

## Escuela Antonia Villascusa Sexto Grado Áreas Integradas

### GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N° 2

Escuela Antonia Villascusa.

CUE 700025500

Docentes: Zapata Patricia María José Tapias

Grado: Sexto A y B

Turno: Mañana

Áreas: Matemática Lengua Cs Naturales Cs. Sociales Formación Ética y Ciudadana

Título de la Propuesta: **APLICAMOS EN LA VIDA DIARIA LO APRENDIDO**

Contenidos: **Lengua** Texto instructivo-Comunicación. **Ciencias Naturales** Nivel de organización del ecosistema. Los ecosistemas como sistemas abiertos. Elementos. **Matemática** Numeración. Fracciones. **Ciencias Sociales** Distintos ambientes de América Latina **Formación Ética** Derecho del niño a una familia y ambiente saludable. Normas de higiene.

#### Indicadores de evaluación

<b>Área</b>	<b>Indicadores de Logro</b>
<b>Lengua</b>	<b>Lee comprensivamente un texto</b> <b>Produce textos sencillos</b>
<b>Matemática</b>	<b>Resuelve situaciones problemáticas de la vida cotidiana aplicando operaciones y fracciones.</b>
<b>Ciencias Naturales</b>	<b>Identifica Ecosistema y sus componentes</b>
<b>Ciencias Sociales</b>	<b>Reconoce la variedad Climática dentro de América Latina</b>
<b>Formación Ética y Ciudadana</b>	<b>Identifica al diálogo y al respeto como modo de relacionarse con los demás.</b> <b>Reconoce el del niño a tener una familia que les brinde protección y seguridad</b>

**Desafío: Construir tu propio juego** donde aplicarás todo lo aprendido

Queremos contarte que en esta guía vas a encontrar una lista de Indicadores de logros, que son aquellas metas a las que debes llegar Es importante que los leas con atención

**UN DÍA DE FELIPE ... ¡Cuántas preguntas en un día! 1-Lee con atención, y responde:**

**Felipe está en casa. Es alumno de sexto grado. Se le ocurrió armar un juego para compartir con su familia un lindo momento de diversión:**

**a- ¿Cuál de los siguientes tipos de textos debe utilizar Felipe para armar su juego e indicar a su familia los distintos pasos a seguir en el juego? (Marca con una cruz)**

-Poesía

-Texto instructivo

-Novela

b- ¿Para qué otra cosa puedes emplear los textos instructivos? (Marca con una cruz)

-Para escribir recetas

-Para publicar una noticia

-Para escribir una historia

c- ¿Ahora podrías ayudarle a organizar las siguientes partes? Coloca cada palabra en el orden adecuado

- MATERIALES - PASOS A SEGUIR - TÍTULO

1- \_\_\_\_\_

2- \_\_\_\_\_

3- \_\_\_\_\_

2-Felipe pensó en hacer este juego para Compartir en familia:

a) ¿Por qué te parece importante que el niño reciba protección y amor de su familia?

**3- Felipe recordó: ¡Era importante tener un cartón para armar su juego! Lee el mensaje que Felipe le dejó a su mamá**

MAMI, ANTES DE IRTE A TRABAJAR: ¿ME BAJAS LA CAJA DE ZAPATOS DEL ROPERO POR FAVOR?

Te amo, Felipe

a) ¿Para qué se quiere comunicar Felipe con su mamá?

Recuerda que en una comunicación un EMISOR transmite un mensaje a un RECEPTOR.

El código que emplea puede ser verbal (cuando se utilizan las palabras) o no verbal (por señas, sonidos, gestos)

b) Teniendo en cuenta lo que leíste une con flechas

Emisor	¿ME BAJAS LA CAJA DE ZAPATOS?
Receptor	FELIPE
Mensaje	VERBAL
Código	MAMÁ DE FELIPE

**4-Es medio día. Ya están todos en casa. Su mamá prepara el almuerzo. Felipe le pidió a su mamá la lista con los precios de la mercadería que había comprado.**

**Azúcar: el kg \$75 - Leche \$340- Paquete de Fideos \$50- Yogur \$65 c/u- Alfajor a \$20c/u**

a) Si su mamá compró 1 caja de leche ,2 paquetes de fideos, 3 kilos de azúcar y 4 yogures. ¿Cuánto gastó?

b) Si pagó con mil ¿Cuánto le dieron de vuelto?

