

**Guía Pedagógica N° 22 de Retroalimentación - Grupo 1**

**Escuela:** Dr. Carlos Saavedra Lamas      **CUE:** 7000343-00

**Directora:** Lic. Estela Tejada

**Docente:** María Laura Segovia

**Grado:** sexto – Segundo Ciclo - **Nivel:** Primario - **Turno:** Jornada Completa

**Áreas:** Lengua, Matemática, Ciencias Naturales Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana. **Especialidades.**

**Título de la propuesta:** “Desafiándonos”

**CONTENIDOS:**

**Lengua:** Lectura y producción de textos no ficcionales. Clasificación de palabras. Oraciones bimembres y unimembres.

**Matemática:** Cálculos con varias operaciones y números. Reconocimiento y caracterización de figuras y cuerpos geométricos. Producir e interpretar gráficos.

**Artes visuales:** El color. Paleta de colores.

**Computación:** Hardware.

**Teatro:** La máscara y el diálogo teatral.

**Tecnología:** Análisis de procesos sobre materiales o energías.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

**Lengua:** Participa en situaciones de lectura y producción de textos no ficcionales. Diferencia oraciones unimembres y bimembres. Clasifica palabras: sustantivos, adjetivos, verbos, sinónimos, etc.

**Matemática:** Realiza cálculos con varias operaciones y números. Identifica propiedades de figuras y cuerpos geométricos. Produce e interpreta gráficos.

**Artes visuales:** Diferencia y aplica paletas de colores en las imágenes.

**Computación:** Muestra habilidad y destreza en el manejo de la tecnología.

**Teatro:** Utiliza diálogos y distintos elementos en la interpretación de un personaje.

**Tecnología:** Analiza los procesos sobre materiales o energías.

**DESAFÍO:** Confeccionar un juego de mesa, de tal manera de poner de manifiesto la apropiación de los Contenidos Prioritarios aprendidos.

**ACTIVIDADES:**

1. Lee con mucha atención el siguiente texto instructivo y confecciona el juego.

**TECNOLOGÍA**

a) Realizar el tablero del juego, sobre una cartulina o dos hojas grandes de papel.

b) Seleccionar el diseño del tablero. (Tipo: serpiente, espiral, cuadrado, etc.)

c) Dividir el tablero y pintar, en forma alternada, según el siguiente detalle:

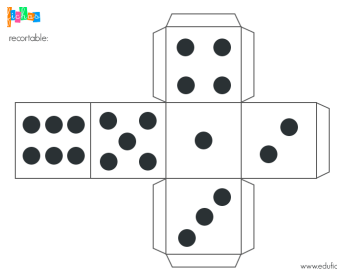
\* 3 casilleros verdes.

**Docente:** María Laura Segovia

\* 3 casilleros amarillos.

\* 3 casilleros rojos.

2. Confeccionar un dado en papel.



### **ARTES VISUALES**

1. Dibujar sobre los casilleros del juego de mesa, un objeto que se identifique y represente con cada color. Ejemplo: rojo: una manzana, verde: un árbol, amarillo: un sol. Puedes usar distintos materiales para decorarlos: papel picado, hojas, yerba, etc. ¡A poner en juego la creatividad!

### **COMPUTACIÓN**

Jugamos con el dado.

1. Tira el dado: si te sale 1, describe qué es un CPU; si te sale 2, qué es un monitor; si sale 3, qué significa Software; si sale 4, para qué sirve el teclado; si sale 5, qué es la Placa Base y si sale 6, qué es el Hardware. 2. Escribe tus respuestas en el cuaderno de computación, sácale una foto y mándasela al Profesor.

### **TEATRO**

Seguimos jugando.

1. Construye una máscara de un personaje imaginario con los materiales que tengas. Tira el dado, el primer número que salga será la cantidad de ojos que tendrá tu máscara. El segundo número será la cantidad de orejas. Y el tercero la cantidad de bocas. Preséntate como si fueras el personaje. Inventa un diálogo con un personaje real: policía, doctor, etc.; con un final asombroso.

### **LENGUA**

1. En un folleto, ordena el Reglamento del juego, para que sea coherente y cohesivo.

REGLAMENTO:

\* Avanzar tantos casilleros como indique el dado.

\*Tirar el dado.

\*Caer en una casilla roja, te hace retroceder 1 casillero.

\*Mi compañero debe volver a tirar el dado y avanzar.

\*Pasarle el dado al compañero.

\*El juego lo gana el primero en llegar a la línea de meta.

## DR. CARLOS SAAVEDRA LAMAS – SEXTO GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

\*Caer en una casilla verde, te permite tirar el dado nuevamente.

