

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN****Grupo N° 2****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, escritura y ordenamiento y operaciones de números naturales enteros y racionales positivos. Descomposición y composición. Reconocimiento, descripción y construcción de cuadriláteros.**Formación Ética Y Ciudadana:** Valores. Esperas de turnos. Trabajo en equipo. Respetar reglas.**Ciencias Naturales:** Los seres vivos y agentes abióticos. Redes tróficas. Sistemas de relación de los seres vivos: Los sentidos. Contaminación ambiental**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 la 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:**

<b>Áreas</b>	<b>Indicadores</b>
<b><u>Matemática</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee y escribe correctamente diferentes tipos de números.</li> <li>• Identifica diferentes tipos descomposiciones y composiciones numéricas.</li> <li>• Realiza operaciones matemáticas utilizando diversas estrategias y justificando sus procesos de resolución.</li> <li>• Reconoce diferentes tipos de cuadriláteros y sus propiedades.</li> <li>• Construye cuadriláteros.</li> </ul>
<b><u>Formación Ética y Ciudadana</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las reglas del juego</li> <li>• Acepta las reglas</li> </ul>

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

**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.

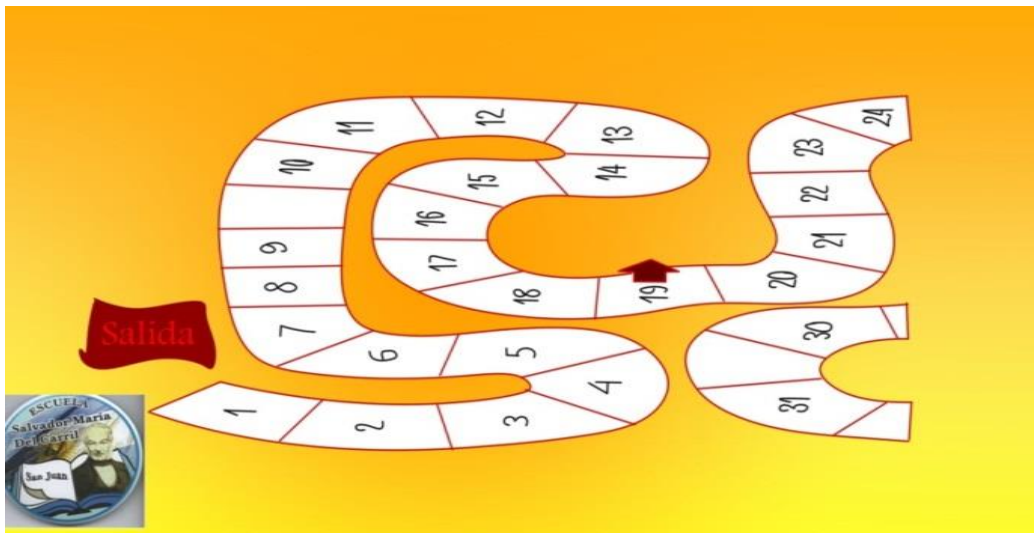
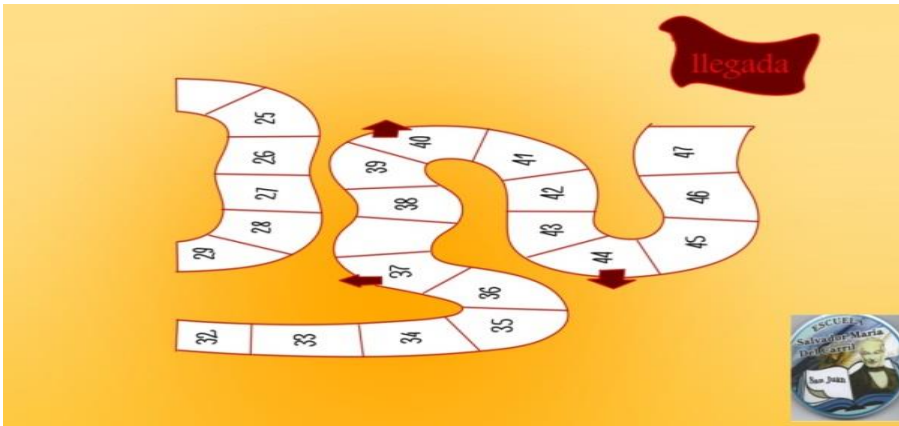
Desde ya agradecemos siempre el apoyo para con sus chicos y con nosotras, las docentes, por estar siempre en contacto y en permanente trabajo en equipo.

