Escuela José Lombardo Radice – Sexto Grado – Lengua, Matemática y Ciencias Sociales.

Escuela: José Lombardo Radice.

Docente: Juan Fernández.

Grado: Sexto **Ciclo:** Segundo **Nivel:** Primario

Turno: Tarde

Áreas curriculares: Lengua, Matemática, y Ciencias Sociales

Contenidos: **Lengua:** El texto narrativo: El Mito: sus elementos y producción. **Matemática**: Numeración. Situaciones problemáticas. Operaciones de suma, resta, multiplicación. **Ciencias Sociales:** Los continentes: Ubicación geográfica en el planisferio.

Capacidades:

- **Comunicación:** Interpretar la información oral y escrita expresada en textos, soportes tecnológicos, tablas y gráficos.
- **Resolución de problema:** Resolver situaciones de comparación, análisis en diferentes situaciones que implique aplicar las reglas del sistema de numeración decimal.

Título de la propuesta: **"Personajes Mitológicos"**

Desafío: "Crear un personaje mitológico, que tenga poderes o habilidades. Colocarle un nombre y contar una historia."

Propósitos:

- Brindar situaciones en las que se trabajen la información oral y escrita expresada en textos, soportes tecnológicos, tablas y gráficos.
- Propiciar situaciones de comparación, análisis que implique aplicar las reglas del sistema de numeración decimal.

Criterios de evaluación:

- Comprender adecuadamente los elementos que permitan identificar un texto narrativo
- Reconocer los usos cotidianos de los números en situaciones problemáticas.
- Comprender los elementos que permitan entender la cartografía de un lugar específico.

Indicadores de evaluación (Lista de cotejo):

Indicadores de evaluación	L	E P	N L
Interpreto información oral y escrita expresada en textos, soportes tecnológicos, tablas y gráficos para identificar lo que puedo encontrar en un mapa planisferio.			
Identifico los continentes y océanos que conforman nuestro planeta.			
Resuelvo diferentes situaciones que implique aplicar las reglas del sistema de numeración decimal.			
Comparo, analizo los datos de cuadros para resolver y responder correctamente.			

Entiendo adecuadamente los elementos que me permitan identificar el texto narrativo: el mito.			
Defino sin problemas el concepto de mito.			

Actividades de desarrollo

Primera actividad. 31/05/2021-Lengua

1-. Observa la siguiente sopa de letras y descubre títulos y nombres de personajes conocidos, con ayuda de las imágenes.

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

¿Qué títulos o personajes encontraste en la sopa de letras según las imágenes que observaste?

¿Todos estos pertenecen a alguna historia? ¿Sabes qué son los mitos? ¿Qué características tienen estas historias?

-Si fueras un héroe o dios mitológico… ¿Qué habilidades o poderes te gustaría tener?

2-Lee atentamente el texto y en forma comprensiva responde para conocer un poco más sobre historias y personajes mitológicos.

Apolo y Dafne

Apolo, gran Dios cazador, quiso matar a la temible serpiente Pitón, que se escondía en el monte Parnaso. Habiéndola herido con sus flechas, la siguió moribunda en su huida hacia el templo de Delfos. Allí acabó con ella mediante varios disparos de sus flechas.

El dios dio muerte a la serpiente para apoderarse de su sabiduría y ser él quien presidiera el oráculo del templo. Entonces, orgulloso de la victoria conseguida sobre la serpiente, Pitón se atrevió a burlarse del dios Eros por llevar arco y flechas siendo tan pequeño:

- ¿Qué haces con esas armas? - le dijo. Solo mis hombros son dignos de llevarlas. Acabo de matar a la enorme serpiente Pitón. Confórmate con que tus flechas hieran a gente enamoradiza y no quieras competir conmigo.

Irritado Eros se vengó disparándole una flecha dorada, que le hizo enamorarse locamente de la ninfa Dafne, hija de la Tierra y el río Ladón, mientras que a esta le disparó otra flecha, una de plomo, que la hizo odiar el amor, y especialmente el de Apolo.

Apolo persiguió a Dafne con todo tipo de súplicas amorosas, las cuales ella rechazaba. Pero, justo cuando iba a alcanzarla, la ninfa llegó a orillas del río y le pidió ayuda a su padre, el río Ladón. Apenas había concluido su pedido, la joven comenzó a transformarse: sus entrañas se cubrieron de una terna corteza, los cabellos se convirtieron en hojas, los brazos en ramas y los pies, que eran antes tan ligeros, se transformaron en las retorcidas raíces de un laurel.

