

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:**

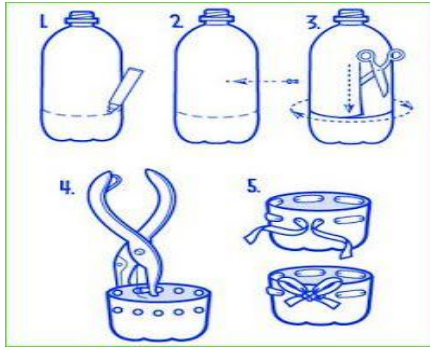
- ✓ Establecer relación entre números fraccionarios y expresiones decimales.
- ✓ Construir de un dibujo siguiendo las características específicas de figuras geométricas.
- ✓ Establecer la relación entre un múltiplo y divisor de un número.

DESAFIO: "Construir un juegos con fracción"

ACTIVIDADES:

Área Curricular: Lengua-Ciencias Naturales.

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



✓ Busca ¿Qué es la contaminación?

2)-Inventa una oración Bimembre y una Unimembre.

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. 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 stampa 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?

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

¿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.
- A esos números que anotaste en tus tiros, divídelos por el número que aparece en el tarro donde cayó tu tapita (% 10, %100%1000). **Usa calculadora para realizar la división.**
- **Te toca construir el instructivo del juego** siguiendo las los pasos de un texto instructivo. Puedes observar las guías anteriores donde estudiamos ese tipo de texto.

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.

-AYUDATE CON ESTA PRIMERA ESTROFA DE LA CANCIÓN PARA RECORDAR.

Yo tengo un sapo que se llama Pepe
 Que salta y salta por todo el jardín
 No tiene cola y es de color verde
 No me hace caso, siempre salta así.....

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.

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

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.

INDICADORES	Con ayuda	Sin ayuda
Pudiste realizar el juego.		
Te costó armar el instructivo.		
Pudiste armar oraciones Bimembre y Unimembre		
Entendiste que es la contaminación.		

Directora: Carabajal, Cecilia

¡VAMOS QUE SI SE PUEDE!

Vice directora: Godoy, Gabriela