***¡GRACIAS FAMILIAS! AHORA A JUGAR !***

#### **Formación Ética Y Ciudadana**

1) **Recordamos 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.

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

3° 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

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

5° Si el participante realizó la actividad de manera correcta y en el tiempo estipulado en el punto 4° 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

6° 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) Escribir cómo se leen los siguientes números:

45.123.899=

1.000.000.789=

0,89=

49,126=

$\frac{12}{19}$  =

$\frac{89}{5}$  =

- 2) Marcar la/s descomposición/es correcta/s del siguiente número.

48.456.702

4 d Millón+ 8uMillón+ 4 cm+5dm+6um+7c+0d+2u

$4 \times 10.000.000 + 8 \times 1.000.000 + 4 \times 100.000 + 5 \times 10.000 + 6 \times 1.000 + 7 \times 100 + 0 \times 10 + 2 \times 1$

$48.000 + 400.000 + 50.000 + 6.000 + 702$

- 3) Resolver: Me dieron \$120 para ir a la librería. ¿Me alcanza para una carpeta de \$56,40, un cuaderno de \$65,75 y 2 resaltadores de \$10,90 cada uno? Indicar cuánto falta o cuánto sobra.

- 4) Mariela fue a la verdulería y compró  $\frac{1}{2}$  de tomate,  $\frac{1}{2}$  de peras y  $\frac{3}{4}$  de frutillas.  
¿Cuánto pesó su compra?
- 5) Identificar con su nombre a cada cuadrilátero y escribir 3 propiedades de cada uno de ellos.
  
- 6) Construir un cuadrilátero que cumpla con las siguientes propiedades:
  - 2 pares de lados paralelos.
  - 1 par de lados paralelos de 3cm
  - 1 par de lados paralelos y opuestos de 5 cm
  - 4 ángulos rectos

### **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 seres vivos
2. Dibujar dos agentes abióticos
3. Nombrar algún objeto que percibas con el sentido de la vista uno que percibas con el sentido de la audición
4. Dibujar una pequeña red trófica
5. Explicar con tus palabras que es recolectar datos
6. Explicar que es una contaminación ambiental

### **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 un Instrumento de aire y percusión.
- 2) Completar: La **Guitarra** es un instrumento de....
- 3) Responder ¿Cómo suena la **Flauta**, grave o agudo?
- 4) Responder: Tengo una **Pandereta** ¿Qué hago para que suene?
- 5) Nombrar 1 Instrumento de

cuerda

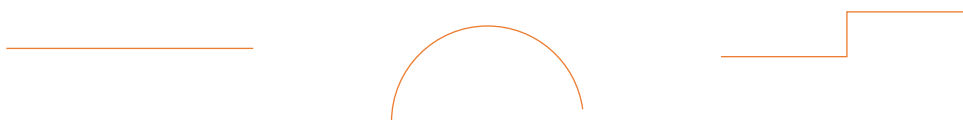


### **Artes**

### **Visuales.:**

**En las tarjetas celestes debes escribir cada una de estas actividades por separado y sin resolver.**

- 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. Puede 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**

**Llegó el momento de armar el juego y terminar el desafío. No te olvides de enviar evidencias a tu señorita. ¡Suerte!**

**VICEDIRECTORA: GABRIELA COBOS.**