Escuela: Antonia Villascusa **Sexto Grado** **Áreas Integradas**

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 2

NIVEL PRIMARIO **SEGUNDO CICLO** **TURNO MAÑANA**

TÍTULO: "CAMINANDO HACIA LA LIBERTAD"

DESAFÍO: Diseñar una ruleta de preguntas y respuestas de los temas abordados para jugaren familia.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

DÍA 1:

1. Lee el siguiente texto ANEXO (1):

2. Marca y enumera los párrafos.

3. Completa:

- El texto que leíste es:

  Instructivo: _____ Informativo: _____ Expresivo:____

- Está formado por:

  5 párrafos: _____ 8 párrafos: _____ 7 párrafos: _____

4. Teniendo en cuenta el texto, escribe en los recuadros la función o actividad que realizaban. Anexo 1(imágen2).

5-Observa las imágenes.

Responde: a- ¿Hay comunicación? ¿Por qué? b-¿Qué medios utiliza?

6. Recuerda:

7. Teniendo en cuenta las imágenes del punto 1, elige una imagen de comunicación verbal y otra no verbal. Completa el circuito de la comunicación de cada situación comunicativa.

-Emisor: _____ -Receptor:_____ -Mensaje:_____ -Código:_____ -Canal:_____

8. Dibuja una comunicación verbal y no verbal.

Te propongo a comenzar a resolver el desafío:

- **Busca un cartón grande, una hoja blanca, un compás y una tijera.**
- **Traza un círculo del tamaño de un plato en el cartón y en la hoja (deben ser los dos del mismo tamaño).**
- **Corta el cartón y la hoja. Guárdalos para utilizarlos después.**

DÍA 2:

1. En un audio explica a la seño que entiendes por revolución.

2. Busca el significado de revolución y escríbelo en el cuaderno.

3. Observa el siguiente VIDEO.

4. Escribe las causas que permitieron la Revolución de Mayo.

5. ¡Para genios! Resuelve.

7^0= 3^1=

0^2= 10^2=

Manda un audio a la seño, respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿Pudiste resolver los ejercicios? ¿Cómo lo hiciste?

6. Recuerda

POTENCIAS ESPECIALES:

- SI EL EXPONENTE ES 1, LA POTENCIA ES IGUAL A LA BASE. POR EJEMPLO 8^1=8
- SI EL EXPONENTE ES 0, LA POTENCIA ES 1. POR EJEMPLO 5^o=1

POTENCIAS DE BASE 10:

10^1= 10 10^2= 100 10^3=1.000 10^4=10.000

7.Lee y completa.

- El cuadrado de 5 es …. porque……..
- El cubo de 3 es…..porque…….
- El cuadrado de 7 es…...porque…….
- El cubo de 1 es…...porque……..
- El cuadrado de 10 es…… porque……...

Continuamos resolviendo el desafío:

- **Dobla la hoja por la mitad, y continúa doblándose por las mitades hasta obtener 16 franjas.**
- **Pinta cada franja con un color diferente y enuméralas del 1 al 16.**
- **Realiza una agujero en el centro del cartón y la hoja.**
- **Pega la hoja en el cartón.**

DÍA 3:

1. Investiga en diferentes soportes lo ocurrido durante la semana de mayo, del día 25.

2. Realiza una línea de tiempo en una hoja de dibujo y anota lo que sucedió en cada fecha. Anexo 1 (imagen 3)

3. Escribe los miembros de la Primera Junta.

- Presidente: _____.
- Secretario: _____ y _____.
- Vocales: _____, _____, _____, _____, _____, _____.

4. Lee atentamente la siguiente información

1. Busca, recorta, pega y ubica imágenes según el origen del material. Anexo 1 (imagen 3)

DÍA 4:

1. Completa la siguiente tabla.

Potencia.	Base.	Exponente.	Producto.	Se lee.
5^5				
				Tres a la cuarta.
		5		
			4x4x4	

2. Averigua el valor de cada exponente.

10 = 100.000 10 =10.000 1.000=10 10= 1.000.000 100= 10

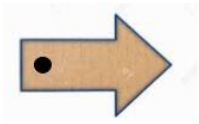
3.Lee y resuelve la situación problemática.

¿Cuántas gomas de borrar hay en 12 cajas, si en caja hay una docena de gomas?

1. Escribe sí o no en aquellas situaciones en que las personas respetan la libertad.

Seguimos realizando el desafío:

- **Dibuja una flecha de 4 cm en un cartón, córtala y realiza un agujero en extremo como se ve en la imagen.**



- **Luego coloca un gancho mariposa en el agujero realizado anteriormente en la flecha y en el del cartón para que quede la ruleta armada.**
- **Ahora, prueba si gira la flecha, en caso de no tener tanta movilidad agranda**
- **el agujero de la flecha.**

DÍA 5:

1. ¡MANOS A LA OBRA! ¡A TERMINAR EL DESAFÍO!

En una hoja borrador produce las preguntas y respuestas del juego. Recuerda respetar los signos de puntuación.

b- Lee lo que escribiste para que las mismas tengan coherencia.

c- Ahora, pásalas en forma prolijas a una hoja definitiva.

d- Elaborar un borrador con las instrucciones del juego.

e- Revisión de los borradores.

f- Escritura del texto instructivo definitivo.

g- ¡Juga ahora con tu familia! Y envíale un video a la seño.

