

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Francisco de Villagra

CUE: 700000700

Docente/s: Laura Olivares, Ana Fonzalida, Alejandra Castro, Mabel Ahumada, M. Femenia

Grado: Sexto

Turno: Jornada Completa

Área/s: Matemática, Cs. Naturales, Ed. Física, Teatro, Ed. Agropecuaria, Ed. Musical.

Título de la propuesta: “Jugando con los conocimientos de mi trayectoria escolar”.

Contenidos:

Área Matemática: Leer, escribir, ordenar y descomponer números de diferentes tamaños. Resolución de problemas. Cálculos combinados. Relaciones numéricas: Múltiplos y divisores. Criterios de divisibilidad. Ecuaciones de primer grado. Porcentaje. Triángulos.

Área Cs. Naturales: Seres vivos. Ecosistema y sus niveles de organización. Relaciones entre los seres vivos y el ambiente. Célula: Composición y tipos de células.

Área Ed. Física: Capacidades Condicionales: Flexibilidad, velocidad, fuerza y resistencia.

Área Teatro: Expresión Corporal. El Cuerpo: Gestos, voz, movimiento. Improvisación.

Área Ed. Agropecuaria: Explotación vitivinícola. La Huerta. Calendario de siembra. Herramientas de la huerta.

Área Ed. Musical: Sonidos del entorno natural y social (identificación). Ejecución instrumental de objetos sonoros. Estilo: Música folklórica, popular, académica, étnica.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Área Matemática:

- Lee, escribe, ordena números de diferentes tamaños e identifica escrituras equivalentes.
- Determina el valor posicional de las cifras de un número.
- Soluciona situaciones problemáticas empleando: Operaciones de suma, resta, multiplicación, división, cálculos combinados y porcentaje.
- Resuelve ecuaciones simples de primer grado.
- Identifica múltiplos y divisores de números naturales.
- Construye un triángulo determinado por las medidas de sus lados.

Área Cs. Naturales:

- Identifica en un ecosistema los niveles de organización, factores que lo componen y relaciones entre los seres vivos.
- Reconoce la célula como unidad de vida, sus componentes y tipos de células.
- Busca y relaciona imágenes con los contenidos aprendidos.

Área Ed. Física:

-Ejercita actividades que propicien el desarrollo de la flexibilidad, velocidad, fuerza y resistencia en forma global.

Área Teatro:

-Improvisa e interpreta movimientos espontáneos con el cuerpo, utilizando gestos y voz cuando lo requiera.

Área Ed. Agropecuaria:

-Identifica herramientas de la huerta.

-Resuelve situaciones poniendo en práctica lo aprendido.

-Responde interrogantes adecuadamente.

Área Ed. Musical:

-Reproduce y reconoce los sonidos del entorno social y natural. Produce música instrumental evocando paisajes sonoros. Interpreta un repertorio de canciones de estilos variados.

Desafío: “Diseñar un juego de mesa para dos o más jugadores, en forma de caracol, en el que tengan que resolver 63 casillas”.

Actividades: ¡Te animas a ser el artífice de un juego de entretenimiento! ¡Manos a la obra!

1. Primero jugarás a completar “Cubos Mágicos”, ¿Conocías este juego con otro nombre? ¿Cuál? Pon atención a las instrucciones del juego. Para este juego se usaron números del 1 al 9, que haciendo varias combinaciones se obtiene 15 como resultado.

2. ¡Ahora a sumar filas y columnas que den 12 en el cubo amarillo! Utiliza los números que están debajo del cubo. ¿Qué propiedad de la suma se aplica en este juego?

| | | |
|---|---|---|
| 8 | 1 | 6 |
| 3 | 5 | 7 |
| 4 | 9 | 2 |

En la parte izquierda tenemos un ejemplo de cuadrado mágico.

Observa que **todas las filas, todas las columnas y las dos diagonales suman lo mismo.**

las filas suman: las columnas suman: las diagonales suman:

- $8+1+6 = 15$
- $3+5+7 = 15$
- $4+9+2 = 15$
- $8+3+4 = 15$
- $1+5+7 = 15$
- $6+7+2 = 15$
- $8+5+2 = 15$
- $6+5+4 = 15$
-

Suma de cada línea = 12

| | | |
|---|---|---|
| | 6 | |
| 0 | | 8 |
| 7 | | |

5 1 3 4 2

3. Observa las cifras que están debajo del cubo amarillo. Forma con esas cifras 5 números diferentes, de 6 cifras cada uno.

4. Ordena los números en forma creciente.

5. De los números que formaste, elige 3 y multiplícalos uno por 10^3 , el otro por 10^6 y el último por 10^9 . ¿Qué números se formaron? Escríbelos en la hoja.

6. ¿Cómo se lee el número que multiplicaste por 10^9 ?

7. Del siguiente número 51 342. ¿Qué número ocupa el lugar de las decenas de mil?

8. ¿Te animas a jugar a Múltiplos y Divisores del 36? Empieza jugando con un número par que debes tapan del tablero. En la jugada siguiente, deberás tapan un múltiplo o divisor del número elegido anteriormente. Se siguen las jugadas con las mismas condiciones hasta que no puedas colocar ningún número. Recuerda tachar lo números jugados.

| | | | | | |
|----|--------------|----|--------------|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |

| N° | Múltiplo | Divisor |
|----|----------|---------|
| 2 | 4 | |
| | | |

▪ Realiza un control de las jugadas completando el cuadro de

la derecha. Hazlo en tú hoja.

