

ESCUELA PRIMARIA NUEVO CUYO TURNO MAÑANA 5° GRADO A, B, C-GUÍA DE RETROALIMENTACION N° 24

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: PRIMARIA NUEVO CUYO

CUE: 700090100

DOCENTES: LOPEZ PATRICIA, PEÑALOZA M.ISABEL, ILLANES NANCY

GRADO: 5° A, B, C

TURNO: MAÑANA

**ÁREAS: LENGUA - MATEMÁTICA- LENGUA- CIENCIAS NATURALES-
ARTES VISUALES- MÚSICA – EDUCACIÓN FÍSICA.**

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "COMPROMETIDOS CON NUESTRO APRENDIZAJE"

CONTENIDOS:

❖ **LENGUA- CIENCIAS NATURALES:**

- ✓ Oraciones Bimembres y Unimembre y análisis de oraciones
- ✓ La Biodiversidad.

❖ **MATEMÁTICA:**

- ✓ Expresión decimales.
- ✓ Múltiplos y divisores.
- ✓ Construcción y clasificación de triángulos.

INDICADORES de Evaluación para la Nivelación.

❖ **LENGUA- CIENCIAS NATURALES:**

- ✓ Redactar los pasos utilizando verbos en Infinitivo.
- ✓ Análisis de los componentes de las oraciones.
- ✓ Elaborar respuestas acordes a las situaciones planteadas.
- ✓ Establecer relaciones entre recursos naturales y problemas ambientales.

❖ **MATEMÁTICA:**

- ✓ Establecer relación entre números fraccionarios y expresiones decimales.
- ✓ Construir de un dibujo siguiendo las características específicas de figuras geométricas.
- ✓ Establecer la relación entre un múltiplo y divisor de un número.

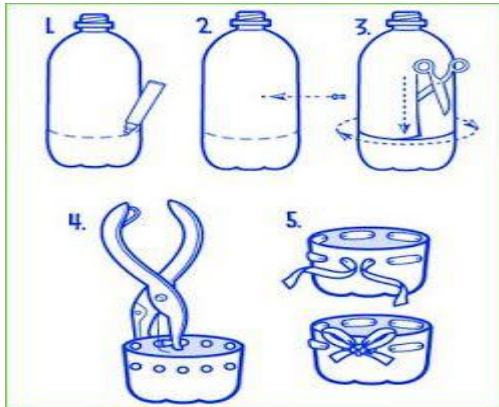
DESAFIO: "Construir juegos con fracciones"

ACTIVIDADES:

Área Curricular: Lengua-Ciencias Naturales.

“En esta guía vamos a poner en práctica lo aprendido en las clases anteriores sobre textos instructivos, análisis de oraciones y sobre el cuidado de nuestro planeta”

1)-Observa la siguiente imagen de reciclado y elabora un texto instructivo, puedes guiarte con las guías anteriores.



2)- Observa el siguiente link sobre contaminación.

- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=TV-YEQOIFuQ>
- ✓ ¿Sabes que es la contaminación? ¿Cómo afecta esto al medio ambiente?
- ✓ ¿Cómo contaminamos el medio ambiente los humanos?
- ✓ ¿En tu barrio cuidan el medio ambiente?

2)-Luego de ver el video inventa una oración Bimembre y otra Unimembre .Analizá cada oración sintácticamente.

Área Curricular: Artes Visuales

Contenido: Autoevaluación

Título: “Fichas para el juego Sapo Numérico”

Actividades:

Una de las ventajas que tiene la técnica de grabado que hemos estado usando es que se puede hacer varias copias de un mismo diseño. En esta ocasión haremos el diseño para imprimir las fichas del juego “El Sapo Numérico”

1 Paso: Necesitarás 5 tapitas por cada jugador, y pueden jugar hasta 4 personas.

2 Paso: Marcá el diámetro de la tapita sobre un una bandeja de telgopor o sobre en un envase de tetrabrik (debe estar bien limpio) utilizando una lapicera que no escriba o un lápiz.

