Secuencia Didáctica Simplificada N° 3

TÍTULO: "**Jugando aprendemos** "

DESAFÍO: **Reformular juegos de mesa: bingo de operaciones con fracciones**, **o crucigrama de palabras claves sobre los seres vivos.**

PROPÓSITOS:

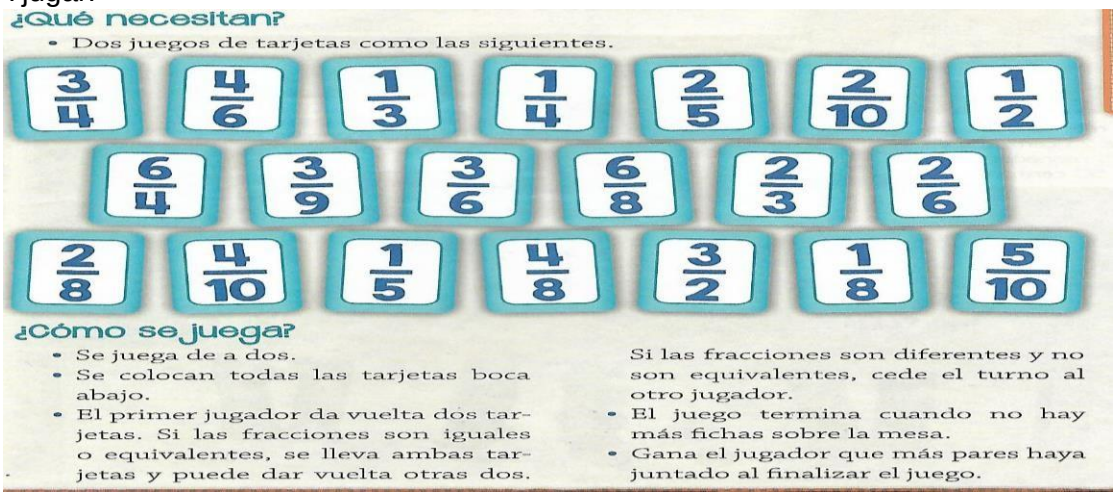
*Generar la escritura de textos teniendo en cuenta el propósito comunicativo para diseñar diferentes soluciones a problemas.

*Favorecer el reconocimiento y utilización de los números racionales positivos analizando y resolviendo problemas mediante diferentes habilidades y destrezas.

ACTIVIDADES SECUENCIADAS:

LUNES 28 DE JUNIO: ÁREA MATEMÁTICA.

1) ¡A jugar!



2) ¿Qué clase de números son los del juego? ¿Qué indican las fracciones? ¿Cuáles son sus partes?

3) Para recordar:

Numerador : cantidad de partes del entero que se toman **1**/**4** **Denominado**r: cantidad de partes iguales que tiene el entero Se lee: un cuarto

Área: Lengua

1) ¡Otro juego! Antes de leerlo completamente:

*Lean el nombre del juego y observen atentamente las ilustraciones:

¿De qué tratará el juego? ¿Será un juego de mesa o de patio?

La guarida del Gran Dragón

Objetivo: _____

_____

Materiales: _____, _____

y _____.

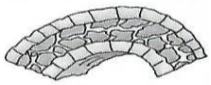
Participantes: de 2 a 4 jugadores.

¿Cómo se juega?

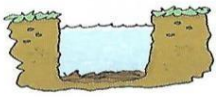
- Cada participante elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.
- Los jugadores tiran el dado para saber en qué orden deberán jugar. Comienza el que obtenga la puntuación más alta y siguen los demás, en orden decreciente.
- Por turnos, los jugadores tiran el dado y avanzan con sus fichas tantas casillas como puntos hayan sacado.
- Si un jugador cae en una casilla ocupada por otro jugador, deberá volver a la salida.
- Si un jugador cae en una casilla especial (las que tienen dibujos), deberá consultar la tabla de prendas y premios.
- Gana el juego el primero que llegue con el puntaje exacto a la casilla central (guarida del Gran Dragón). Si el puntaje sobrepasa esa casilla, retrocederá tantos casilleros como puntos sobrantes haya obtenido.

Prendas y premios

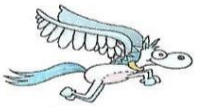
Puente
Saltea dos casillas.



Pozo
No puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esa casilla.



Pegaso
Avanza 5 casillas.



Gorgonas
Pierde dos turnos.

Cancerbero
Vuelve a la casilla 1.

Guarida del Gran Dragón
Llegada.
Gana la partida.

2) Leemos y comentamos el texto del juego. Después de leer respondan:

¿Quién gana el juego?

¿Qué jugador será el que tenga más posibilidades de ganar?

¿Creen que es justo que el jugador que sobrepase la llegada tenga que retroceder? ¿Por qué?

¿El juego les parece divertido o no?

4) Lean el reglamento del juego, después complétenlo anotando las respuestas: ¿Cuál es el objetivo del juego? ¿Qué se necesita para jugarlo?