Apolo, con enorme tristeza por ver a su amada convertida en árbol y aunque comprendió la situación, no se resignó a perder a Dafne. Entonces le dijo:

-Pues como veo que ya no puedes ser mi esposa, serás un árbol consagrado a mi deidad. Mis cabellos, mi lira y aljiba se adornarán de laureles. Tú ceñirás las sienes, con tus hojas siempre verdes, de los alegres capitanes cuando sientan alegría por sus triunfos y suban al capitolio con lo que les hayan ganado a sus enemigos. Desde entonces el laurel es símbolo de Apolo y con este se galardona a los victoriosos.

Docente responsable: Juan Fernández.

a) Comenta: ¿De qué trata la historia? ¿Reconoces esta historia? ¿En qué tiempo se sitúa?

¡Atención!

Estas preguntas te orientarán, para que vayas pensando en cómo resolver el desafío.

- ¿Qué necesitas saber para crear tu personaje mitológico?
- ¿Qué características tienen estos personajes? ¿Qué sucede en sus historias?
-Escribe una lista de cualidades y habilidades que creas importante para estos personajes.

Segunda actividad. 01/06/202-Matemática

1- El siguiente cuadro muestra una lista de Videos Juegos más jugados en línea de personajes mitológicos de los lugares de todo el mundo.

Orden	Títulos	Partidas online más jugadas en el mundo	Lugar de procedencia
	Gods of Rome	30.087.005	Romana
	Smite	27.980.345	Celta-Griega-Romana-Japonesa
	World of Warcraft	40.245.008	Celta -nórdica-Griega
	Titan Quest	30.034.356	Griega-Egipcia - Asiática
	AoM (Age of Mythology)	31.372.708	Griega - Egipcia
	God Of War	82.590.021	Griega y Nórdica
	Kid Icarus	28.943.001	Griega
	Darksiders	35.430.000	Cristiana
	Never Alone	32.810.900	Alaska
	Sonic	28.823.410	Japonesa

2-Ordena de manera decreciente, numerando en el cuadro desde el 1 al 10.
3-Escribe como se lee la cantidad que representa el video juego más jugado en línea.
4-Descompone de manera sumativa y multiplicativa, el número que representa el "video juego de Sonic."
5-Escribe el sucesor del número que representa el video juego de Smite.
6- ¿Cuántos jugadores en línea suman entre Gods of Rome y Titan Quest?

Tercera actividad: 02/06/2021- Lengua

Recordamos lo trabajado en la tarea anterior de matemática

1- ¿Por qué crees que el juego God of War es el juego más jugado? Observa el siguiente video que muestra algunas particularidades de estos videos juegos. https://www.youtube.com/watch?v=uCcv6Te26f0&t=241s

2- Conversa con tu familia sobre el video juego que te llamó más la atención ¿Habías visto estos personajes en otra ocasión, libros, dibujos animados etc.? ¿Recuerdas que personajes mitológicos nombraron el video?

Lee con atención:

¿Conoces sobre las características de los personajes mitológicos?

En general, los personajes de los mitos tienen determinada conducta; los buenos se convierten en héroes, así que son admirados y funcionan como modelos a seguir. En la transmisión oral, los buenos casi siempre son hermosos y amables, en contraste con los malos que se presentan como feos y crueles.

Dioses: Representan una fuerza de la naturaleza. Dan órdenes para que los héroes actúen. Pueden ser villanos o agresores.

Ya puedes ir pensando como será el personaje que tu crearás.

-Realiza una lista en tu carpeta, de cinco personajes mitológicos que más te gusten. Luego investiga sobre los poderes y habilidades que estos tienen.

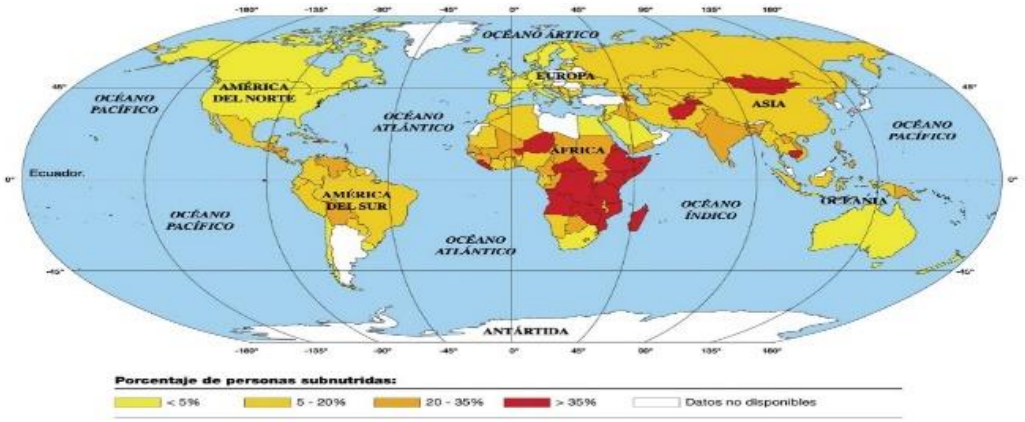
<u>Cuarta actividad</u>: 03/06/2021-Ciencias Sociales