ESCUELA PRIMARIA NUEVO CUYO TURNO MAÑANA 5° GRADO A, B, C-GUÍA DE RETROALIMENTACION N° 24

Debe quedar bien marcado sin traspasar el material. También cuida que la línea no quede muy fina. Luego dibuja un sapito dentro del círculo que marcaste con la tapita.

3 Paso: Entinta con témpera y estampa el círculo con el sapito sobre un cartón o papel grueso. (Puedes realizar 5 de cada color y usar hasta 4 colores)

4 Paso: Recorta por la marca del círculo y pégala sobre las tapas. ¡Felicitaciones, ya tienes tus fichas!

¿Te gustó la técnica de grabado?

¿Puedes explicar en qué consiste?

¿Puedes contarme cómo los hiciste?

¿Qué materiales usaste?

¿Tuviste alguna dificultad?

Área Curricular: Lengua-Matemática.

“Te acuerdas del juego del sapo de la guía anterior lo usaremos para crear nuestro juego, pero esta vez lo haremos con números fraccionarios transformándolos en decimales”.

1)-Recordemos el juego pero le realizamos algunas transformaciones.

“Al sapo Numérico”

Materiales e instrucciones del juego: Tapitas de botellas.



Tener 5 tarritos de conservas o botellas plásticas cortadas a la mitad.



Marcadores para darle su valor correspondiente a cada recipiente (%) 10, 100, 1.000.

Instrucciones: Cada participante (máximo 4) debe arrojar cinco tapitas, a cada una le colocaras la numeración del 10 al 90. Cada participante debe estar a 2 mts de distancia.

- Anotá todos tus tiros terminada la ronda.
- Escríbelos teniendo en cuenta que es un número fraccionario.
- Y luego transforma tus números en decimales teniendo en cuenta el lugar donde cayó la tapita (10, 100, 1000)
- Explica con tus palabras como transformaste el número.
- Ahora suma tus números y dime quien gana.

ESCUELA PRIMARIA NUEVO CUYO TURNO MAÑANA 5° GRADO A, B, C-GUÍA DE RETROALIMENTACION N° 24

- **Te toca construir el instructivo del juego** siguiendo los pasos de un texto instructivo. Puedes observar las guías anteriores dónde estudiamos ese tipo de texto.

¡Ahora a pensar!

- ¿Dónde debe caer la tapita con el número 90 para que se forme el número 0,09?
- ¿Qué valor debería que tener el 9 para que al caer en el tarrito con valor 1000 se transforme en 0,9?
- ¿En qué recipiente debe caer la tapita con el número 10 para transformarse en un número sin coma?

Área Curricular: Educación Musical.

Contenidos: Lenguaje musical.

Actividades:

1)-Responde marcando con una **X**

	Lo entiendo y puedo hacerlo	No lo entiendo	Necesito ayuda para realizarlo.
Figuras musicales			
Duración de cada figura musical.			
Silaba musical			
Silencios en la figuras			

2) **Marca con una X cruz la respuesta correcta**

a) **SOBRE FIGURA MUSICAL:**

- LA BLANCA DURA CUATRO TIEMPO
- LOS SILENCIOS NO DURAN LO MISMO QUE LA FIGURA MUSICAL
- LAS FIGURAS SE USAN PARA ESCRIBIR MÚSICA.

3) **PARA QUE SIRVEN LAS SÍLABA MUSICALES:**

- PARA SEÑALAR UNA NOTA MUSICAL
- PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE E INTERPRETACIÓN DE LAS FIGURAS.

-AL COMENZAR EL JUEGO DE MATEMÁTICA CANTA LA CANCIÓN “EL SAPO PEPE” Y EL QUE PIERDE DEBE CAMBIARLE EL RITMO.

- OBSERVA EL SIGUIENTE LINK PARA RECORDAR.