\*Caer en una casilla amarilla, te hace perder 1 turno.

2. Lee el siguiente texto.

En este largo periodo de cuarentena y aislamiento, los juegos de mesa, fueron un recurso entretenido y divertido.

Se cree que los primeros juegos de mesa, surgen en el año 3.150 antes de Cristo, en el lejano Egipto. Antiguos juegos fueron hallados en las tumbas de algunos faraones. Estaban realizados en piedra o madera, pintados y decorados con hermosas imágenes.

Se entiende por Juego de Mesa, toda aquella práctica organizada sobre una superficie plana, que emplea elementos como: tableros coloridos, fichas, dados, cartas, etc. y responde a un reglamento.

En base a lo leído, responde.

\* ¿Cuándo y dónde surgen los primeros juegos de mesa? ¿Cómo se supo esto?

\* ¿En qué materiales estaban realizados? ¿Qué característica especial tenían?

\* Comenta cuál es el juego de mesa que más te gusta y cómo se juega.

\* ¿Se trata de un texto: argumentativo, expositivo o instructivo? ¿Por qué?

3. Subraya en el texto.

\* Tres sustantivos comunes, con verde.

\* Un sustantivo propio, con rojo.

\* Tres adjetivos con azul.

Agrégle al texto una oración unimembre, como título.

### **MATEMÁTICA**

1. Observar el dado que confeccionaste.

a) ¿Qué cuerpo es?

b) ¿Qué figura geométrica forman sus caras?

c) Completa el cuadro.

CARAS	ARISTAS	VÉRTICES

d) Nombrar otro cuerpo con la misma cantidad de caras.

2. Completa el cuadro y responde.

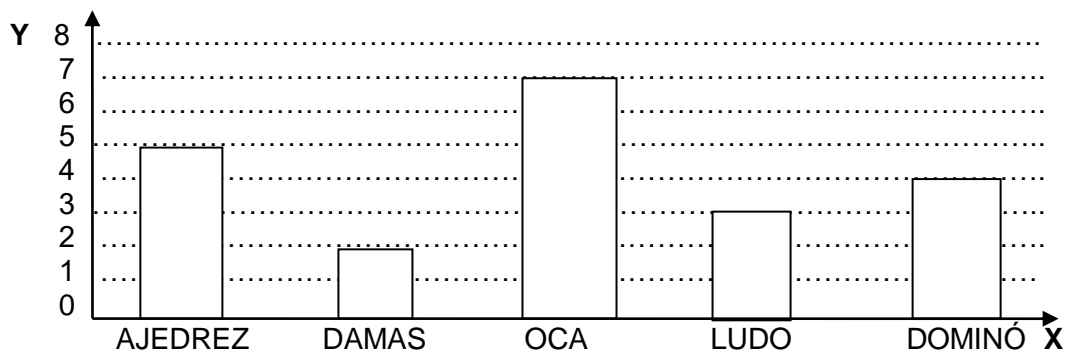
NIÑOS	TIROS DEL DADO			TOTAL
	1º TIRO	2º TIRO	3º TIRO	
<b>JUAN</b>	Avanza 6 lugares y retrocede 1 lugar.	Saca 2 veces 5 puntos.	Saca 3 puntos y retrocede 1 lugar.	
<b>ANA</b>	Avanza 5 lugares.	Saca 2 veces 6 puntos.	Saca 2 puntos, cae en un casillero verde y avanza 2 lugares más.	
<b>PEDRO</b>	Avanza 4 lugares.	Saca 2 veces 3 puntos.	Saca 6 puntos, pero pierde 1 lugar.	

a) ¿En qué casillero está cada niño?

b) ¿Quién va ganando?

c) ¿Quién va al último?

3. Observa el gráfico de barras que muestra las preferencias de los alumnos de sexto sobre los Juegos de Mesa y responde.



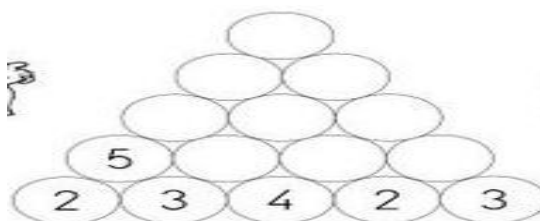
a) ¿Cuántos alumnos fueron encuestados?

b) ¿Cuál fue el juego más votado?

c) ¿Cuál fue el menos elegido?

4. Completa la pirámide sabiendo que cada número es igual a la suma de los dos de abajo.

Pista: Comienza resolviendo desde la base.



Directora: Lic. Estela Tejada

Docente: María Laura Segovia