

Guía Nº 1 PedagógicaNivel : PrimarioCiclo : SegundoTurno: TardeAño: 2021**Título: “ Aprendiendo divirtiéndonos ”****Desafío:** Confeccionar un juego de “La Oca” de diferentes temáticas**Propósitos** Valorar la capacidad del estudiante para crear un juego “El de la Oca” y seleccionar contenidos, de cada tema aprendido, para realizar preguntas significativas .**Actividades de profundización****DÍA 1 Área LENGUA**1-Releer el mito de la guía anterior “ La Caja de Pandora”2--Escribí causas y consecuencias de cada uno de los hechos.

- Zeus estaba furioso con Titán, por no haberle pedido permiso para entregar el regalo a los humanos
 - Pandora abre la caja.-

3- Teniendo en cuenta la siguiente información clasifica los personajes que aparecen en el mito “ La Caja de Pandora”**DIOSES:** Seres inmortales y todopoderosos. **SEMIDIOSES:** Seres nacidos de un humano y de un Dios. **HÉROES:** Humanos con cualidades excepcionales que realizan hazañas.4- Responder

¿Qué hubiera sucedido si pandora no hubiese abierto la caja o cofre?

3-Coloca “sustantivo abstracto” o “concreto”, según corresponda.

Imaginación: _____ globo: _____ justicia_____

Palabra: _____ confianza:_____ sabiduría _____

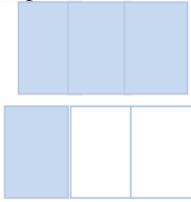
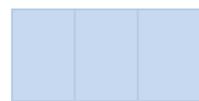
Niebla: _____ paz: _____ felicidad_____

generosidad: _____ pasión: _____ amor _____

Área CIENCIAS SOCIALES1-Leer con atención y realizar un esquema sobre el mismo “ América, un solo continente “ (ANEXO)2- En un mapa del Continente Americano ubicar cada país que forma parte del mismo _____ y escribir sus respectivos nombres

DÍA 2 Área MATEMÁTICA

☆ Existen 3 tipos de fracciones:

PROPIA	IMPROPIA	APARENTE
Se utiliza menos de un entero.	Se utiliza más de un entero.	Se utiliza todo el entero.
<p><u>Ejemplo:</u></p> <p>$2/3$ </p>	<p><u>Ejemplo:</u></p> <p>$4/3$ </p>	<p><u>Ejemplo:</u></p> <p>$3/3$ </p>

ACTIVIDAD:

☉ Dibuja las siguientes fracciones e indica si son propias, impropias o aparentes.

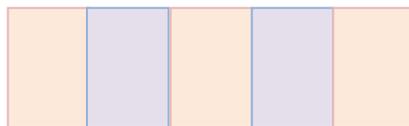
$4/5$

$6/4$

$9/9$

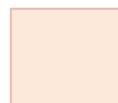
$5/7$

☉ La tía de Valentina cosió un almohadón como el dibujo



☉ Escriban la fracción del almohadón que le corresponde a cada color:





☉ Completen escribiendo como se lee la fracción

$3/5, 2/3, 1/4, 1/8, 5/2, 2/3, 4/4, 7/5, 2/5$

☉ Completen escribiendo la fracción

* Un sexto:

Cuatro tercios:

* Un tercio:

Dos quinto:

* Un quinto:

Un quinto:

Área Ciencias Naturales

El Cuerpo humano. Funciones de relación y control.

La Función de **relación** es el conjunto de los procesos que permite a los seres vivos detectar y obtener información del medio en el que viven y tomar las decisiones acertadas para elaborar una respuesta adecuada y responder al entorno para poder adaptarse y sobrevivir.



- 1) En casa realizo una lista donde pueda escribir una lista sobre cómo trabajo los cinco sentidos en la vida cotidiana.

DÍA 3 Área FORMACIÓN ÉTICA

1- Prestar atención a la letra de la siguiente canción “ Color Esperanza” de Diego Torres

<https://www.youtube.com/watch?v=PnMqEPamHJ4>

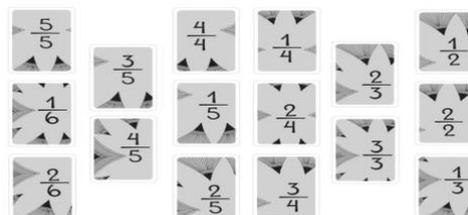
2- Buscar en el diccionario la palabra “ esperanza “ . Teniendo en cuenta el significado, explicar con tus palabras, el mensaje que nos da Diego Torres en su canción .