<https://www.youtube.com/watch?v=VMl0GbiVEyA>

Área Curricular: Matemática. **Tema:** Múltiplos y divisores.

1)-Lee la siguiente situación problemática.

Teniendo en cuenta el juego del sapo imaginemos que en nuestros tarros están los números 6,8,9 y debemos tirar las tapitas que tienen escrito sus múltiplos que son los siguiente números(12,24,48,32,56,81,90)

- ¿Qué números de los están entre paréntesis deberías embocar en el tarrito con el número 6?
- ¿Y cuáles números deberías embocar en el tarrito con el número 8?
- ¿Qué números son múltiplos de 6 y 8?
- ¿Qué números embocarías en el 9?
- ¿Cómo se llaman a estos números?
- **Puedes observar el siguiente link para ayudarte:**
✓ https://www.youtube.com/watch?v=YW_04Esg4QQ

Área Curricular: Educación Física

Contenidos: “Posibilidades de movimiento, con ajuste a situaciones problemáticas”

Actividades “**Otra forma de Jugar al Sapo numérico**”

1º: Escribirás en un papel el valor con el signo de división (El valor será 10, 100,1000) pegarás ese puntaje en un fuentón, caja, olla, tupper o lo q tengas.

Ese recipiente lo colocaras en distintas alturas y distancias, por ejemplo: uno cerca de ti en el piso, otro arriba de una silla, el otro arriba de una mesa, un poca más distanciado de donde estés.

Recuerda que los recipientes deben ser de distintos tamaños, colocándole el valor a los recipientes más altos y lejanos a vos.

Lanzarás 3 pelotitas enumeradas (10 al 90), sin moverte de tu lugar. Puedes jugar con tus hermanos o tus papás.

Anotarás tu puntaje en un papel para luego sumarlo. En el caso de jugar con alguien el que más puntaje tenga gana.

¡A jugar en familia!!

Enumera las actividades que te cuestan lograrlas.

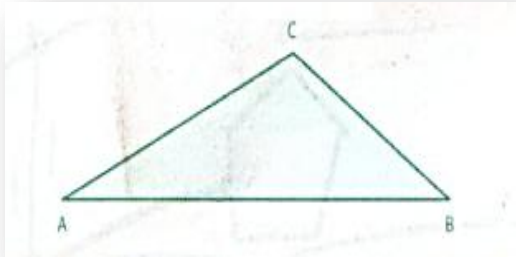
Haz una lista de las cosas positivas que vas sintiendo.

ESCUELA PRIMARIA NUEVO CUYO TURNO MAÑANA 5° GRADO A, B, C-GUÍA DE RETROALIMENTACION N° 24

Vuelta en la calma: Sentados, respiramos profundo, mantener el aire lo que más pueda, Y sopló muy fuerte. Lo repito dos veces.

Área Curricular: Matemática

1)-Copien en una hoja lisa este triángulo.



✓ ¿Qué medidas tomaron para realizar la copia?

✓ ¿Son las únicas posibles? ¿Qué otras medidas se podían haber tomado? ¿Por qué?

✓ ¿Existe otra forma para construir triángulos? Justifica tu respuesta.

✓ **Con el triángulo que copiaste** utilízalo los que sean necesarios de tal manera que puedas armar un tablero para registrar el puntaje del juego del sapo.

INDICADORES	Con ayuda	Sin ayuda
Pudiste realizar las actividades las actividades del sapito		
Pudiste realizar el juego.		
Te costó armar el instructivo.		
Pudiste armar oraciones Bimembre y Unimembre		
Te costó el análisis de oraciones		
Entendiste que es la contaminación.		
Lograste realizar el paso de un número fraccionario a decimal.		
Pudiste identificar múltiplos y divisores de un número.		
Construiste y clasificaste figuras según sus características.		

¡VAMOS QUE SI SE PUEDE!

Directora: Carabajal, Cecilia

Vice directora: Godoy, Gabriela