1-En la clase de Matemática, en el cuadro, se observa una serie de video juegos con su lugar de procedencia.

b) Responde con tus palabras según lo que tú piensas:

- ¿Qué lugares muestra el cuadro?
- ¿Sabes en qué continente se ubican esos lugares? ¿Qué son los continentes? Nombra los que conoces.

2- Observa el siguiente mapa y comenta:



- ¿Qué muestra este mapa? ¿Cómo se llamará?
- Sabemos que los mapas nos muestran el espacio de una manera reducida. ¿Cómo crees que los especialistas logran representar un espacio tan grande, en una imagen tan reducida?
- ¿Qué representará el color celeste en el mapa? ¿Cuáles son los océanos que puedes identificar? Menciónalos
- ¿Qué representan los dibujos que no son celestes?
- Lee los nombres que están escritos dentro de cada porción limitada.
- 3- ¿Conoces el significado de la palabra continente? Busca en el diccionario las palabras MAPA y CONTINENTE. Luego lees los significados y transcríbelos en la carpeta.

Para saber más: te invito a ver el siguiente video: **https://youtu.be/aQpPVDcygj4**

Docente responsable: Juan Fernández.

Quinta Actividad: 04/06/2021-Lengua

Hoy aprendemos más sobre el mito

1- Lee sobre el texto narrativo: el mito.

Los mitos son relatos creados por las civilizaciones antiguas para dar una explicación sobre el origen del mundo y los sucesos de la naturaleza. Se transmitían de forma oral, de generación en generación.

Los mitos son narraciones maravillosas, situadas fuera del tiempo histórico y protagonizadas por personajes que son dioses, seres sobrenaturales o grandes héroes o monstruos. Estos relatos se consideraban sagrados, ya que conforman el sistema de creencias de un pueblo o cultura.

Ahora ya conoces sobre las características particulares de este texto narrativo, que cuenta historias sorprendentes y atractivas para los lectores.

2- Explica con tus palabras ¿Qué es un mito?

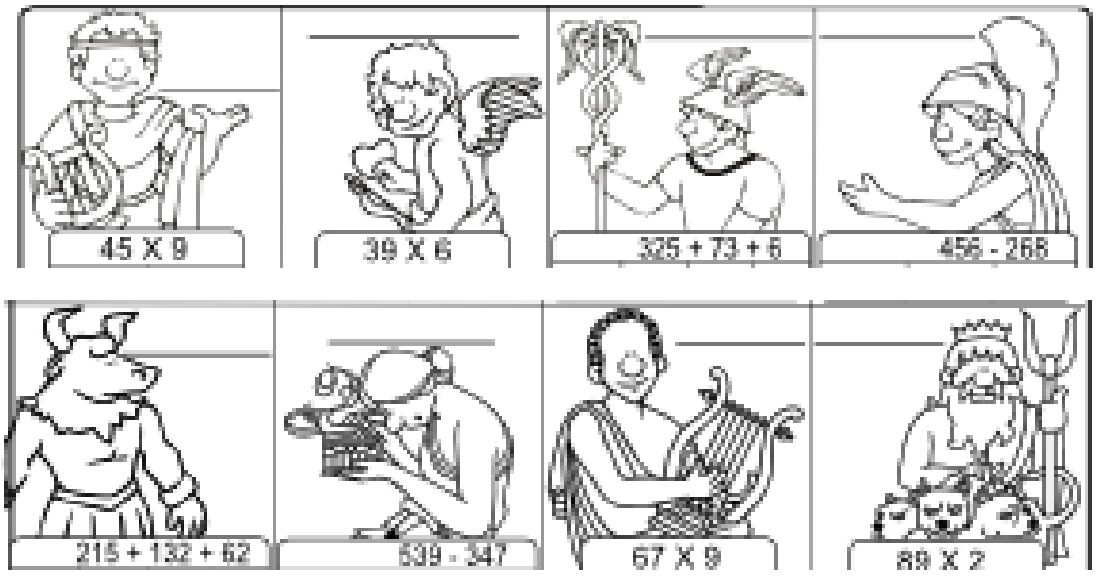
3- Relee nuevamente el texto "Apolo y Dafne", de la primera actividad de Lengua y completa el siguiente cuadro con lo que solicita.

