

**Escuela: Independencia Argentina. 6º Grado A-B. Guía Nº 24 de
Retroalimentación. Grupo 1**

Escuela: Independencia Argentina **CUE:** 7000283/00 **Turno:** Mañana y Tarde

Grado: Sexto **Sección:** "A" y "B" **Fecha:** 16/11/2020

Docentes: Mary Artes- Sandra Díaz- Valeria Atampiz

Docentes de Especialidades: Marianela Gatica (Ed. Musical), Norma Gómez (Ed. Tecnológica), Mariel Gálvez (Ed. Artística: Plástica)

Áreas Curriculares: Matemática, Lengua, Ciencias Naturales, Ed. Musical, Ed. Tecnológica, Artes Visuales.

Título: "PASANDO PALABRAS, VAMOS RECORDANDO"

Desafío: Participar del programa "Pasapalabra", a través de diferentes juegos y armar un video y/o fotos para compartir, las evidencias con las docentes.

Contenidos: **Matemática:** ángulos complementarios y suplementarios. Fracciones, Operaciones con fracciones. Perímetro. Sumas y restas con decimales.

Ciencias Naturales: célula animal y vegetal- El aire composición, propiedades- órganos de los sentidos- El calor- Equilibrio térmico- movimiento de traslación.

Ed. Musical: Cualidades o atributos del sonido.

Lengua: Formas de organización textual y propósitos de los textos: texto narrativo. Función de los parámetros de la situación comunicativa. La oración como una unidad que tiene estructura interna. Relaciones de significado: sinónimos y antónimos.

Artes Visuales: La textura: fines expresivos, descriptivos y comunicativos y decorativos en distintos ámbitos de la imagen visual. Texturas partir de: el punto, la línea, la forma y el uso de grafismos.. Posibilidades y relaciones compositivas en el espacio bidimensional: modos de organización en el plano relaciones de figura y fondo en distintos ámbitos de la imagen visual. Imagen bidimensional: la línea, función expresiva, decorativa, estructural, descriptiva.

Capacidades: Responsabilidad y compromiso: Valoración del esfuerzo personal en una resolución de situaciones de aprendizaje. **Comunicación:** Leer y producir textos. Comprender información escrita en diferentes tipos de textos. Buscar y seleccionar información. **Trabajo con otros:** establecer vínculos solidarios con otros. **Aprender a aprender:** solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje. **Resolución de Problemas:** Describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas en diferentes niveles de complejidad. Resolver distintas situaciones de aprendizajes.

Indicadores: Interpreta consignas. Lee y comprende lo que lee. Diferencia oraciones según su estructura interna. Reconoce antónimos. Diferencia entre ángulos suplementarios y complementarios. Resuelve situaciones problemáticas con fracciones. Reconoce fracción impropia y número mixto. Infiere el concepto de perímetro a partir de una situación problemática sencilla. Resuelve operaciones con decimales. Clasifica los atributos del

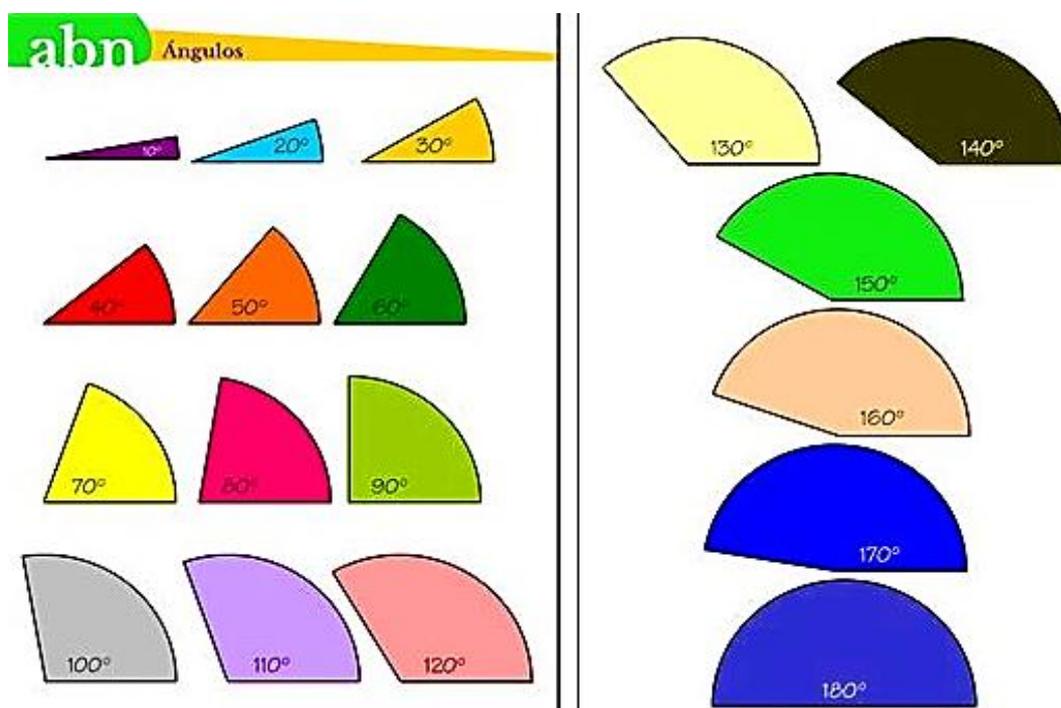
sonido utilizando la denominación convencional. Utiliza texturas con distinta intencionalidad a fin de aprovechar sus posibilidades descriptivas y expresivas en sus producciones. Utiliza y reflexiona sobre las posibilidades de la línea en el proceso de producción y resultado final de una imagen. Reconoce las propiedades de la forma para producir imágenes con distinta intencionalidad. Identifica y reflexiona sobre distintas relaciones entre figura y fondo. Reconoce los órganos sensoriales. Identifica los foto-receptores diferencia componentes del aire.

