

GUÍA PEDAGÓGICA Nº23 DE RETROALIMENTACIÓN– Grupo Nº 1

ESCUELA: Provincia de Santiago del Estero **C.U.E:** 700030900

DOCENTES: Patricia Arias, Andrea Zalazar.

Grado: Sexto

Ciclo: Segundo

Nivel: Primario

Turno: Mañana

ÁREAS INTEGRADAS: Lengua. Matemática. Educación Plástica.

TÍTULO: “No tiembles cuando juegues”

CONTENIDOS: **Lengua:** Lectura comprensiva. Texto descriptivo, producción. Análisis de oraciones. Verbos. Conectores. Textos instructivos **Matemática:** Numeración. Medida. Fracciones equivalentes. Operaciones con fracciones. Situaciones problemáticas. Ejercicios combinados. Porcentajes. Área y perímetro de la figura. Números decimales. **Educación Plástica:** Color. Cálido y frío

INDICADORES: **Lengua:** Comprende los textos. Produce textos escritos. Analiza oraciones. Usa conectores para la cohesión y coherencia de textos. Diferencia modos verbales. Produce textos instructivos. **Matemática:** Descompone números naturales. Analiza el valor de la posición. Establece equivalencias entre distintas medidas de longitud. Realiza operaciones con fracciones. Resuelve ejercicios combinados sencillos. Calcula porcentajes de una cantidad. Aplica fórmulas de áreas y perímetros de figuras. Opera con números decimales en situaciones sencillas **Educación Plástica:** Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos. Reconoce colores cálidos y fríos. Construye juegos de mesa.

DESAFÍO: Diseñar un juego de mesa para compartir con la familia

Actividades

DÍA1: ÁREA: LENGUA:

1. Lee el siguiente texto: “**El día en que todo se movió**”

Un día, mis amigos y yo estábamos jugando a las escondidas. Yo me escondí con mi amigo Nacho sobre un árbol mientras Roco contaba abajo. ¡Nunca nos vería llegar a la base! Cuando de repente... Escuchamos ruidos extraños y las ramas temblaban. Nos agarramos fuerte al árbol. Se escuchaba mucho ruido y sentí miedo. Todo se empezó a mover. No sabía qué hacer. Parecía pasar en toda la ciudad...

Cuando paró todo, tardamos en bajar del árbol. Cuando nos abrazamos nos sentimos un poco mejor todos y mi corazón se calmó un poco.

El señor kiosquero estaba ocupado limpiando todo y ayudando gente. Cuando nos vio sonrío, y eso se sintió bien. Lo llenamos de preguntas: ¿Qué hacemos? ¿Qué pasó? ¿Qué va a pasar? ¿Qué fue lo que sentimos?

Lo que sentimos es un temblor y cuando es muy fuerte, terremoto. – respondió el kiosquero. Muchas veces son pequeños y no se sienten, pero algunos... ¡son muy poderosos!

- Marca en el texto los párrafos con llaves. Enuméralos. Pinta las sangrías
- Extrae del texto una oración enunciativa afirmativa y conviértela en:
Enunciativa Negativa – Imperativa – Desiderativa.
- Copia del primer párrafo una oración unimembre y una oración bimembre con sujeto compuesto. Luego analízala.

ÁREA MATEMÁTICA:

1- Resuelvan:

a- Juan trabaja en el INPRES (Instituto Nacional de Prevención Sísmica) y debe analizar una zona afectada de nuestra provincia en los 5 días que trabaja. Si la zona que debe abarcar es de 637 km por 15 km ¿Cuántos km debe analizar por día? Representalo en un ejercicio combinado

b- En un relevamiento que hizo Juan de los sismos del día, obtuvo 12 en todo el país. De los cuales, 2 fueron en Jujuy, 1 en Mendoza, 7 en San Juan, y 2 en San Luis ¿Qué porcentajes de sismo tuvo hoy San Juan?

c- También debe calcular cuántos sismos representan estas fracciones correspondiente a los de nuestra provincia: $\frac{3}{7}$ de 28 $\frac{4}{6}$ de 42

d- Juan y Elena están estudiando los daños provocados del último sismo fuerte que se produjo. Juan completó $\frac{1}{4}$, mientras que Elena analizó $\frac{2}{8}$. Juan dice que analizaron la misma cantidad, pero Elena dice que ella estudió más ¿Quién tiene razón?

