

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (2)**Escuela:** Antonio Torres Turno Tarde**CUE:** 700041800**Docentes:** Bernales Gabriela, Carbajal Mirna, Galleguillo Mariana, Andino Lorena, Patiño Jorge.**Grado:** 6º A, B y C. Segundo Ciclo – Nivel Primario. **Turno:** Tarde**Áreas:** Lengua-Ciencias Sociales-Formación Ética y Ciudadana-Educación Tecnológica-Educación Física**Título de la Propuesta:** **Nos divertimos aprendiendo.****Contenidos:****Lengua:** La escritura individual de oraciones como unidades que tienen estructura interna, sustantivos, adjetivos, artículos, verbos y pronombres personales.**Ciencias Sociales:** Energía. Fuentes y formas de energía. Usos cotidianos. Impacto ambiental del uso de la energía. Las condiciones ambientales relaciones entre funciones y usos de los recursos naturales con la producción de materia prima y de energía.**Formación Ética y Ciudadana:** La reflexión y el diálogo argumentativo como herramientas conceptuales básicas.**Educación Tecnológica:** Reconocimiento de las formas características del aprovechamiento de la energía en diferentes épocas y contextos históricos.**Educación Física:** Elaboración y puesta en práctica de respuestas a situaciones problemáticas que involucren habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas: lanzamiento, pase, recepción, conducción, dribling y malabares de distintos objetos, con coordinación óculo manual y óculo podal.**Indicadores de evaluación para la nivelación:****Lengua:** Produce oraciones con coherencia, uso de verbos y adjetivos en forma correcta. Conjuga verbos.**Ciencias Sociales:** Reflexiona sobre problemas ambientales, su relación con el cuidado y mantenimiento de recursos energéticos.**Formación Ética y Ciudadana:** Reflexiona críticamente sobre problemáticas actuales.**Educación Tecnológica:** Reconoce las formas características del aprovechamiento de la energía en diferentes épocas y contextos históricos.**Educación Física:** Practicar lanzamientos con manos y pies. Identificar qué tipo de energía se produce en cada movimiento**Desafío:** **Jugar conjugando verbos.**

Actividades:

1- Escribe debajo de cada imagen si se trata de una **energía renovable** o una **energía no renovable**.



2- Completa el siguiente cuadro

PROPIEDADES	ESTO SIGNIFICA QUE:	EJEMPLOS
SE TRANSFIERE		
SE TRANSPORTA		
SE ALMACENA		
SE TRANSFORMA		

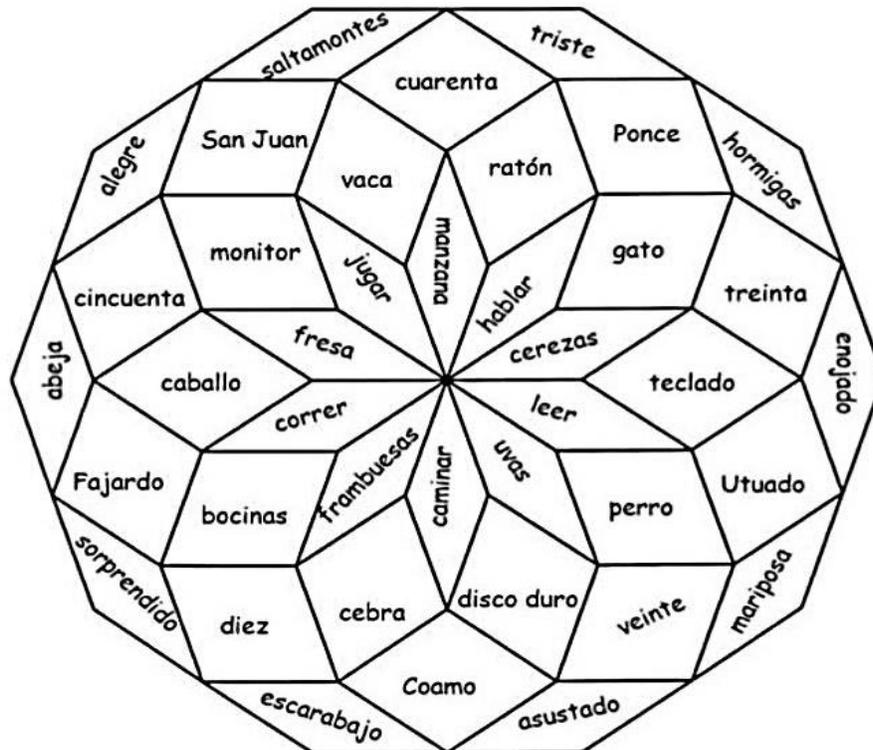
3- Juega siguiendo las instrucciones:

- Elige un número horizontal (pronombre) al azar, luego otro número horizontal (verbos). Así deberás escribir en la casilla los verbos que quedaron elegidos. **Atención** los verbos de los números **1** y **3** deben estar en tiempo **pasado**, los de los números **2** y **5** en tiempo **futuro** y los de los números **4** y **6** en tiempo **presente**. Ejemplo: horizontal 1 vertical 3: **ESCRIBÍ, SUBÍ, VIVÍ**