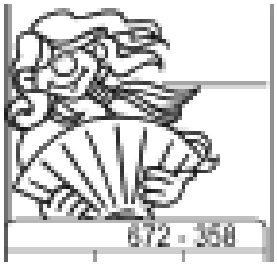
	Mito
Tipo de texto/narración	
Forma de divulgación	
Tipo de personajes	
Tiempo y lugar	
Temas que trata	
Momentos de la narración	
Forma en que se resuelve del conflicto	

4- Averigua que otros mitos existen y enlista cada uno de los títulos. Luego elige una historia e identifica los personajes que allí aparecen, también el tiempo y lugar que suceden en la misma.

Matemática

1-Todos estos personajes eran dioses de la mitología griega, como los personajes de los video juegos que ya viste. Realiza las operaciones y sabrás el nombre de cada uno.





492 VULCANO	314 AFRODITA	192 PANDORA	405 APOLO
234 CUPIDO	409 MINOTAURO	404 HERMES	188 ATENEA
518 POSEIDÓN	176 HADES	378 HÉRCULES	603 ORFEO

2- a) Luego de adivinar los nombres de los personajes mitológicos, suma el resultado de todas las cuentas:
b) Descompone el resultado total, usando las tres formas que ya conoces (sumativa, multiplicativa y posicional).

-Se suman más ideas a este proyecto. Tu personaje mitológico puede usar algunos de los elementos y algún tipo de fuerza o poder que ejerce sobre ellos. ¡Anímate! Será fantástico.

Preguntas de metacognición:

- **¿Qué es un mito?**
- **¿Qué podemos encontrar en un mapa planisferio?**
- **¿Tuviste dificultad para poder resolver los problemas con números naturales? Explica.**

.

Área Curricular: Agropecuaria **Prof. Claudia López**

Propósito: Trabajar en forma cooperativa -Identificar las hortalizas de temporada.

Contenido: La Huerta.

Actividades de desarrollo

Fecha: 31/05/2021

¿Cuáles son las tareas previas en la huerta?

- ✓ Elegir el lugar buena orientación del sol.
- ✓ Limpiar el terreno.
- ✓ Qué tenga tierra fértil.
- ✓ Una fuente de agua cerca.
- ✓ Cercos perimetrales.
- ✓ Herramientas y semillas de estación.

Los Tablones

Una vez que el terreno este limpio, marcamos los tablones o canteros con estacas e hilos.

Para caminar sin problemas conviene dejar senderos de 30 o 40 cm de ancho entre canteros.

Área Curricular: **Educación Tecnológica** **Prof. Liliana Cortez**

Propósito: Promover la identificación de cambios en los productos y procesos tecnológicos en contextos reales de producción.

Contenidos de la secuencia: Análisis y reflexión acerca de los productos tecnológicos (bienes y servicios), su uso y los efectos que producen en los procesos, en el ambiente y en las personas: consumo, preferencias, cambios de hábitos y calidad de vida.

Actividades de desarrollo

Fecha: 02/06/2021

1) Lee y copia en el cuaderno el siguiente texto.

"LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA "

Se llama innovación tecnológica aquellos inventos que han sido incorporados por el hombre en sus múltiples actividades. Esta puede darse en un producto o en un proceso.

Sería imposible hacer una lista de todas las innovaciones tecnológicas a lo largo de la historia. Detrás de toda innovación hay hombres desplegando su ingenio, sus habilidades, su talento. Realizar esa lista podría constituir una reseña de una de las formas de la inteligencia humana.

2) Responder:

a) ¿Qué es innovación?

b) ¿Quién realiza la innovación? ¿Por qué? y ¿Para qué?

c) ¿Cómo puede ser el cambio de un producto tecnológico y de un proceso de producción? ¿Qué cambios hay? Ejemplo: (El teléfono que se compró por primera vez tú abuela, con el teléfono actual). Dar ejemplos.

Área Curricular: Educación Física **Prof. Mariela Fernández**

Propósito: Plantear situaciones motrices y lúdicas que permitan al niño elaborar múltiples posibilidades de acción para la resolución de problemas, con y sin elementos, en forma individual.

Indicadores: Práctica de diferentes saltos como formas de entrenamiento sobre una escalera dibujada o construida con material de casa.

Contenido: Las capacidades coordinativas, por medio de las experiencias de habilidades motrices básicas: desplazamientos y saltos.

Actividades de desarrollo

Fecha: 03/06/2021

1- Realiza una escalera con el material que tengas en casa.

2- Mira el video y realiza las actividades.

https://www.youtube.com/watch?v=HYJKdfnn2d0

3- Practícalo varias veces. Luego realiza un video y envíalo a mi WhatsApp.