3- Hacer un listado de 5 frases (cortas) alentadoras con la palabra esperanza , las cuales, te servirán para el juego, por ej : “Jamás pierdas la esperanza al retroceder casilleros”

DÍA 4 Área MATEMÁTICA

1- **“El juego de la Guerra de fracciones” y realizarlo**

2- Para jugar en casa, en grupos de 4, necesitan un mazo de cartas con fracciones.



3- Mezclen las cartas y repartan 12 cartas para cada uno, formando una pila con la representación numérica hacia abajo.

- 4- Cada jugador toma la carta superior de su pila y, todos a la vez, ponen sus cartas en el centro con el número hacia arriba. El que tiene la carta de mayor valor se lleva las cuatro cartas y las coloca aparte en otra pila personal. Las cartas llevadas no se vuelven a usar.
- 5- Si hay empate, o “guerra”, se juega otra vuelta sobre la ya jugada y el ganador se lleva las ocho cartas de la mesa. Se juega hasta que no quedan más cartas en las pilas iniciales, y gana quien al final del juego tiene más cartas.
- 6- Para tener en cuenta al jugar... Pueden tener lápiz y papel cuadriculado para representar gráficamente las fracciones si no se ponen de acuerdo para decidir cuál es la mayor entre varias fracciones.
- 7- Si quieren, pueden designar un escribano que, en cada ronda, registra las fracciones que salen y rodea la mayor.

Área CIENCIAS NATURALES

UN OBJETO Y UN LUGAR CON CINCO SENTIDOS

Realiza una lista con nombres de objetos o lugares. Cierra tus ojos e imagina estar en ese lugar o tener ese objeto en sus manos. Eso te ayudará a despertar y conectar más fácilmente todos los sentidos.

- 1) Completa el cuadro con cinco de esos objetos que imaginaste

OBJETOS CON SENTIDOS

Describe un objeto con cada uno de tus sentidos.

					
OBJETO	¿A qué huele?	¿Cómo es?	¿A qué sabe?	¿Cómo se siente?	¿Qué sonido emite?
	Huele a...	Es...	Sabe a...	Se siente (como)...	Suena (como)...

-Es así como nuestro cuerpo humano tiene relación con todo lo que conlleva a nuestros sentidos también como se conecta con el medio que nos rodea.

DÍA 5 Área LENGUA

1- Une con flecha de acuerdo al sustantivo correspondiente.

- Lustro -Conjunto de montañas.
- Siglo -conjunto de perros.
- Esqueleto -conjunto de cinco años.

- Cordillera -conjunto de cien años.
- Década -conjunto de ovejas.
- Rebaño - conjunto de huesos.
- Enjambre -conjunto de diez años
- Jauría -conjunto de abejas.

2) Ubica en cuáles de las siguientes oraciones están correctamente resaltados los sustantivos. Coloca "V" si es (verdadera) o "F" si es (falsa).

- 1. Tu **abuelita** repetía las **oraciones** de forma rutinaria. _____
- 2. El **auto** recorría velozmente la **carretera**. _____
- 3. Su **atuendo** era muy **novedoso**. _____
- 4. Esos **cien** soldados ingresarán al nuevo pelotón. _____
- 5. Llevaba la **maleta** de la ropa para quedarse **cinco** días. _____

3) Buscar y hacer un listado con el nombre de 6 mitos griegos e ilustra a un dios que aparezca en uno de esos

Área CIENCIAS SOCIALES

1-Hacer un listado con el nombre de cada país y su capital

2- Busca en la sopa de letras los nombres de 10 países americanos. Pinta con rojo los de América del Norte; con verde, los de América Central y el Caribe; y con azul, los de América del Sur.

