

GUÍA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN.

Grupo 2

Escuela: Bernardo de Monteagudo. **CUE:** 7000238-00

Docentes: Claudia Fernández, Silvana Paez, Romina Carpio, Gloria Gómez, Macarena Murua y Maximiliano Ibáñez.



Grado: Quinto A, B y C

Turno: Tarde

Áreas: Matemática, Educación Física, Tecnología y Educación Musical.

Título de la Propuesta: ¡¡¡**VAMOS CAMPEONES A JUGAR!!!**

Contenidos: Matemática: Situaciones problemáticas. Numeración. Educación Física: Coordinación. Equilibrio. Fuerza. Educación Musical: Patrimonio cultural, local, regional, nacional, repertorio oficial. Ritmo, pulso. La voz hablada y cantada. Tecnología: Valoración de la importancia en la innovación de materiales. Análisis de las acciones que realizan las personas

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Matemática: -Lee, escribe y utiliza los referentes unitarios, miles, cientos, dieces.

-Identifica, lee y escribe números naturales.

-Resuelve la situación problemática dada que involucra la multiplicación de números naturales.

-Expresa la resolución de la situación planteada.

-Resuelve la situación planteada usando la división por una cifra como forma de resolución.

Tecnología: Identifica materiales de construcción. Reconoce herramientas y sus funciones.

Educación Física: Toma conciencia de la movilidad de los ejes corporales en diferentes posiciones y de los diferentes segmentos. Consolida las nociones espaciales y temporales.

Educación Musical: Reconoce y canta las diferentes Marchas e Himnos patrios. Reconoce y aprende sobre el uso de la voz.

Desafío: Realizar un juego de mesa para divertirnos en familia. Este juego debe ser realizado varias veces para pasar por todos los casilleros.

Actividades

1. Imprimir o confeccionar las siguientes tarjetas y el tablero. (Utilizar cartón, cartulina, etc.)

2. Confeccionar el dado a utilizar.

✚ Observar el video y construir un dado de forma fácil y rápida.

✚ <https://www.youtube.com/watch?v=5skE8xfViA>.

✚ Este dado servirá para el juego propuesto por las docentes.



LA BATALLA DEL CONOCIMIENTO.

- ♣ Cantidad de jugadores: jugadores 2 en adelante.
- ♣ Materiales: - Un tablero impreso con el juego o lo realizas tú mismo con una hoja, cartón, etc. Lo que tengas en casa.
 - Confeccionar el dado.
 - 24 tarjetas de preguntas. (Debes imprimir o escribir las tarjetas).
 - Fichas distintivas (pueden ser botones de colores).
- ♣ Desarrollo del juego: Las tarjetas de preguntas se colocan sobre el rectángulo punteado que se halla en la parte baja del tablero. Se juega por turnos. Al principio todos los jugadores lanzan el dado una vez. El jugador que obtenga el número más alto es el primer jugador en avanzar. Después de él le toca el turno al jugador de su derecha, y así sucesivamente.

Cada jugador avanza sobre el tablero según los puntos que indique el dado, cada casillero tiene un número que corresponde con el número de tarjeta.

El tablero tiene casillas con el número en rojo y un dibujo de una oca al lado. Si un jugador alcanza una de esas casillas, otro jugador deberá tomar una tarjeta de pregunta, y plantearle la cuestión escrita en ella. Si responde correctamente, avanzará directamente a la siguiente oca. Si no, retrocederá a la oca anterior.

Si el jugador responde incorrectamente en la primera oca, retrocede a la primera casilla. Si contesta correctamente en la última oca, avanza a la última casilla.
- ♣ Ganador: El ganador será el primer jugador que alcance la última casilla. Esto se logra contestando correctamente todas las preguntas.

♣ **TARJETAS PARA REALIZAR.**

A la función del circo asistieron 320 personas entre niños y adultos. Si 120 eran adultos. ¿Cuántos niños asistieron? Si llegaron 164 niños más. ¿Cuántos niños hay ahora?

MATEMÁTICA.

1

Saltar en un pie, 3 veces con cada uno ininterrumpidamente y repetir la secuencia 3 veces.

ED. FÍSICA.

2

¿El ladrillo es un material que se usa cocido o crudo?

TECNOLOGÍA.

3

Cantar completo el Himno a Sarmiento.

ED. MUSICAL.

4

Patry quiere cambiar los asientos del cine, en este hay 23 filas de 5 asientos cada uno. ¿Cuántos asientos debe comprar?

MATEMÁTICA.

5

Poner un lápiz en el suelo, pararse en un pie y recoger el lápiz sin apoyar el otro pie ni agarrarse de algún objeto.

ED. FÍSICA.

6

¿Qué debe tener una casa para que sea sismo resistente?

TECNOLOGÍA.

7

Cantar las dos primeras estrofas del Himno a San Martín.

ED. MUSICAL.

8

Mamá quiere cambiar los azulejos del baño para ello compró 422 azulejos que vienen en 2 cajas iguales. ¿Cuántos azulejos trae cada caja?

MATEMÁTICA.

9

Realizar 20 segundos de troten en el lugar elevando las rodillas al trotar (rodillas arriba)

ED. FÍSICA.

10

Nombrar 5 materiales de construcción.

TECNOLOGÍA.

11

Cantar las dos primeras estrofas de la Marcha a las Malvinas.

ED. MUSICAL.

12

¿Qué número se forma con 2 decenas, 3 unidades de mil, 5 unidades, 1 centenas?

MATEMÁTICA.

13

Realizar 6 saltos de rana, tocando el suelo con las manos y extendiendo los brazos hacia arriba al saltar.

ED. FÍSICA.

14

¿Qué tareas realiza un arquitecto?

TECNOLOGÍA.

15

¿Qué es la voz? ¿Cuántas cuerdas vocales tenemos?

ED. MUSICAL.

16

18.417.

Escribir su nombre.

MATEMÁTICA.

17

Realizar 10 abdominales.

ED. FÍSICA.

18

Es una herramienta, sirve para cortar y la usa el carpintero, ¿Cuál es?

TECNOLOGÍA.

19

Realizar un ritmo que hayas visto en guías anteriores con un instrumento no convencional.

ED. MUSICAL.

20

7 2 1 3 5

¿Cuál es el número de 4 dígitos más pequeño que puedes formar?

MATEMÁTICA.

21

Realizar 10 extensiones de brazo apoyando las rodillas en el suelo.

ED. FÍSICA.

22

¿Cuál es la función de la carretilla?

TECNOLOGÍA.

23

Cantar el estribillo del himno Nacional Argentino.

ED. MUSICAL

24

EVIDENCIAS:

- Enviar a cada profesora y al docente una foto del desarrollo de la actividad resuelta en cada jugada.
- Luego la seño te indicará día y hora de videollamada,

TABLERO DE JUEGO.



Directora: Liliana Navarro

Vicedirectora: Alejandra Montaña.

Docentes: Claudia Fernández, Silvana Paez, Romina Carpio, Macarena Murua, Gloria Gómez y Maximiliano Ibáñez.