

Guía Pedagógica N° 22 de Retroalimentación - Grupo 2

Escuela: Dr. Carlos Saavedra Lamas **CUE:** 7000343-00

Directora: Lic. Estela Tejada

Docente: María Laura Segovia

Grado: sexto – Segundo Ciclo - **Nivel:** Primario - **Turno:** Jornada Completa

Áreas: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana. **Especialidades.**

Título de la propuesta: “Desafiándonos”

CONTENIDOS:

Lengua: Lectura y producción de textos no ficcionales. Clasificación de palabras Oraciones bimembres y unimembres.

Matemática: Cálculos con varias operaciones y números. Reconocimiento y caracterización de figuras y cuerpos geométricos. Producir e interpretar gráficos.

Artes visuales: El color. Paleta de colores.

Computación: Hardware.

Teatro: La máscara y el diálogo teatral.

Tecnología: Análisis de procesos sobre materiales o energías.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

Lengua: Participa en situaciones de lectura y producción de textos no ficcionales. Diferencia oraciones unimembres y bimembres. Clasifica palabras: sustantivos, adjetivos, verbos, sinónimos, etc.

Matemática: Realiza cálculos con varias operaciones y números. Identifica las propiedades de figuras y cuerpos geométricos. Produce e interpreta gráficos.

Artes visuales: Diferencia y aplica paletas de colores en las imágenes.

Computación: Muestra habilidad y destreza en el manejo de la tecnología.

Teatro: Utiliza diálogos y distintos elementos en la interpretación de un personaje.

Tecnología: Analiza los procesos sobre materiales o energías.

DESAFÍO: Confeccionar un juego de mesa, de tal manera de poner de manifiesto la apropiación de los Contenidos Prioritarios aprendidos.

ACTIVIDADES:

1. Lee con mucha atención el siguiente texto instructivo y confecciona el juego.

TECNOLOGÍA

a) Realizar el tablero del juego, sobre una cartulina o dos hojas grandes de papel.

b) Seleccionar el diseño del tablero. (Tipo: serpiente, espiral, cuadrado, etc.)

c) Dividir el tablero y pintar, en forma alternada, según el siguiente detalle:

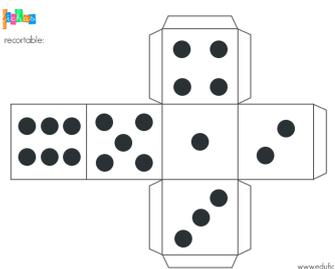
* 3 casilleros verdes.

DR. CARLOS SAAVEDRA LAMAS – SEXTO GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

* 3 casilleros amarillos.

* 3 casilleros rojos.

2. Confeccionar un dado en papel.



ARTES VISUALES

1. Dibujar sobre los casilleros del juego de mesa, un objeto que se identifique y represente con cada color. Ejemplo: rojo: una manzana, verde: un árbol, amarillo: un sol. Puedes usar distintos materiales para decorarlos: papel picado, hojas, yerba, etc. ¡A poner en juego la creatividad!

COMPUTACIÓN Si cuando tiras el dado caes en el:

Jugamos con el dado.

1. Tira el dado: si te sale 1, describe qué es un CPU; si te sale 2, qué es un monitor; si sale 3, qué significa Software; si sale 4, para qué sirve el teclado; si sale 5, qué es la Placa Base y si sale 6, qué es el Hardware. 2. Escribe tus respuestas en el cuaderno de computación, sácale una foto y mándasela al Profesor.

TEATRO

Seguimos jugando.

1. Construye una máscara de un personaje imaginario con los materiales que tengas. Tira el dado, el primer número que salga será la cantidad de ojos que tendrá tu máscara. El segundo número será la cantidad de orejas. Y el tercero la cantidad de bocas. Preséntate como si fueras el personaje. Inventa un diálogo con un personaje real: policía, doctor, etc.; con un final asombroso.

LENGUA

1. En un folleto, inventa y escribe un Reglamento para usar el juego que confeccionaste en tecnología.

Ten en cuenta las siguientes pautas:

* Los verbos que uses deben estar en infinitivo.

* No debe tener más de 10 renglones.

2. Para saber más sobre los juegos de mesa,

a) Lee el siguiente texto.

DR. CARLOS SAAVEDRA LAMAS – SEXTO GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

En este largo periodo de cuarentena y aislamiento, los juegos de mesa, fueron un recurso entretenido y divertido.

Se cree que los primeros juegos de mesa, surgen en el año 3.150 antes de Cristo, en el lejano Egipto. Antiguos juegos fueron hallados en las tumbas de algunos faraones. Estaban realizados en piedra o madera, pintados y decorados con hermosas imágenes.

