

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN –Grupo 1

ESCUELA: Tte. Pedro Nolasco Fonseca

CUE: 700058000

DOCENTES: Prof. Luis Gil - Prof. Rosana Gamboa

GRADO: 6° A y B

CICLO: Segundo

NIVEL: Primario

TURNO: Mañana y Tarde

ÁREAS: Matemática, C. Sociales, Tecnología, Ed. Musical, Plástica

Título: *Tangram, mágico*

CONTENIDOS: Matemática: Números naturales, racionales, decimales, operaciones. Fracciones. Proporcionalidad, proporcionalidad directa. Porcentaje. Situaciones problemáticas. Figura y cuerpo geométrico., Ángulos, perímetro y área. .SIMELA

Ciencias Sociales: Ubicación geográfica de América y Argentina Continentes, líneas imaginarias Presidencias. Constitución Nacional. Poderes del Estado.

Tecnología: Proyecto tecnológico. Herramientas. Clasificación de materiales **Música:** Instrumentos musicales. **Plástica:** Percepción e identificación de imágenes visuales.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN.

Matemática: Utiliza la proporcionalidad directa en situaciones problemáticas. Clasifica las figuras geométricas según sus propiedades. Elabora y utiliza fórmulas de perímetro y superficie según el soporte gráfico. Aplica regla de tres simples a situaciones problemáticas. Establece relaciones con números naturales, racionales y decimales en la resolución de consignas o contexto.

C. Sociales: Identifica la ubicación geográfica de América y líneas imaginarias en un mapa. Reconoce hechos históricos sobre la conformación del Estado Nacional, mediante referencias. Distingue algunos periodos presidenciales de Argentina más significativos. Identifica las partes de la Constitución en el marco de la Democracia

Tecnología: Distingue los pasos del proceso tecnológico aplicado a la construcción. Discrimina entre herramientas y materiales de uso, clasificándolos en cada caso.

Música: Expresa las posibilidades de las fuentes sonoras, mediadores y modos de acción, en diversas composiciones musicales. Reconozca las figuras musicales y sus tiempos, aplicadas en un ritmo.

Plástica: Pinta sobre el rostro formas abstractas con la técnica cubista. Discrimina entre colores primarios y secundarios aplicados en la técnica cubista.

Desafío: *Construcción de un juego de tangram donde se aplicarán todos los conocimientos, y trabajarán las actividades de la guía, en general.*

ACTIVIDADES

DÍA 1- Sabías que el Tangram es un juego chino muy antiguo, que consiste en formar siluetas de figuras con siete piezas o figuras sin solaparlas, es decir sin superponerlas, todas se ubican formando distintas figuras. Te propongo el siguiente desafío, armar el juego con los elementos que tengas en casa. A medida que leas la guía encontrarás lo necesario.

Matemática 1. Observa la imagen.

2. Resuelve en tu cuaderno y rodea la respuesta correcta:

a) El perímetro del Tangram, es: 12cm - 36cm- 24cm

b) El triángulo 2 ¿Qué fracción del Tangram representa?

$$\frac{6}{7} \quad \frac{1}{4} \quad \frac{2}{7}$$

c) La figura 6 es un triángulo: escaleno -isósceles- equilátero

d) La suma de los ángulos interiores del triángulo 5 es: 90° - 360° - 180°

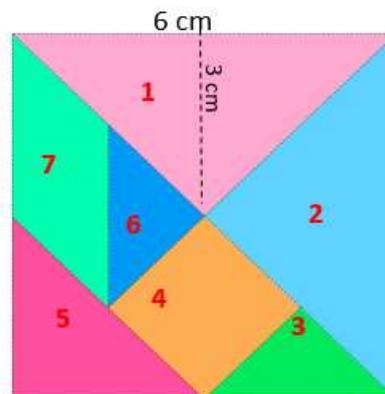
e) Completa según corresponda:

a) La figura 4, puede ser una cara de un cuerpo geométrico llamado

b) La figura 6, puede ser la cara de un cuerpo geométrico llamado

c) Para calcular el área del Tangram ¿Cómo lo resolverías?.....

d) Coloca Verdadero o falso: ¿Si trazas todos los triángulos posibles como la figura 3, en el área que ocupa este juego, todo el Tangram representa 16/16?



MÚSICA: Actividades:

1. Observa el siguiente video <https://youtu.be/HyAHJEDCxxM>. Busca información de estos instrumentos de China Guzheng y Zhongruan. Coloca a que familia pertenecen, su modo de acción y su mediador.

2. Trabaja con tu canción favorita: Elige una estrofa, cópiala en tu cuaderno y dibuja con qué partes del cuerpo realizarás ritmos para acompañarla. Ahora cántala acompañándote con ritmos de percusión corporal.



Envía las respuestas al correo giselgarr6@gmail.com. Coloca nombre, apellido y grado.

Puedes grabar un video haciendo la actividad del punto 2 y enviármelo al correo o por WhatsApp. ¡Me encantaría verte!

DÍA 2 - CIENCIAS SOCIALES: ¡A jugar!