**5-Antes del almuerzo Felipe fue y se lavó las manos.** ¿Es importante esta acción que realizó? ¿Por qué?

**6-Durante el almuerzo todos hablaban al mismo tiempo.** Y se dijo así mismo... **“Si todos hablamos al mismo tiempo... no podremos entendernos y no habrá comunicación”**

- a) ¿Tiene razón en lo que Juan dijo? ¿Por qué?
- b) ¿Por qué es importante respetar los turnos cuando se habla?

**7-Luego del almuerzo Felipe Se fue al fondo de su casa, miró su jardín y se dijo: “Mi jardín es un ecosistema ya que tiene factores bióticos y abióticos.”**

- a) Es correcta la afirmación que dijo Felipe ¿por qué piensas eso?
- b) Escribe dos factores bióticos y dos abióticos presentes en el jardín de Felipe.

**7- ¡Qué calor que hace! San Juan es una provincia de veranos caluroso. ¿Dónde queda mi provincia? Completa la siguiente afirmación:**

San Juan es una provincia que está ubicada en un país que se llama \_\_\_\_\_ y que se encuentra dentro del Continente\_\_\_\_\_.

Menciona tres tipos de climas que existen América, además del clima desértico.

**8-En la tarde a Felipe se le ocurrió organizar su día en una tabla: ¿Lo ayudas?**

**a- ¿En cuántas partes iguales está dividida la siguiente franja para representar el día?**

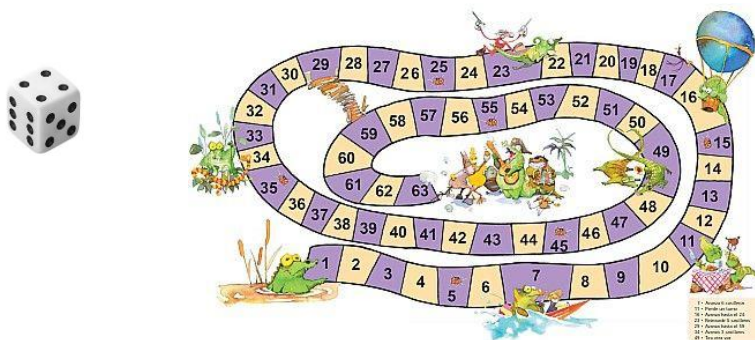


b-Si cada uno de esas partes representa una hora del día. **Pinta** en la franja anterior los tiempos y las actividades planteadas por Felipe:

Color	Actividad que marcaras en la franja	Fracción que representa
Ejemplo: rojo :	2hs para organizar su habitación	2/24
azul	3hs. para almorzar	3/24
Negro	10 hs para dormir-	
Celeste	2hs en merendar y jugar-	
amarillo	3 hs para armar el juego	
verde	4 hs en familia.	

Llegó el momento de elaborar el juego: ¡Qué emoción! ¡A cumplir con el “Desafío Final”!

Te enviaremos un anexo de mayor tamaño por WhatsApp ¡O puedes copiarlo!



**Inventa y complete para que quede armado el instructivo escribe:**

**Nombre del juego:** (inventa un nombre) .....

**Número de participantes:** .....

**Materiales:** ..... .....

**Instrucciones del juego**

1-Se tira el dado para saber quién comienza el juego.

2-.....

3-.....

4-.....

**Durante el juego se presentarán los siguientes obstáculos para avanzar y ganar el juego:**

- Si caes en los casilleros Los números 7 -12- 23 -35 -44 -50 -61: debes decir alguna tabla de multiplicar. Si lo haces bien avanzas. Si no retrocedes tres casilleros.
- Si te toca el número 40 Debes responder. ¿Por qué es importante lavarse las manos? Si lo haces bien avanzas 3 casilleros. Sino retrocedes 4.
- Si caes en el casillero 1: debes mencionar dos factores bióticos -Si los haces bien avanzas 5 si no lo sabes. Pierdes un turno

**Elige 3 números y agrega 1 obstáculo para cada uno de ellos, con los temas y preguntas trabajadas en esta guía. Luego de armarlo. Juégalo en familia. Envíanos fotos de tu juego e instrucciones y además un videíto del momento mientras los juegas en familia.**

**¡CHICOS HEMOS LLEGADO AL FINAL DE ESTA GUÍA! ¡FELICITACIONES!**

Directora: Prof. Susana Linares