Se entiende por Juego de Mesa, toda aquella práctica organizada sobre una superficie plana, que emplea elementos como: tableros coloridos, fichas, dados, cartas, etc. y responde a un reglamento.

b) En base a lo leído, responde.

a) ¿Cuándo y dónde surgen los primeros juegos de mesa? ¿Cómo se supo esto?

b) ¿En qué materiales estaban realizados? ¿Qué característica especial tenían?

c) Comenta cuál es el juego de mesa que más te gusta y cómo se juega.

3. a) Extrae del texto.

* Tres sustantivos comunes.

* Un sustantivo propio.

* Tres adjetivos.

b) Agrégale al texto una oración unimembre, como título.

4. Escribe una noticia contando que en la tumba del Faraón Tutankamón, se descubrió un juego de mesa de más de 3000 años de antigüedad. Debe tener: titular, volanta, cuerpo, imagen y un epígrafe.

MATEMÁTICA

1. Observar el dado que confeccionaste.

a) Completar el cuadro.

CARAS	ARISTAS	VÉRTICES

b) Nombrar otro cuerpo con la misma cantidad de caras, aristas y vértices.

2. Calcula y rodea la opción correcta.

* Si queremos contar cuántos puntos hizo con el dado, un niño que sacó: 3 veces el 6, 4 veces el 5, 2 veces el 3 y una vez un 1.

a) $(6 + 5 + 3 + 1) \times (3 + 4 + 2) =$

b) $(3 \times 6) + (4 \times 5) + (2 \times 3) + 1 =$

* Si un niño saca 6 en el dado, pero como cae en una casilla roja y retrocede 1 lugar. Luego, hace 2 tiros de 5 puntos cada uno y finalmente, tira un 3, pero como

DR. CARLOS SAAVEDRA LAMAS – SEXTO GRADO – ÁREAS INTEGRADAS

cae en un casillero verde, puede avanzar 2 casilleros más ¿En qué casillero se encuentra su ficha?

a) $6 - 1 + (2 \times 5) + 3 + 2 =$

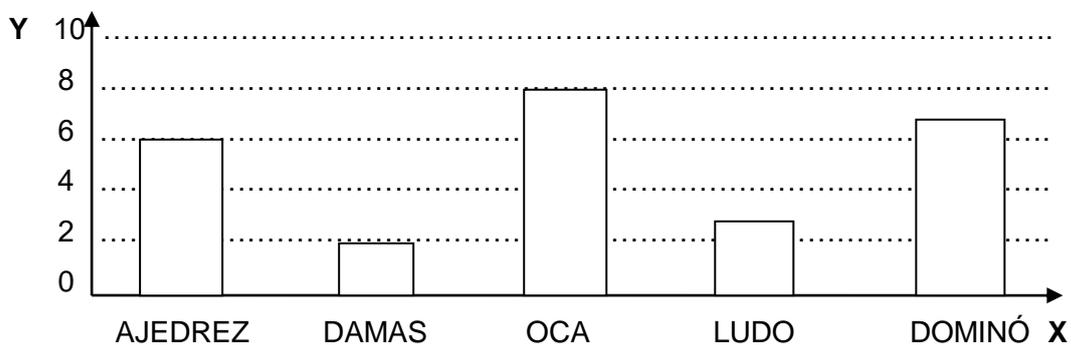
b) $6 - 1 + 5 \times (2 + 3 + 2) =$

* Si un niño avanza $\frac{1}{6}$ de los casilleros en el primer tiro y $\frac{2}{6}$ de los casilleros en el segundo tiro y $\frac{1}{6}$ más en el tercer tiro.

a) Avanzó $\frac{4}{6}$ y le falta avanzar $\frac{2}{6}$.

b) Avanzó $\frac{4}{18}$ y le falta avanzar $\frac{2}{18}$.

3. Observar el gráfico de barras que muestra las preferencias de los alumnos de sexto sobre los Juegos de Mesa y responder.



a) ¿Cuántos alumnos fueron encuestados?

b) ¿Cuál fue el juego más votado?

c) ¿Cuántos niños votaron el menos elegido.

4. Resuelve el siguiente acertijo, descubriendo el valor numérico de cada figura.

Pista: empieza por la última cuenta.

$$\begin{array}{rclcl} \blacksquare & + & 8 & = & \heartsuit \\ \heartsuit & - & 2 & = & \bullet \\ \bullet & + & 1 & = & \blacktriangle \\ \blacksquare & + & 3 & = & 3 \end{array}$$

Directora: Lic. Estela Tejada