Sabías que el Tangram, según algunas opiniones, es un juego de **origen** chino, muy antiguo y cuyo objetivo es formar siluetas de figuras con las siete piezas.

Esc: Tte. Pedro Nolasco Fonseca-Sexto grado-Nivel Primario-Retroalimentación

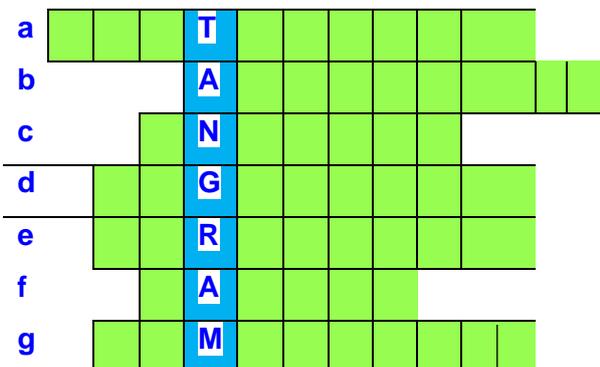
Los chinos lo llamaron “tabla de la sabiduría” y “tabla de la sagacidad”. ¿Sabes dónde se ubica China? Para ubicar los países necesitas buscar un mapa planisferio. Se enviará mapa en PDF



1. En el mapa planisferio, revisa, y ubica los puntos cardinales, líneas imaginarias: meridianos, trópicos, Continentes, océanos, la ubicación de China y Argentina. ¿A qué continentes pertenecen?

2. Completa el crucigrama según las referencias.

- a) Nombre de la extensión de tierra rodeadas en gran parte por océanos.
- b) Nombre del continente que se encuentra en el hemisferio occidental, al oeste del Meridiano de Greenwich.
- c) Nombre de la primera invasión en Buenos Aires en territorio del Río de la Plata en 1806.
- d) Especie en extinción de Argentina, animal también llamado Jaguar, que habita actualmente la selva húmeda salteña y jujeña.
- e) Apellido del presidente de Argentina en el periodo 1868 hasta 1874.
- f) Nombre que recibe la división cultural de América conquistada por España, Portugal y Francia.
- g) Mitad de la esfera terrestre limitada por el ecuador o un meridiano.



3. Realiza un esquema teniendo en cuenta las partes de la Constitución Nacional, forma de gobierno y poderes del Estado.

4. Rodea la respuesta correcta: - El Acuerdo de San Nicolás fue en:

- * Tucumán 1853.
- * Buenos Aires 1854
- * Santa Fé 1853

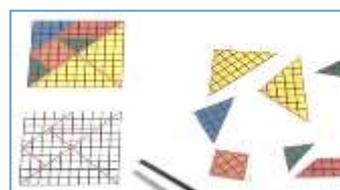
TECNOLOGÍA Proceso de un proyecto tecnológico.

EL PROCESO TECNOLÓGICO		
1	Identificar la necesidad o PROBLEMA y sus condicionantes.	
2	Recopilar información y analizar los antecedentes. Definir una IDEA	
3	Proponer una o varias soluciones. Poner en común y elegir la mejor solución. Realizar la PLANIFICACIÓN .	

4	Diseñar el prototipo. Prever las necesidades de (materiales, herramientas, mano de obra). Planificar los tiempos de construcción. Elaborar el presupuesto para la CONSTRUCCIÓN.	
5	Realiza el análisis del prototipo. VERIFICACIÓN.	
6	Redactar MEMORIA DE FABRICACIÓN.	

- 1)-Lee muy atentamente la información sobre el proceso de un proyecto tecnológico.
- 2)-Realiza en el cuaderno el proceso del proyecto sobre la producción de la tu propia remera de egresado. Recuerda: Nombra todas las herramientas y materiales utilizados en el proceso tecnológico y luego clasificarlos. Deben estar reflejados todos pasos del proyecto.
- 3)- ENVIAR TODAS LAS ACTIVIDADES AL CORREO brizuelachechu@gmail.com Nombre del alumno, grado, turno.

Día 3- Actividades- MATEMÁTICA ¡Manos a la obra!



- 1) Busca en casa un cartón o similar, papel cuadriculado, regla, tijera, compás y plasticola para diseñar tu Tangram como observas en la imagen. Traza un cuadrado de 20 cm de lado en papel cuadriculado, traza con regla las figuras internas, pégalas en el cartón y luego recorta cada pieza. Utiliza los pasos del proceso productivo y $\frac{1}{2}$ con colores secundarios las figuras.
 - a) Averigua: Si calcul 20^2 ¿estás calculando el área o el perímetro del cuadrado?.....

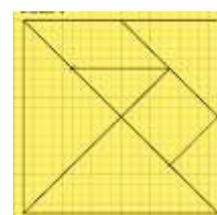
El resultado es: $350 - 200 - 400$

b) Resuelve el ejercicio y rodea el resultado correcto:

$$7 + 3 \cdot (\sqrt{9} \cdot 4 - 1) - 18 : 3^2$$

44 - 45 - 129 - 38 -

c) Observa la imagen. Utilizando las partes del Tangram, delimita con colores en la imagen, las fracciones que representan: $\frac{1}{2}$; $\frac{2}{4}$; $\frac{4}{4}$



d) Escribe una fracción equivalente a $\frac{3}{8} = \dots\dots\dots$

2) Pinta las partes del tangram que representen el 50%. Escribe la fracción que corresponde y su expresión decimal. (En la figura amarilla)

Día 4- ACTIVIDADES

1-Observa estas ofertas de juego de Tangram para souvenir, o recuerdos, por lo que viene en pack con distintas cantidades.