*Armamos un **Plan de Trabajo**:

MARTES 29 DE JUNIO: ÁREA: MATEMÁTICA

1) En la pizzería se cortaron las pizzas de distintas maneras: Observen atentamente la imagen

a) Si Analía come una porción de pizza de tomate y aceitunas ¿qué fracción de la pizza come?

b) Joaquín comió media pizza de mozzarella. Sofía comió media pizza de jamón. Y Eva media de tomate y aceitunas. ¿Cuántas porciones de cada pizza comió cada uno, teniendo en cuenta la manera en que están cortadas?

c) ¿Cuántas porciones de pizza de tomate y aceitunas debería comer Agustina para comer 1/4 de esa pizza?

ÁREA: LENGUA

1) Relean el texto del juego. “La guarida del Gran Dragón”

2) Marquen la opción correcta: **El propósito del reglamento del juego es...**

...i**nforma**r sobre personajes del juego.

...**explicar** cómo se juega a "La guarida del Gran Dragón"

...**convencer** a los destinatarios.

3) Tachen lo que no sea cierto:

Los pasos para jugar a "La guarida del Gran Dragón" deben realizarse:

*en el orden indicado

*como a cada jugador le parezca.

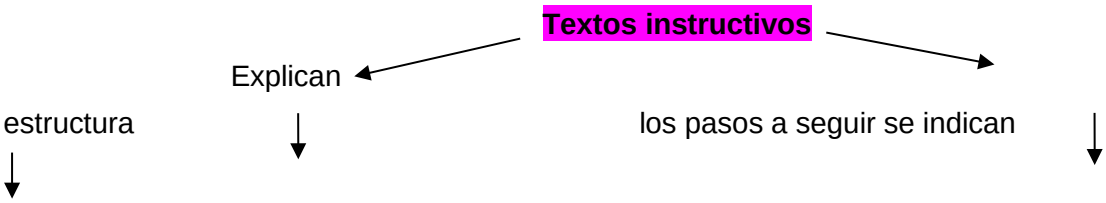
4)¡Para que aprendan!

Los **textos instructivos** explican cómo hacer algo de manera clara y precisa: desde preparar un postre o armar un barco de papel, hasta instalar un juego en la compu o practicar un deporte. En general, los pasos a seguir se indican de manera ordenada y, en algunos casos, se acompañan con gráficos o ilustraciones para que se comprendan mejor.

Los reglamentos de juego –como “La guarida del Gran Dragón”– son textos instructivos que suelen presentar la siguiente estructura:

- Objetivo general del juego.
- Elementos necesarios para jugarlo.
- Cantidad de participantes.
- Cómo se juega (acciones que deben realizar los participantes).
- Cuándo y cómo termina el juego.

5) Completen el siguiente esquema:

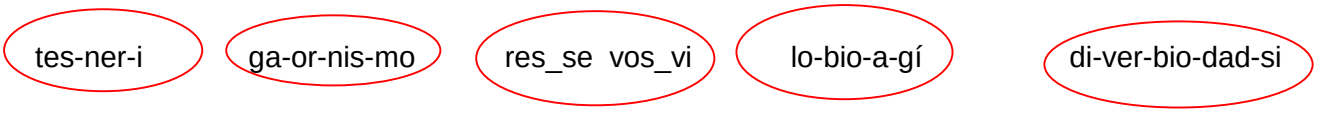


MIÉRCOLES 30 DE JUNIO: Área: Ciencias Naturales

1) Recordamos las clases de ambientes y comentamos oralmente: ¿en qué tipos de ambientes podemos encontrar seres vivos? ¿Qué significa que están vivos?

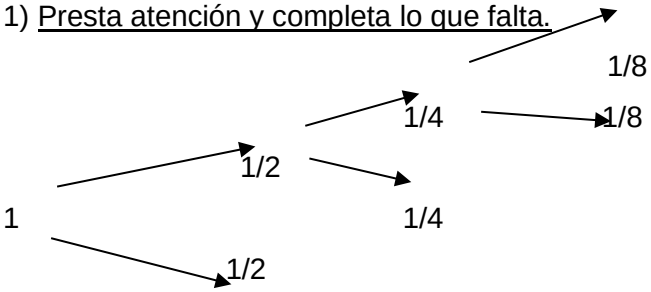
2) Lean atentamente la información de la página 66 del libro Ciencias Naturales 4. Identifiquen las palabras claves

3) ¡Qué desorden! Ordenen las sílabas para formar **palabras claves** (destacadas en **negrita**) sobre los seres vivos y la biodiversidad. Luego expliquen (con ayuda del texto leído) a qué se refiere cada una:



Área: Matemática

1) Presta atención y completa lo que falta.



2) Con ayuda de las equivalencias anteriores, lean estos **enunciados** y calculen:

A) Una botella tiene 1/2 litro de agua. En otra hay 3/4 litros de agua. ¿Entre las dos se junta más o menos de 1 litro? ¿Cuánto más o cuánto menos?