IMPORTANTE: DEBES COMPLETAR 15 CUADROS CON VERBOS CONJUGADOS

	1	2	3	4	5	6
	YO	TÚ	ÉL ELLA USTED	NOSOTROS NOSOTRAS	VOSOTROS VOSOTRAS	ELLOS ELLAS USTEDES
1	tocar fotografiar cantar					
2	ver comer correr					
3	escribir vivir subir					
4	leer hacer aprender					
5	montar nadar bailar					
6	esquiar escuchar caminar					

4- En tu cuaderno escribirás 4 oraciones con los verbos y sustantivos del mandala. **Indicaciones:** todas las oraciones deben contener adjetivos. En 2 oraciones los **verbos** estarán en tiempo **pasado**, en una el verbo estará en tiempo **presente** y en otra el tiempo del verbo estará en **futuro**.



5- Lee y realiza:

- Elige un desafío y nombra la energía que se produce: el desafío 1º vale 6 punto, el 2º vale 8 puntos y el 3º 10 puntos.
- **En el 1º y 2º desafío** vas a necesitar 6 botella de plásticos, con las cuales formarás un triángulo como en el bowling. Marca una línea a tres metros de distancia de la pirámide y vas a necesitar una pelota: en el 1º desafío lanza la pelota con las dos manos por el suelo para derribar las botellas, en el 2º es parecido al anterior, pero lanza la pelota por el suelo pegándole con el pie para derribar las botellas.
- **En el 3º** analiza el movimiento lo describes, lo realizas y lanza la pelotita a las botellas ubicadas a tres metros de distancia de tu posición, en el desafío que

Energía Cinética

En el juego de los bolos, la bola por el mero hecho de encontrarse en movimiento posee energía cinética. Dicha energía tiene la capacidad de provocar que los bolos se desplacen cuando impacta con ellos.



elijas hacer, tienes que nombrar la energía que se produce en este.

- **Envía imágenes del desafío elegido y el desarrollo del mismo.**

6- Lee las definiciones y encuentra las palabras en la sopa de letras

A	M	B	I	E	N	T	A	L	B	C	D	C	I
N	A	T	U	R	A	L	E	Z	A	E	F	A	N
G	H	I	J	E	K	L	M	N	O	P	I	P	A
P	E	Q	R	N	S	T	U	R	V	W	N	A	G
X	N	Y	Z	O	A	B	C	E	D	F	V	D	O
G	E	H	I	V	J	K	L	C	M	O	E	E	T
P	R	Q	R	A	S	T	U	I	V	W	R	O	A
X	G	Y	Z	B	A	B	C	C	D	E	N	Z	B
F	I	G	H	L	I	J	K	L	M	N	A	O	L
O	A	P	Q	E	R	S	T	A	U	V	D	N	E
W	X	Y	Z	A	B	C	D	R	E	F	E	O	G
H	I	J	K	L	N	O	P	Q	R	S	R	T	U
C	O	N	T	A	M	I	N	A	C	I	O	N	J
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
N	O	R	E	N	O	V	A	B	L	E	N	M	K

- Al medio ambiente se le conoce como Madre...
- El uso de aerosoles daña esta capa.
- La..... Ambiental nos afecta a todos.
- Tipo de recurso que no se gasta y permanece en la naturaleza. Por ejemplo: Luz Solar.
- Tipo de recurso que se renueva en forma natural en corto tiempo. Por ejemplo: Mareas.
- Tipo de recurso que se agota si se usa irresponsablemente.
- Reutilizar papel o plástico se llama....
- Tipo de conciencia que debemos crear si queremos modificar conductas destructivas para el ambiente.
- Efecto que repercute en el cambio climático.
- Le llamamos fuerza en movimiento.

Ahora jugamos a... "Conjugar Verbos" para realizar el desafío:

- Para jugar primero debes completar los casilleros en blanco con:

- verbos (que utilizaste en las áreas de Lengua, E. Física, Tecnología, Sociales y Ética),
- el número,
- y la imagen (pegarla o dibujarla) correspondiente al verbo.

B- Reglas de juego: Necesitas fichas y un dado. Pueden jugar en familia entre 2 o 3 personas. El participante tira el dado y coloca la ficha en el número de casillero, allí conjuga el verbo según el tiempo que marca el color, si lo hace mal retrocede una casilla, si lo conjuga bien se queda ahí.

- Gana el que llega primero a la **LLEGADA**.
- Envía fotos del casillero completo del desarrollo del juego a tu seño.

The board game layout consists of a central oval labeled "VERBOS" with "LLEGADA" written below it. The board is divided into "PRESENTE" (red) and "FUTURO" (purple) sections. Various verb cards with numbers and illustrations are placed on the board, such as "LEER (1)", "CAMINAR (3)", "COMPRAR (5)", "CORRER (19)", "PRENDER (17)", "APAGAR (16)", "ABRIR (15)", "ESPERAR (13)", "GANAR (12)", "SALTAR (8)", and "CANTAR (10)". A yellow arrow labeled "SALIDA" points to the start, and a yellow arrow labeled "LLEGADA" points to the end. A die icon is also present.

Directivo a cargo de la institución: **Ivana Recabarren**