Actividades de comunicación.

- ¿Qué desafío se planteó en esta guía?
- ¿Cómo lo resolvieron?
- ¿Qué resultados obtuvieron?
- ¿Qué han aprendido con las actividades que realizaron?
- ¿Qué aspectos pueden mejorar?

Autoevaluación con la lista de cotejo.

CRITERIOS	SI	NO	A VECES
Identifico los virreinatos existentes en el siglo XVIII en América.			
Comparo la vida de la época colonial y la actual.			
Interpreto los sucesos ocurridos durante la Semana de Mayo.			
Identifico los elementos que intervienen en el Circuito de la Comunicación.			
Reconozco situaciones de comunicación verbal y no verbal			
Escribo la potencia de números naturales.			
Resuelvo situaciones problemáticas aplicando el concepto de potenciación.			
Clasifico los materiales según su origen.			
Analizo la importancia del valor de la libertad para la vida humana.			
Construyo el juego educativo: de la ruleta.			
Redacto preguntas y respuestas sobre los temas abordados para la realización del juego de la ruleta.			
Escribo el texto instructivo para el juego didáctico.			

Escuela: Antonia Villascusa Sexto Grado Áreas Integradas

Guía Pedagógica N° 2

Área: Educación Plástica

Título: Antifaz primaveral

Desafío: Realizar un antifaz con los colores primarios.

Actividades:

La clase anterior debías realizar un antifaz.

En esta clase lo vamos a colorear con los colores primarios (rojo, amarillo y azul).

Al finalizar el diseño compártelo con tu familia.

Área: Educación Musical

Título: Nuestro cuerpo como instrumento

Desafío: Realizar un teléfono para explorar el sonido.

Actividades:

1) Escucharemos a través de cualquier medio la canción “MANZANA” de Juegos de Ritmos
Link de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=9fn1Rzpjjl4

2) Para terminar esta actividad necesitaremos la ayuda de un integrante de la familia, asique los dos o las personas que quieran aprenderán la letra de la canción por pequeñas frases hasta luego completarla. (Solo aprenderán la letra, en la siguiente actividad avanzaremos con la parte rítmica que indica el video)

3) A continuación, le agregaremos el movimiento corporal que indica el video
4) Luego le agregaremos el juego de manos que continua después que dice **sobre el ritmo.** Primero lo haremos muy lento y por pequeñas frases y de a poco le agregaremos más velocidad **es importante que cada palmada coincida con el canto cuando la canción lo indique.**
5) Una vez que la hayamos aprendido bien iremos aumentando de a poco la velocidad hasta hacerlo sin equivocarnos lo más rápido posible con ayuda de algún familiar.

- Sabemos que con nuestro cuerpo podemos emitir diferentes tipos de sonidos (lo descubrimos en la guía anterior con la percusión corporal)

6) Te invito a que practiques la siguiente secuencia rítmica de manos:
Link: https://www.youtube.com/watch?v=IDT_N5Lf4jI ¿Quién lleva el ritmo? ¡Juegos de Coordinación rítmica -B- “BUM! SNAP! CLAP!" (9/10)

DOCENTES: Tela Priscila, Gelvez Rosana, Romero Agustina, Matos Karen.

7) Llegar solamente hasta el paso 3, ir lentamente con cada mano hasta que nos salga fluidamente

8) Después de haber practicado la percusión corporal citada en la actividad de la guía anterior: ¿Quién lleva el ritmo? ¡Juegos de Coordinación rítmica -B- “BUM! ¡SNAP! CLAP!"

Link: https://www.youtube.com/watch?v=IDT_N5Lf4jI

9) Te invito a que ahora lo hagas con la base de música que sigue a continuación del video después del paso 3, primero hazlo con una mano y luego con la otra. No olvides que primero debes practicarlo lento y de a poco ir sumándole velocidad hasta llegar al tiempo que muestra el video.

Área: Educación Tecnológica

Título: Artefactos

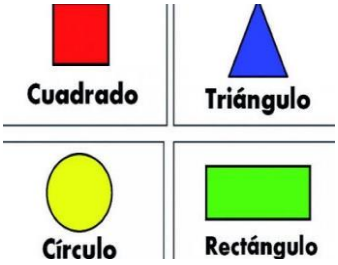
Desafío: Construir un artefacto de uso cotidiano en la actualidad con materiales reutilizables.

Actividades

Los artefactos eléctricos necesitan de energía eléctrica para cumplir su función, y se clasifican en tres: De alto consumo, de medio consumo y de bajo consumo.

Investiga y describe en qué se diferencian cada uno de ellos.

¿Los artefactos eléctricos apagados siguen consumiendo energía? ¿Por qué?



Área: Educación Física

Título: Pases, recepción, conducción y malabares, de diversos objetos.

Desafío: Construir actividades lúdicas donde los alumnos resuelvan diversas situaciones motrices con elementos.

Actividades:

Colocar objetos como: cajas, botellas, juguete etc. Colocar esos objetos a una distancia de separación de 2 metros cada uno, formando 3 figuras geométricas, ejemplo: cuadrado-rectángulo y rombo, pasar por cada uno conduciendo la pelota con el pie y realizar 3 vueltas por cada figura. Lanzar y atrapar la pelota contra la pared, con la mano y luego de la misma manera con el pie.

Directora: Profesora Susana Linares.