Ana Compró una oferta de Tangram para el cumpleaños de



Esc: Tte. Pedro Nolasco Fonseca-Sexto grado-Nivel Primario-Retroalimentación

sus hijos, 12 juguetos de Tangram a \$420. Desea saber, ¿cuál sería el precio equivalente a cada juguetito?, es decir el precio unitario.

2) Lee las ofertas del juego por cantidad, averigua el precio unitario.

Ofertas	Precio unitario
Tangram Juego Didáctico (24 Unidades) - Fibrofácil Con Base \$780	
Suvenir Infantil Tangram Imantado De 14 X 14 Cm (por 10 Unidad) \$400	
Tangram 10 X 10 - Combo 100 Unid. \$ 2.400	

3) Completa la siguiente tabla, expresa si aumenta o disminuye, según la operación que apliques. Luego coloca la constante, o sea, el cociente de las operaciones.

Cajas	precio	Según la operación	Constante o precio unitario
2	\$ 45	aumenta	
6			
	\$ 180		22,50



Plástica Realizar un retrato con maquillaje sobre el rostro. Para esta actividad necesitarás: Maquillaje, t mpera mezclada con crema nutritiva y un espejo. La figura, est  compuesta de formas geom tricas y l neas suaves.

1. Para la realizaci n de retrato, colocarse frente a un espejo y usar la cara como si fuera un lienzo, utiliza la t cnica cubista usando una combinaci n de patrones geom tricos y pintura facial asim trica, como pintar un ojo enorme en el p rpado de diferentes tama os y desordenado. Pinta un lado de la cara con colores primarios, y del otro lado con colores secundarios. Tomate una foto, teniendo en cuenta que la luz solar o artificial est  a favor del rostro. ENVIAR UNA FOTO AL CORREO: camargojesica00@gmail.com



Ciencias Sociales:

- a) Elabora un esquema con los recursos naturales, seg n las condiciones ambientales de Argentina, coloca ejemplos de actividades que se realizan con ellos y en qu  bienes o servicios se ven reflejados.
- b) Competa cada actividad.

<p>1. Señala verdadero o falso: Sobre el inicio de conformación del Estado Nacional, La Confederación *Se oponía al gobierno nacional. * Siempre acordó con Bs As.</p>	<p>2. Ordena enumerando las presidencias y coloca sus períodos. Nicolás Avellaneda (...) Bartolomé Mitre. (...) D.F. Sarmiento (...)</p>	<p>3. Identifica con M, la medida de B. Mitre y con S, la que tomó D.F. Sarmiento. * Campaña del desierto... * Organización del ejército... * Fomento de la Educación..</p>
<p>4. Responde: En la segunda mitad del siglo XIX, Argentina fue beneficiada por la producción de materia prima. ¿Cuáles?..... ¿Por qué motivo?</p>	<p>5. Nombra. Modelo económico argentino ente 1870 y 1930, de mayor crecimiento económico de exportación.</p>	<p>6. Marca con una X: Completa con Democracia-Oligarquía: * Poder concentrado en el presidente, fraude electoral. * Poder soberano del pueblo ejercido por representantes.</p>

Día 5- ACTIVIDADES. Juega con tu Tangram. Arma estos números y realiza las actividades.

1) Con los siguientes números forma el mayor número posible



Escribe cómo lo lee:

Descompone polinómicamente el número formado: (Posicional o relativa, Aditiva o sumativa, Multiplicativa, Potencial).

2) Escribe los números.

___ Cinco millones trescientos sesenta y siete mil cuatrocientos ochenta y nueve.

___ Sesenta y dos millones setecientos sesenta y cinco mil quinientos cincuenta y cuatro.

3)- Anota un número que respeten la siguiente condición.

Números entre 55.999 y 55.035:

Números entre .605.303 y .606.999

4) Revisa las afirmaciones y pinta la burbuja que cumpla la afirmación.

1km son 1000 m 1,5 kg son 150 gr. 1m son 100 cm

5) Se formaron equipos para un torneo anual de Tangram, un grupo se reunirá cada 24 días, otro grupo puede cada 15 días, y el grupo de los niños cada 10 días. Si comienzan todos hoy. ¿Cuándo volverán a jugar los tres equipos, el mismo día? Resuelve y luego rodea la respuesta correcta. 130 días - 60 días - 120 días - 100 días - 27 días

Culminadas las actividades juega con tu Tangram armando diferentes figuras.

Sus reglas son muy simples: Con dichos elementos, ni uno más ni uno menos, se deben de construir figuras. Al momento de formar las distintas figuras no debe quedar ni una de las piezas sin utilizarse, además que éstas no deben superponerse.