

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo N° 1

Escuela: Salvador María del Carril

CUE: 7000588-00

Docentes: Marcela Acuña, Lorena Merino y Nadina Iturrieta.

Grado: 6º

Turno: Mañana

Área curricular: Matemática, Formación Ética y Ciudadana, Ciencias Naturales, Educación Musical y Artes Visuales.

Título de la propuesta: Aprendemos jugando

Contenidos:

Matemática: Lectura y escritura de números naturales y racionales positivos de diferentes tamaños. Operaciones con números naturales y racionales positivos. Polígonos.

Formación Ética Y Ciudadana: Esperas de turnos. Trabajo en equipo. Respetar reglas.

Ciencias Naturales: Los seres vivos: características. Redes tróficas. La célula: Procarionta y Eucariota. Ambientes naturales y artificiales. Problemas ambientales de distintas índole

Sistemas de relación de los seres vivos: Los sentidos. Respuesta y estímulo.

Educación Musical: Instrumentos musicales. Modo de acción Mediadores. Cualidades del sonido: agudo y grave. (Altura)

Artes Visuales.: Indagación de la línea y sus tipos en la configuración de las formas: Línea recta, curva y línea continua. Organización de colores: Colores primarios. Armado de paletas de color: según su temperatura. Indagación y realización de texturas táctiles y visuales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Áreas	Indicadores
<u>Matemática</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia números naturales de números racionales positivos. • Lee y escribe correctamente diferentes tipos de números. • Distingue diferentes tipos descomposiciones y composiciones numéricas. • Reconoce el valor posicional de un número. • Realiza operaciones matemáticas utilizando diversas estrategias y justificando sus procesos de resolución. • Reconoce diferentes tipos de cuadriláteros y sus propiedades. • Construye cuadriláteros.
<u>Formación Ética y Ciudadana</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las reglas del juego • Acepta las reglas

<p><u>Ciencias Naturales:</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce seres vivos • Identifica agentes abióticos • Reconoce el concepto de célula y expresa ejemplos. • Reconoce el funcionamiento de los sentidos • Identifica redes tróficas • Diferencia ambiente natural y artificial. • Expresa con sus palabras que significa recolectar datos • Comprende lo que es contaminación ambiental
<p><u>Educación Musical</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sonidos graves y agudos. • Identifica los instrumentos y sus familias .su modo de acción o uso y mediadores.
<p><u>Artes Visuales</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los distintos tipos de líneas. • Reconoce paletas de color: según si son colores cálidos-fríos o colores primarios. • Describe texturas táctiles

Desafío: Realización de un juego de mesa para compartir en familia

ACTIVIDADES.

Explicación para los padres:

Hola papás. Ya estamos en la etapa final, con esta guía número 24. Recuerden que en esta guía seguimos trabajando con el mismo desafío.

Este desafío les ayudará a compartir con sus hijos actividades que ya hemos trabajado en guías anteriores y también saber si ellos han aprendido dichas actividades, para ello necesitamos que el juego sea en familia, pero las actividades las resuelvan los chicos en forma individual para saber si el contenido fue aprendido.