9. Resuelve las siguientes situaciones problemáticas:

a. Pamela acertó el 85% de las preguntas del test de inglés. Si el test tenía un total de 160 preguntas, ¿En cuántas preguntas no acertó?

b. Manuel jugó y ganó una fortuna, algo de quince millones de pesos. Para compartir lo ganado con su familia dispuso se diera un millón ochocientos mil pesos a cada uno de sus tres hijos y la mitad del resto a su esposa. ¿Cuánto dinero le tocó a su esposa?

c. ¿Cuál sería la ecuación correcta para: El doble de un número más 5 es igual a 679? Luego de seleccionar con un círculo la ecuación correcta resuélvela.

$$2x + 5 = 679$$

$$x + 5 = 679$$

$$x + x + 5 = 679$$

d. Para vos, en este ejercicio es V (verdadera) o F (falsa) su resolución. ¿Por qué es verdadera o por qué es falsa?

$$x^3 + 5 = 130$$

$$x^3 = 130 - 5$$

$$x = \sqrt[3]{125}$$

$$x = 5$$

(Núcleo-Vacuola-Citoplasma-Mitocondria-Cloroplastos-Pared Celular- Membrana Celular- Célula Animal-Célula Vegetal)



14. Completa con el concepto al que se hace referencia:

- Una es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma especie.
- Las adaptaciones etológicas están relacionadas con elde la especie.
- La relación de competencia pertenece a las relaciones
- Las plantas son organismos....., ya que fabrican su propio alimento.
- El viento, el agua, la tierra son

15. Realiza las siguientes actividades de E. Física para jugar al “Juego de mesa que diseñarás”:

- Realizar movilidad articular, de cabeza, hombros, brazos, piernas y pies
- Trotar en el lugar (20 segundos.)
- Saltar (4 veces) con 2 pies juntos adelante.
- Desde posición de banco: Flexión y extensión de brazos (4 veces).
- Practicar partida baja de carrera (10 segundos)
- Trotar en zig- zag (20 segundos)
- Realizar 10 abdominales.
- Practicar salto en largo (carrera, pique y salto) (10 segundos)
- Realizar 8 espinales.

Al momento de realizar las actividades deben sacar fotos o grabar videos y enviarlas al email (anifonzalida@hotmail.com) de la Profesora para que se puedan evaluar.

16. Observa algunas de las consignas para el juego de mesa que realizarás: (Teatro) Enviado en el anexo vía WhatsApp.

A- Debes imitar la cara de la emoción que te salgan en el tablero. Recuerda colocar las 6.

B- Debes grabar un video o sacar fotos jugando y enviársela a la señora Alejandra de Teatro al teléfono **2644101293** para su evaluación.

17. Ten en cuenta las siguientes consignas para la confección del juego de mesa (Agropecuaria trabajará integrando contenidos con áreas curriculares). Responde a los interrogantes que se plantean a lo largo del recorrido del juego teniendo en cuenta lo aprendido en el área. Si responde correctamente podrás avanzar de lo contrario no.

- Herramienta que se utiliza en la huerta para sacar hojas y ramas secas.
- Producto que se obtiene de la uva y es líquido.
- Pasos para la elaboración del dulce de membrillo.
- Verdura que se siembra en la huerta familiar en verano.
- Etapas del circuito productivo de la vid.
- Beneficios de la huerta familiar.
- Siembra en almácigo (en que consiste).
- Normas de higiene y seguridad a la hora de preparar alimentos.
- Herramienta que se utiliza para cortar malezas.

18. Lee la letra de la canción “Canción y huayno” (Música), enviada en el anexo vía WhatsApp.

- a. Utiliza un balde y unos palitos para hacer el sonido del tambor.
- b. Coloca piedras pequeñas, semillas o porotos dentro de una botella de plástico de medio litro, cierra la tapa y muévela. Con esto puedes construir una maraca.
- c. Toca el tambor y la maraca para acompañar la canción con los siguientes ritmos: (Enviado en el anexo vía WhatsApp)
- d. Los ritmos mencionados van a ser explicados con un video que será enviado por WhatsApp.
- e. Escucha la canción y canta las primeras estrofas.
- f. Ahora canta el estribillo y lo que resta de la obra musical.
- g. Envía fotos del tambor que utilizaste.
- h. Envía fotos de la maraca que utilizaste.
- i. Envía una grabación en audio o video donde acompañes la canción con el tambor y la maraca y en donde cantes la melodía.

19. Te propongo que diseñes un juego de mesa para dos o más participantes (Ver video enviado vía WhatsApp), que tenga forma de caracol y que tenga 63 casillas en total para resolver actividades. A lo largo de esta guía demostraste conocimientos adquiridos de las áreas curriculares y de especialidades que puedes aplicar como consignas en el juego. No te olvides de colocarle un nombre. ¡¡Te deseamos mucha suerte!! ¡¡Manos a la obra!!

Directora: Maris Contrera