DÍA 3: ÁREA: LENGUA y Matemática:

Dialogamos en familia sobre sismo: ¿Qué es un sismo? ¿Cómo puedo estar precavido antes un sismo y proteger a mi familia? ¿Cuáles son los lugares de menor riesgo de mi casa?

1- Pide a algún integrante de tu familia, que te cuente el relato de un sismo que recuerde. Luego escribe un texto descriptivo. Debes tener en cuenta cómo son los objetos, personas, lugares, sentimientos, el antes, el durante, y el después.

2- Envía a tu maestra un whatsapp con tu producción.

ÁREA MATEMÁTICA:

- 1- Observa los siguientes carteles:
- 2- Averigua el área del rectángulo, luego responde:
- 3-



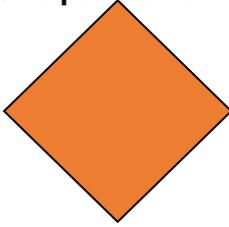
100cm



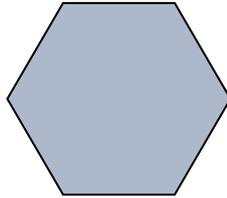
Sabiendo que el cuadro es la mitad de este rectángulo, el área del cuadrado es.....cm²

50 cm

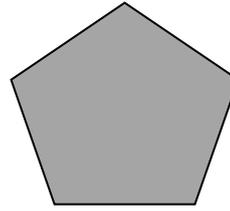
2. Calcula la medida de cada lado de los polígonos teniendo en cuenta que todos tienen el mismo **perímetro**: 72 cm.



Rombo

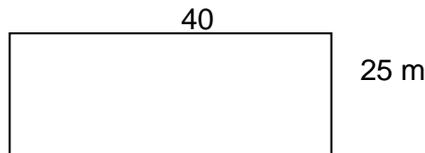


Hexágono regular



Pentágono regular

- Durante un simulacro de sismo tuvimos que trasladarnos hacia el patio de la escuela. Teniendo en cuenta las medidas indicadas **averigua la superficie** del mismo.



DÍA 4: ÁREA: LENGUA:

¡NO TIEMBLAS CUANDO TIEMBLE!

EN LA ESCUELA...

En primer lugar permanecé en tu banco sin gritar o descontrolarte, hasta que termine el sismo. Si puedes, ubícate debajo del banco, cubriéndote la cabeza con los brazos

En segundo lugar, una vez terminado el sismo, escuchá atentamente las instrucciones de tu maestra, quién dirá que fila saldrá primero en la galería. Realizá cada movimiento de manera silenciosa y sin correr.

Seguidamente, si no presenta riesgo, podrán salir al patio.

Finalmente, si el sismo es de gravedad, esperar a que lleguen los padres y los retiren.

**¡ATENCIÓN DOCENTE! MANTENÉ LA CALMA,
RECORDAR: DE SU TRANQUILIDAD DEPENDE LA
SEGURIDAD DE LOS ALUMNOS**

1- Marca con una X:

a- ¿De qué habla el texto?

- Explica qué es un sismo
- Relata cómo vive una familia un sismo.
- Instruye sobre cómo actuar en un sismo.

b- Es un texto instructivo porque:

- Da órdenes
- Tiene instrucciones ordenadas
- Describe un personaje.

c- Observa los verbos subrayados en el

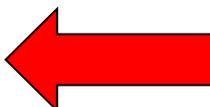
texto y colócalo en el modo verbal correspondiente:

MODO IMPERATIVO	MODO INFINITIVO

d- Marca en el texto los conectores que indican el orden que deben seguir las instrucciones

ÁREA MATEMÁTICA:

Los alumnos de sexto estuvieron midiendo flechas indicativas para la evacuación en caso de sismo.



La roja mide:

2,5 m de largo

La verde mide

3 $\frac{1}{4}$ m de largo

a) Encierra las medidas que son equivalentes al largo de la flecha roja.

$$2\frac{1}{5} \text{ m}$$

$$2\frac{1}{2} \text{ m}$$

$$2,50 \text{ m}$$

b) Encierra las medidas que son equivalentes al largo de la flecha verde.

$$3,25 \text{ m}$$

$$3 \text{ m} + \frac{25}{100} \text{ m}$$

$$3 \text{ m} + \frac{2}{10} \text{ m} + \frac{5}{100} \text{ m}$$

DÍA 5: ÁREA LENGUA: Desafío: diseñar un juego de mesa para compartir con la familia.