H	A	I	T	I	Z	X	J	B	N
M	K	O	U	C	A	N	A	D	A
B	R	A	S	I	L	Q	M	W	E
B	O	L	I	V	I	A	A	E	W
M	A	S	D	F	C	H	I	L	E
E	T	P	E	R	U	G	C	Y	U
X	M	N	B	V	B	X	A	Z	A
I	L	K	J	H	A	D	S	A	E
C	O	L	O	M	B	I	A	U	L
O	M	B	E	L	I	C	E	C	K

TÍTULO: Energía/ Tecnología-

PROPÓSITOS: Identificar distintos tipos de energías y donde se encuentran (Tecnología)

CRITERIOS E INDICADOR DE LOGRO: Reconocer qué produce los distintos tipos de energía (Tecnología) / Reconoce que es lo que produce los distintos tipos de energía.

TECNOLOGÍA - 6º GRADO - ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

Refuerzo
25

La producción de electricidad

Nombre _____ Fecha _____

Recuerda

- La electricidad que consumimos se produce en las **centrales eléctricas**.
- Hay centrales eléctricas de distinto tipo: **térmicas, hidroeléctricas, eólicas, nucleares, solares térmicas o solares fotovoltaicas**.

1. Completa.

turbinas electricidad generador fuente de energía

- En las centrales eléctricas se produce la _____ que consumimos.
- La mayor parte de las centrales eléctricas producen la corriente eléctrica gracias a un _____.
- Para hacer girar el generador se emplean _____.
- Cada tipo de central eléctrica utiliza una _____ distinta.

2. Escribe el nombre del tipo de central eléctrica correspondiente.

Energía mecánica del agua	}	giro de una turbina	}	corriente eléctrica	}	central _____
Energía química de un combustible	}	giro de una turbina	}	corriente eléctrica	}	central _____
Energía mecánica del viento	}	giro de una turbina	}	corriente eléctrica	}	central _____
Calor del sol	}	placas solares	}	corriente eléctrica	}	central _____

3. Relaciona.

producción de la corriente eléctrica	transporte de la corriente eléctrica	consumo de la corriente eléctrica
•	•	•
televisor	central eléctrica	tendidos eléctricos

© 2009 Santillana Educación, S. L. 27

TÍTULO: Nuestras Raíces folklóricas

PROPÓSITO: Propiciar la aproximación al estilo folklórico tradicional y al Repertorio oficial.

CRITERIO E INDICADOR DE LOGRO: Conocer la procedencia y características de Cueca cuyana / Canta Cueca cuyana.

ACTIVIDADES DE Profundización MÚSICA

6°GRADO

* Observar la imagen., reconocer la vestimenta de Cueca. (Se enviará por WhatsApp para mejor comprensión)

*Escuchar la Cueca “Cuyana Cosechadora”. Cantar con ayuda de la canción. <https://youtu.be/6-3U9YC28d0>

Área: Educación Física**Título: Salto en Largo**

Propósito: Propiciar situaciones de juego deportivo modificados y mini juego de Salto en largo, acordando reglas, estructuras y funciones.

Criterio e Indicador de Logro: Realizar participación en juegos de cooperación y oposición de juegos deportivos modificados y mini deporte a través de reglas y funciones / logra saltar con un pie y caer con 2 pies juntos.

Actividades de Profundización:

1. Colocar 4 cajas en líneas recta a 1 mts de distancia, deberán saltar las cajas con los dos pies juntos. Repetirlo 5 veces al ejercicio.
2. Vamos a dibujar una línea en el piso y a los costados de la misma colocamos 2 cajas a la derecha de la línea y dos a la izquierda de la línea a 1 mts de separación. Ahora saltamos la primera caja de la derecha y luego la de la izquierda. Así hasta llegar a la última caja siempre con los dos pies juntos.

TITULO: Collage / Artes Visuales

PROPÓSITOS: Propiciar la aproximación a nuevos modos de producción y recepción de hechos visuales ampliando su concepción de lo visual.

CRITERIOS E INDICADOR DE LOGRO: Utilizar recursos y técnicas mixtas / Utiliza diferentes tipos de técnicas.

Actividades de Profundización: Artes Visuales

A partir del trabajo realizado la clase anterior voy a rellenar algunas figuras y formas con cartoncitos o papelitos para que algunas zonas queden con más relieve que otras. También puedo incorporar dibujos y líneas realizados con lápices, fibras o crayones.

Directora: Gladys Giménez