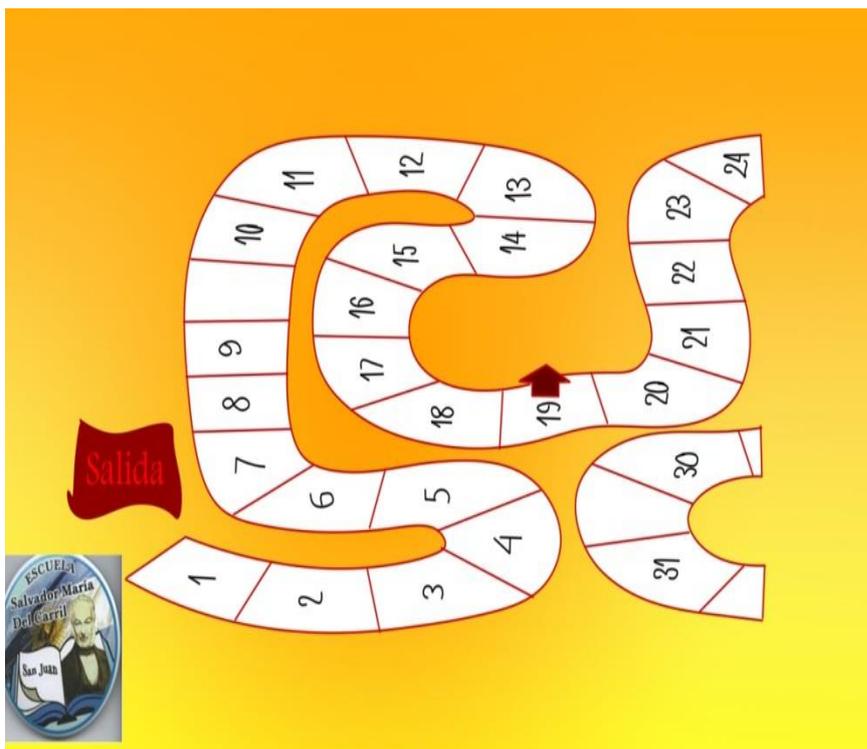
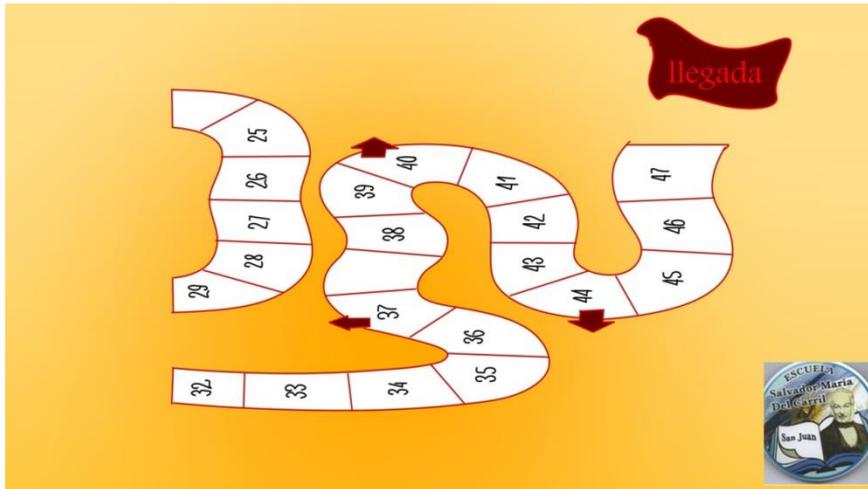
Desde ya agradecemos siempre el apoyo para con sus chicos y con nosotras, las docentes, por estar siempre en contacto y en permanente trabajo en equipo.

¡GRACIAS FAMILIAS! AHORA A JUGAR !

Formación Ética Y Ciudadana

1) Recordar el juego trabajado en la guía 23: ¿QUÉ SABES DE SEXTO GRADO?

Tablero impreso



Materiales

- Cartulina o cartón para pegar el tablero
- Cartulinas u hojas de dibujo de colores rojo para Matemática, azul para Lengua, amarillo para Ciencias Sociales, verde para Ciencias Naturales, blanco para Tecnología, naranja para Educación Física, rosada para Música y celeste para Artes Visuales
- 1 dado
- 2 o más jugadores
- Hojas en blanco (pueden ser rayadas o cuadrículadas)

- Lápices negros
- Un reloj puede ser de arena o digital

Instrucciones

1º Debes escribir en las tarjetas cada actividad sin resolver que a continuación te daremos en la guía (las actividades deben escribirlas separadas en cada tarjeta según el color que corresponde a cada materia). En tu cuaderno sí debes resolver las actividades, para verificar cuando realices el juego, que los resultados sean correctos.

2º Deben tirar el dado una vez cada participante para ver quién comienza (empieza el juego el que tire el número más grande)

3º El participante que comienza vuelve a tirar el dado y mueve su ficha hasta el casillero que le toca, mira el color del casillero y saca una tarjeta de la materia que corresponde a ese casillero

4º En su hoja en blanco debe resolver o contestar la actividad en el tiempo de 1 minuto.

5º Si el participante realizó la actividad de manera correcta y en el tiempo estipulado en el punto 4º puede seguir tirando el dado y realizando actividades.

