUGANDO”

**CONTENIDOS:** Lectura. Comprensión lectora. Circuito de la comunicación. Elementos de la noticia. Normas: Colaboración de la familia. Relieve de nuestro país. Números naturales: lectura y escritura. Múltiplos. Figuras geométricas. Situaciones problemáticas. Ecosistema: Factores bióticos y abióticos.

**INDICADORES:** Reconoce el circuito de la comunicación con sus elementos. Reconoce la noticia y sus elementos. Resuelve diferentes operaciones de restas en distintas situaciones. Identifica múltiplos de diferentes números. Diferencia números enteros. Distingue figuras geométricas. Reconoce y caracteriza los relieves de la Argentina. Identifica los ambientes acuáticos y de transición. Enuncia la importancia del amor y alegría de compañía de la familia. Distingue los factores abióticos y bióticos del ecosistema.

**DESAFIO:** “Diseñar un juego de Memotest”

**ACTIVIDADES:** **FECHA:** 09- 11 al 12- 11.

¿Cuál es la finalidad de este juego?

Este **juego**, como su nombre indica, sirve para desarrollar la **memoria**, requiere de gran habilidad mental y capacidad intelectual.

Construcción de las tarjetas:

a- Materiales: papel blanco, cartulina de color claro, lápiz, tijera, pegamento, regla, marcadores, etc

b- Participantes: dos personas por juego.

Pasos para hacer las tarjetas:

b- Anímate a realizar las actividades de cada tarjeta, en tu cuaderno. Teniendo en cuenta lo trabajado en las guías anteriores.

1-Recorta los cuadros que la señorita te envía en la guía.

2-Pega sobre la cartulina cada cuadro, de modo que te queden las tarjetas para el juego de Memotest.

3-Construye el juego con las tarjetas armadas.



¡A JUGAR!



.Coloca todas las tarjetas boca abajo y alineadas. Por cada turno se levantan dos tarjetas al azar, si son iguales, en cuanto al contenido, el participante puede jugar y si son distintas se vuelven a poner boca abajo en el tablero. Dicho jugador deberá pensar si el contenido de la primera tarjeta que levantó, coincide con el contenido de la segunda tarjeta que tomó. Si es correcto deberá leer el contenido completo, explicándole al otro jugador. Ganando así dos tarjetas. Cuando se levantan todas, gana el participante que obtuvo más tarjetas.

1- Selecciona la respuesta correcta:

a-¿Qué clase de texto es el que necesitas para saber cómo se juega a variados juegos?

**Narrativo**

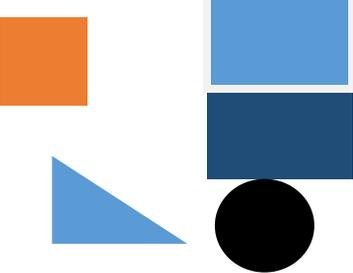
**Poético**

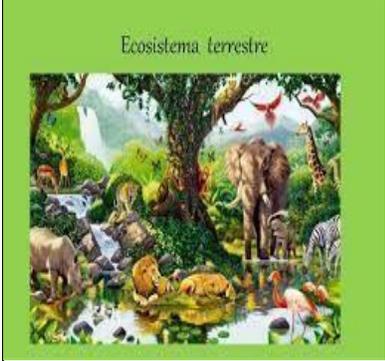
**Instructivo**

**Informativo**

2-Escribe con qué otras formas de figuras geométricas puedes realizar las tarjetas de Memotest.

<p>NOMBRE LOS RELIEVES DE LA REPÚBLICA ARGENTINA..</p> 	<p><b>TÍTULO – VOLANTA – COPETE – EPÍGRAFE – CUERPO DE LA NOTICIA.</b></p> <p><b>Recorta una noticia y señala sus las partes.</b></p>	<p>Los elementos de la noticia son</p>
<p>Busca la tarjeta que contenga uno de las personajes de la leyenda de “LA LUNA”</p>	<p><b>MÚLTIPLOS DE 2</b></p>	<p>¿Cuál es el resultado de la situación?</p> <p>258 - 379</p> <p>256 - 541</p>

<p>CALCULO MENTALMENTE</p> <p>Quiero comprar un cuaderno a \$198, una lapicera de \$ 49 y un lápiz de \$ 9. ¿Cuánto dinero necesito para realizar la compra?</p>	<p><b>AMBIENTE ACUÁTICO.</b></p> <p>Dibuja un ambiente acuático.</p>	
<p>Es compartir la vida con todos sus altibajos y desafíos, en compañía de los seres queridos.</p>		<p><b>FIGURAS GEOMÉTRICAS.</b></p> <p>Escribe el nombre de cada figura observada.</p>
	<p><b>DEFINICIÓN DE LA ALEGRÍA.</b></p> <p>Da un ejemplo de un momento de alegría con algún integrante de tu familia.</p>	<p><b>3 - 6 - 9 - 12</b></p> <p><b>- 15 - 18 - 21</b></p>
<p>EMISOR - RECEPTOR - MENSAJE- CÓDIGO- CANAL</p> <p>Dar ejemplos de códigos no verbales.</p>	<p>“Circuito de la comunicación”</p> <p>Los elementos de la comunicación son:</p>	<p><b>Múltiplos de 3</b></p> <p>Nombra dos múltiplos de este número.</p>

	<p>Observa la imagen del ecosistema terrestre y escribe el nombre de los factores abióticos y los seres bióticos.</p>	<p>2 – 4 – 6 – 8 – 10 – 12</p> <p>Escribe dos múltiplos más del número indicado.</p>
<p>TÍTULO – VOLANTA –                  COPETE – EPÍGRAFE –                  CUERPO DE LA NOTICIA.                  Recorta y pega un texto informativo y señala sus partes.</p>	<p>456 -                  268 - 256</p> <p>356 - 907</p>	 <p>Ecosistema terrestre.</p>

Es importante que envíes evidencia de cómo construyes el tablero y de cuando juegas. Puede ser fotitos y un video de cómo juegas.

Formulario Google: <https://forms.gle/v3JqydLMWB7hMx3m9>

Directora: Beatriz Benegas.