Observa la imagen: ¿Qué están haciendo los chicos? ¿Qué tipo de juego es? ¿Jugaste alguna vez a ese tipo de juegos? ¿Cuál juego de mesa es tu favorito? ¿Te animas a elaborar, diseñar tu propio juego de mesa?



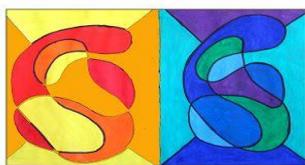
1- Como todo juego, necesitas un texto instructivo, debes escribirlo teniendo en cuenta:

- Verbos en modo imperativo: repartí, tirá, rotá, preguntá, respondé, esperá, avanzá, retrocedé, jugá, y otros que se te ocurran.
- También debes utilizar los conectores de la tarea del día 4: primer, segundo, finalmente, luego, antes, después, por consiguiente, pero, en conclusión, ahora, etc.
- Debe ordenar los pasos a seguir en el juego y ser muy claro y preciso
- Escríbelo en un afiche

Para tener en cuenta:

Los juegos de mesa son aquellos que como su **nombre** lo indica, **se juegan sobre un tablero o superficie plana**; las reglas del mismo van a depender del tipo de **juego**, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otro se fundamentan en el azar.

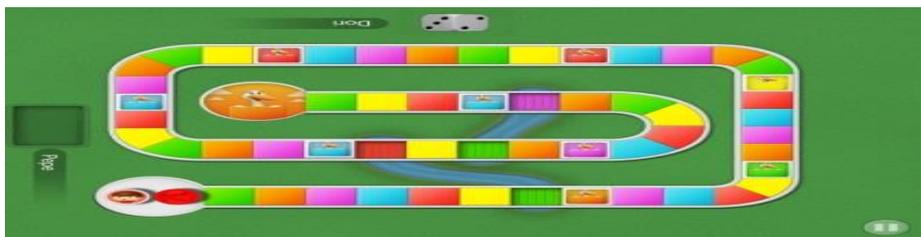
ÁREA Educación Plástica:



* **Nombra dos colores cálidos** ¿Con la mezcla del color amarillo y azul, surgirá un color frío? *Pinta con pincel y ténpera una imagen similar. Identifica sus colores

1- Confecciona el tablero de tu juego:

Materiales: Cartón o cartulina, papeles de color, fibras, tijeras, pegamento, un dado, piedritas y/o tapitas de colores. . Por ejemplo



-Es un juego de mesa para que el jugador tira un dado y haga avanzar su ficha (de acuerdo al número obtenido) en algunos de los casilleros habrá números que corresponda a preguntas que deben responder sobre las diferentes áreas: Los temas son los tratados en la guía.

Para la elaboración de las preguntas de los casilleros

Educación Plástica: **Nombra dos colores cálidos** ¿Con la mezcla del color amarillo y azul, surgirá un color frío?

- Para Lengua y Matemática puedes usar todos los ejercicios de esta guía, también debes animarte a inventarlas tú mismo. Por ejemplo: **Nombra un conector de orden** – **Diga el infinitivo de temblaba** - **¿Cuál es la fórmula del área del triángulo?** – **¿Cuánto es $20 + 7 \times 3 - 2 =$** - **¿Cómo actuar durante un sismo?** **¿Qué hago después de un sismo?** **¿Cuántos metros hay en un kilómetro?**, etc

Anotamos las respuestas en la carpeta o cuaderno.

- Para el tablero puedes utilizar las figuras geométricas de esta guía, y no te olvides de darle diversión con la flecha verde de avanzar y roja de retroceder. También puedes usar estos pictogramas para los casilleros perder turno, vuelve al inicio, avanza hasta el próximo...



¡Disfruta el juego con tu familia!

Saca fotos del texto instructivo, las preguntas y respuestas y del tablero. Luego realiza un video jugando y explicando el juego que creaste.

DIRECTORA: Prof. María Lucía Victoria