Si el participante no realiza la actividad correctamente o fuera de tiempo el jugador que sigue (el de la derecha) debe empezar su juego

6º Gana el juego aquel participante que llegue primero a la meta, en caso de empate se desempatará observando quien hizo más actividades de manera correcta.

Matemática:

En las tarjetas rojas debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver. (Recuerda realizar las actividades en tu cuaderno)

1) Identificar qué tipo de números (naturales, fraccionarios y decimales) son:

15.000.123 78.999 89,456 $\frac{45}{9}$ $\frac{152}{100}$ $\frac{78}{5}$ 9,0023 0,45

2) Cada cartel corresponde a un número. Descubrir los carteles que contengan los el mismo número descompuesto y pintar del mismo color.

3.000.000+850.000+3.900+60+4

3.853.964

38.053.964

38x1.000.000+53x1.000+964

30.000.000+8.000.000+50.000+3.000+900+60+4

3x1.000.000+8x100.000+5x10.000+3x1.000+9x100+6x10+4x1

3) Indicar el valor posicional de 4 en cada caso:

74.000.789.123 100.124.000 4,01 1,004 87,042

4) Inventar un desafío como los anteriores.

- 5) Resolver: Agustina preparó galletitas y torta. Usó $\frac{2}{5}$ del paquete de harina para las galletitas y $\frac{1}{3}$ para la torta ¿Qué parte del paquete utilizó? Justificar tu respuesta.
- 6) Un atleta recorre 12,5 metros por minuto ¿Cuántos metros recorrió en 7 minutos? ¿Es cierto que hacer una cuadra de 100 metros le lleva 8 minutos? Justificar tu respuesta.
- 7) Construir un polígono regular de 8 lados y describir sus propiedades.

Ciencias Naturales:

En las tarjetas verdes debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver. (Recuerda realizar las actividades en tu cuaderno)

1. Nombrar dos o más características que identifiquen a los seres vivos
2. Responder: ¿Qué es una célula y qué tipos de células conoces?
3. Nombrar algún objeto que percibas con el sentido de la vista y nombrar el órgano principal con el que lo percibes y uno que percibas con el sentido de la audición y nombrar el principal órgano
4. Dibujar una pequeña red trófica que tenga consumidor primario y descomponedor
5. Nombrar un ambiente natural y uno artificial que conozcas
6. Explicar qué es una contaminación y qué tipos de contaminaciones conoces
7. Dibujar alguna situación donde puedas mostrar un estímulo y una respuesta del sistema nervioso

Educación Musical

En las tarjetas rosadas debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver. (Recuerda realizar las actividades en tu cuaderno)

- 1) Nombrar 2 Instrumentos de Aire, 2 de Percusión y 1 de Cuerdas.
- 2) Responder: Tengo una **Maraca** y un **Triángulo**: ¿Qué hago para que suenen? ¿Y con qué?
- 3) Responder: ¿El sonido del **Bombo** es grave o agudo?
- 4) Completar y responder: El **Violín** es un Instrumento de..... ¿.Qué hago para que suene? ¿Con qué lo hago? ¿Cómo es Su sonido?
- 5) Responder: ¿Cómo es el sonido una **Flauta?** (grave o agudo) ¿Tiene Sonido?

Artes Visuales.:

En las tarjetas celestes debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver. (Recuerda realizar las actividades en tu cuaderno)

- 1- ¡Has llegado al casillero de la Línea! Tendrás que identificar qué tipos de líneas aparecen a continuación. Escribir sus nombres.



- 2- Usar la línea continua para hacer un dibujo sencillo. Usar lápiz y papel. Dibujar lo que quieras siempre y cuando no levantes el lápiz.
- 3- ¡Bienvenido a el casillero del tacto! Encontrar tres objetos con texturas táctiles que tengas en tu casa y escribir cuáles son. Por ejemplo: Mesa-suave.
- 4- ¡Este es el casillero del color! Aquí tendrás que decir cuál de estos colores no es un color primario.



- 5- En este casillero del color, escribir en un papel tres colores que den la sensación de frío.

Formación Ética Y Ciudadana

Llego el momento de armar el juego. No te olvides de enviar evidencias a tu señoritas. ¡Suerte!

VICEDIRECTORA: GABRIELA COBOS.