B) ¿Cuánto le falta a 1/4 para llegar a 1 1/2? ¿Cuánto le falta a 3/5 para llegar a 1?

C) 11/6 es mayor que 1. ¿Por cuánto?

D) 8/3 es mayor que 2. ¿Por cuánto?

JUEVES 1 DE JULIO: Área: Lengua

1) Los pasos del instructivo de este juego están mezclados:

a) Numérenlos para indicar el orden en que deben estar.

b) Escriban cada paso en un papel distinto y peguen en el cuaderno el instructivo ya ordenado correctamente:

..... Se puede jugar en grupo de tres o cuatro chicos.

..... Todos dejan de jugar y el equipo dicta su propuesta.

..... La Seño escribe en el pizarrón dos números y los ubica en la recta numérica.

..... .El primer equipo que lo logra dice ¡Tiempo!

..... Por equipos copian esa recta en una hoja y tratan de encontrar y ubicar cinco números que estén entre esos dos.

... .Gana el equipo que después de 5 vueltas obtiene más puntos.

.... .Entre todos deciden si las propuestas son correctas, y si lo son, el quipo se anota 10 puntos

Área: Matemática

1) Completen los cálculos: Si es necesario pueden graficar las fracciones

a) 1/5 + ... = 1 c) 7/10 + ... = 1

b) 9/6 - ..... = 1 d) 11/4 - ..... = 2

2) Resuelvan los siguientes cálculos:

1/3 + 1/6= 5/4 + 1/2= 3/8 + ¼=

5/2 - 1/4= 1 - 3/8= 3 + 1/3 + 4/6=

Escribir en borrador enunciados de diferentes sumas y restas con fracciones.

VIERNES 2 DE JULIO: Área: Ciencias Naturales

1) Lean la información de la página 72 del libro Ciencias Naturales 4. Extraigan las **palabras claves** (destacadas en **negrita**) del texto

2) Completen las oraciones con las palabras claves y otros conceptos del texto:

Una forma de clasificar a los seres vivos es según su forma de ……., por la cual pueden ser

…… , …….. o …… . Los productores elaboran su …….. a partir de sustancias como …….. Dentro de los consumidores, se hallan los …….. que se alimentan de …….. y los …….. que se alimentan de …… Un tipo especial son los …….. que obtienen su alimento …….. y le provocan …….. Los hongos y …… obtienen su alimento ……..., por eso se llaman …… .

Área: Lengua

1) Recordamos las características de los textos instructivos.

2) Nombren algunos juegos de mesa que conozcan.

Producir en borrador textos instructivos sobre juegos sencillos

ÁREAS DE ESPECIALIDADES

Propósitos:

- ✓ Ofrecer oportunidades para el desarrollo de la expresión en prácticas corporales y motrices
- ✓ Reconocer auditivamente diferentes registros vocales.
- ✓ Aplicar diversos materiales para la construcción y elaboración de productos.

DÍA 1 ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA PROF ARACELI OLMOS

Juego: soy como un….

Diseñar 10 tarjetas dibujar en cada una un animal diferente, luego un familiar los coloca con el dibujo hacia abajo que no se vean. El jugador dará vuelta la tarjeta y sin que los demás sepan deberá imitar el animal.

El que adivine pasará al frente a realizar lo mismo. Ganará el que logró imitar mejor al animal con la certeza del otro

DÍA 2 ÁREA EDUCACIÓN MUSICAL PROF. CARINA DE LA PRECILLA

Conversamos sobre las voces humanas, como se clasifican (femeninas, masculinas y de niño o voces blancas) La voz está considerada como un instrumento musical más

Clasificación de las voces en música

Según su registro grave o agudo, las voces se clasifican en los siguientes tipos:

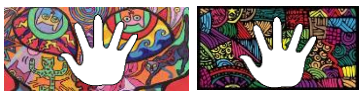
masculina		femenina
tenor	**aguda**	**soprano**
barítono	**media**	**mezzosoprano**
bajo	**grave**	**contraalto**

-Piensa en cantantes de cualquier estilo y escribe en tu cuaderno un ejemplo de voz masculina y uno de voz femenina, teniendo en cuenta la subclasificación según el registro vocal(tenor, bajo, soprano o contralto).

DÍA 3 ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA PROF. NATALIA DOÑA

Marca el contorno de tu mano sobre una hoja blanca. Realiza un fondo complejo con muchas imágenes colores y formas al costado de la mano. Dejando la mano en blanco. Resaltando el fondo con muchísimos colores

- Fondos complejos: Aquellas composiciones que están saturadas de figuras o formas simples o complejas sin dejar espacios vacíos, lisos o sin color.
- Fondos complejos: Aquellas composiciones que están saturadas de figuras o formas simples o complejas sin dejar espacios vacíos, lisos o sin color.



DÍA 3 ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA PROF. SILVANA LEITES

Título: “Construimos”

Con el diseño realizado en tu cuaderno, comienza con la construcción de tu piñata, decorada a tu gusto

Equipo de conducción: Alejandra Peralta – Verónica Bravo