Explicación del Desafío:

Les proponemos participar del “Pasapalabras” y para eso deberán realizar distintos juegos. Podrán jugar todos los integrantes de la familia. Cada juego les ira dando un puntaje, en segundos. La acumulación total de segundos obtenida en los juegos, les servirá para ser parte del “Rosco Final”. Los juegos estarán desarrollados entre la Guía Nº 23 y culminarán en la Guía Nº 24. El premio será la aprobación de sexto grado. Deberán sacar fotos y/o grabarse para armar un video, y de esta manera compartir las evidencias con las señas. ¿Se animan? Entonces ¡A jugar!!!!

Actividades:

¡A jugar con matemática! Observar las cartas y armar 3 ángulos complementarios y tres suplementarios. Por cada ángulo que formen obtendrán 5 segundos, que irán sumando al puntaje obtenido en la Guía Nº 23. Luego usar los útiles de geometría y trazar los ángulos obtenidos en las cartas.



Si puedes grábate mientras juegas con los ángulos y sacar fotos a los ángulos trazados para armar el desafío final.

Los perímetros también participan del juego:

- 1- El terreno de la huerta de la escuela tiene forma de cuadrado, para cercarlo necesitan 48 metros de alambre ¿Cuánto mide cada lado? Puedes dibujarlo y resolver el problema.
- 2- ¿A ver cómo resuelven estos desafíos matemáticos? Por cada resultado correcto sumar 5 segundos, para ser usados en el “Rosco Final”.

Desafíos decimales

Completa el siguiente cuadrado mágico, considerando que el resultado de la suma de cada línea y de cada columna es **3.25**



0.7		1.06
		0.64
	1.3	

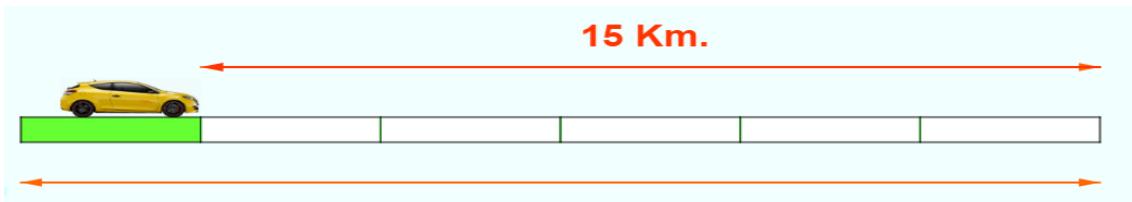
¿Cuál es el mayor número decimal y cuál es el menor?

¿Qué operaciones con decimales realizaste para resolver el desafío?

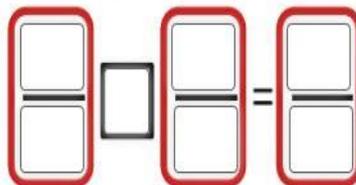
Sacar fotos al tablero terminado, para formar parte del desafío final.

Ahora el turno es para jugar con las fracciones

- Un auto ha recorrido $\frac{1}{6}$ de un camino, si le faltan 15 km para llegar ¿Cuántos kilómetros tiene el camino?



- Después de sembrar la huerta de la escuela Independencia Argentina, Julia bebió media botella de agua y su hermano Hugo, $\frac{3}{8}$ ¿Qué fracción de la botella bebieron entre los dos?



- Mira los gráficos, escribe la fracción impropia y descubre el número mixto.



Recordar que por cada actividad resuelta deberán sumar 5 segundos que les serán útiles en el juego “El Rosco Final”.

Sacar fotos de los resultados, para armar el desafío final.

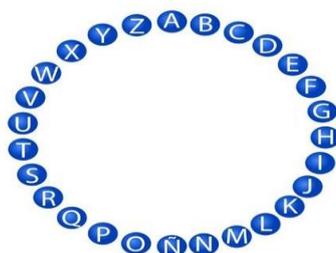
Lengua- Ciencias Naturales- Ed. Tecnológica- Ed. Musical- Artes Visuales

Ultimo juego: “El Rosco”

Escribir en una cartulina con letras corpóreas (Guía N° 19), el título del juego que deben realizar: EL ROSCO. Una vez escrito decorar el interior de cada letra con la técnica zentangle y pintar de colores. También podrán realizar más decoraciones en los bordes de la cartulina, para darle un marco al cartel. Este será utilizado como escenografía del video final que deben presentar, pegándolo como fondo en el lugar donde realicen el video.

Explicación y reglas del juego:

El juego consiste en adivinar un Rosco con diferentes palabras que comiencen con la letra indicada, en orden alfabético, cuya definición será leída por otro integrante de la familia. Si no recuerdan alguna respuesta, deberán expresar “pasapalabra” y se continuará con la siguiente definición. Cada respuesta no dada en la primera vuelta, será preguntada nuevamente en otra vuelta al Rosco. Cada letra correspondiente a cada respuesta correcta se deberá cubrir con un círculo de papel o cartulina. El tiempo que tendrán para responder será el total de segundos que acumularon a lo largo de todos los juegos (Guía N° 23). Cada alumno será el encargado de contestar las preguntas del Rosco y será el “Campeón de “Pasapalabra”, al culminar todo el Rosco correctamente. Para jugar deben dibujar el Rosco de la siguiente forma, en un cartón o una cartulina, en lo posible de un color claro. No olvidar recortar los círculos que luego cubrirán cada letra, que no se responda correctamente, en la 1º vuelta al Rosco.



¡¡¡A JUGAR!!!

- “A”- Material blanco y muy suave se extrae de un vegetal, es un capullo.
- “B” Que pasa con el mercurio del termómetro cuando las temperaturas son altas.
- “C”- Medio a través del cual se transmite un mensaje, puede ser oral o escrito.
- “D”- Es la cualidad que me permite distinguir cuán corto o largo es un sonido.
- “E”- Capacidad que tiene la materia de producir trabajo en forma de movimiento, luz, calor.
- “F”- Vocabulario usado en una situación comunicativa cuya relación es jerárquica.
- “G”- Lo salado o lo dulce por qué órgano sensorial es percibido.
- “H”- ¿Dónde se introducen los minerales metálicos para poder fundirlos?
- “I”- Es la cualidad que me permite distinguir cuán fuerte o suave es un sonido.
- “J”- En qué mes comienza el invierno.
- “K”- Cómo se le llama a la medida de potencia eléctrica.
- “L”- Qué estímulos captan los foto-receptores.
- “M”- El aire se puede sentir cuando está en...
- “N”- Trama de un cuento.
- “O”- Qué componente del aire necesitamos para vivir.
- “P”- Material artificial que proviene del petróleo.
- “Q”- Antónimo de odiar.
- “R” El sistema nervioso obtiene información del medio externo a través de...
- “S”- Tipo de energía renovable que proviene del sol.
- “T”- Es la característica distintiva de un sonido determinado que nos permite diferenciarlo de cualquier otro.
- “U”- Organismo formado por una sola célula.
- “V”- Una de las cuatro estaciones del año.
- “W”- Aplicación del celular por el cual la seño les envía las guías.
- “X”- Tipo de texto, cuya finalidad comunicativa es transmitir información sobre un determinado tema. (Contiene x)
- “Y” Recurso mineral natural.
- “Z”- Sustantivo abstracto que significa superioridad. (Contiene z).

Recuerden tratar de ser grabados, aunque sea parte del juego y sacar fotos a las respuestas correctas del Rosco, para armar el desafío final.

Una vez concluidos todos los juegos. Haber registrado en fotos y grabaciones de imagen o audios, todo lo trabajado. Armar un video con todos los resultados y enviar vía WhatsApp para poder ser revisado por las docentes de cada Área.

Directora: Maria del Carmen Bravo

Vicedirectora: Marta J. Tejada