

Escuela: Granaderos de San Martín. Quinto Grado- Matemática- Lengua- Ciencias Naturales- Música- Tecnología- Computación- Educación Física.

Guía Pedagógica N° 23 de Retroalimentación.

Escuela: Granaderos de San Martín CUE: 700056500.

Docentes: Herrera, María – Amaya, Vanina- Jordá, Susana – Navarro, Marcela –Castro, Carlos.

Grado: 5°. Nivel: Primario.

Turno: Mañana.

Áreas Curriculares: Matemática – Lengua- Computación- Educación Física.

Título de la propuesta: Jugamos con lo aprendido.



Propósitos:

* Interpretar adecuadamente la información cuantitativa que reciben por diferentes vías, así como resolver problemas aritméticos, desarrollar habilidades de cálculo ampliando el repertorio construido con números naturales, fraccionarios y decimales.

* Analizar y establecer relaciones multiplicativas entre números naturales, que involucren los conceptos de múltiplos y divisores.

* Promover el desarrollo de estrategias de comprensión literal e inferencial.

* Utilizar la lectura con distinto propósito de texto narrativo, empleando estrategias de lectura.

* Estimular la resolución de problemas.

* Reconocer las partes de la PC y su clasificación.

* Desarrollo Motor

Capacidades:

✓ **Aprender a aprender:** Reflexión sobre los propios procesos

✓ **Comunicación:** Interpretación de enunciados y consignas.

✓ **Resolución de problemas** empleando diferentes métodos, teorías y conceptos.

✓ **Comunicación:** Buscar, localizar, seleccionar, resumir información e inferir en ella.

✓ **Resolución de Problemas:** resolución adecuada de situaciones de problemáticas.

Contenidos:

✚ Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita para leer y escribir números de más de seis cifras.

✚ Números fraccionarios y decimales.

✚ Relaciones numéricas: Múltiplos y divisores de un número natural.

✚ Desarrollo de estrategias de lectura adecuadas a la clase de texto y al propósito de la lectura.

✚ Recuperación en forma oral y escrita de la información relevante a partir de textos escritos.

✚ Partes de la Pc y su clasificación correspondiente.

Criterios.

➤ Resolución de situaciones donde deben reconocer la numeración conocida en

forma integrada.

- Reconocimiento de múltiplos y divisores de un número.
- Observación y comparación de cantidades expresadas en números naturales, fracciones y decimales.
- Comprensión y disfrute de la obra literaria: La leyenda.
- Reconocimiento de la información más relevante del texto.
- Incorporación del lenguaje técnico propio del área Computación.
- En relación con las practicas corporales, motrices y ludomotrices referidas a la disponibilidad de sí mismo.

Indicadores

- Lee y escribe números naturales de más de seis cifras, números fraccionarios y expresiones decimales.
- Reconoce múltiplos y divisores de números naturales.
- Aplica estrategias convenientes para resolver operaciones de números naturales, fracciones y decimales.
- Lee con fluidez el texto.
- Comprende y recupera en forma oral la información del texto.
- Ordena la secuencia de los hechos.
- Conoce y utiliza con facilidad el lenguaje técnico específico del área computación.
- Practica las habilidades motrices combinadas con énfasis en la fluidez de los acoples y el inicio de las habilidades motrices específicas.
- Orienta y ubica la espacialidad con ajustes de las propias trayectorias.
- Identifica las capacidades condicionales en prácticas motrices.
- Identifica los aspectos saludables en las prácticas corporales y motrices.

ACTIVIDADES

DÍA 1: Matemática

Desafío cognitivo: "A jugar con pistas"

- ❖ Lee las pistas y descubre el número en cada carta.



1-

Es un número natural de siete cifras.
Es el posterior a 1.086. 179
Es el resultado de multiplicar 12.630 x
86=

.....

2-

Es un número natural de seis cifras.
Se descompone: $7 \times 100.000 + 8 \times 10.000 +$
 $1 \times 1.000 + 4 \times 100 + 1 \times 10 + 7 \times 1$
Es el resultado de sumar 359.071 +
422.346=

3-

Es una fracción propia.

Es equivalente a $\frac{2}{3}$

Es el resultado de restar $\frac{8}{6} -$

$\frac{4}{6} = \dots\dots\dots$

4-

Es una fracción impropia.

Es una fracción decimal.

Es el resultado de sumar $\frac{3}{5} + \frac{6}{2}$

$= \dots\dots\dots$

5-

La suma de sus cifras es 6.

No es múltiplo de 5.

Es el m.c.m. (3; 8)

$\dots\dots\dots$

6-

Es $\frac{1}{4}$ de 48.

Sus divisores son: 1, 2, 3, 4, 6, 12.

Es el d.c.m (24; 36)

$\dots\dots\dots$

7-

Es la expresión decimal de la fracción $\frac{125}{1.000}$

Sus cifras suman 8.

Tiene un 0 en la parte entera.

$\dots\dots\dots$

8-

Es la expresión decimal de la fracción $\frac{246}{100}$.

Sus cifras suman una docena.

Tiene dos cifras en su parte decimal.

$\dots\dots\dots$

- ❖ Escribe como se leen los números descubiertos.
- ❖ Piensa y escribe dos pistas para cada uno de los siguientes números.

1-

2.583.000

2-

$\frac{3}{4}$

3-

36

4-

1,45

Día 2: Lengua:

Desafío”Se abre la función con los personajes de la leyenda, prepara los títeres, recreando, agudiza la vos y envía un video a tu seño”



- 1) Lee la Leyenda “El problema de Añà”. Luego ¡envía el audio de la lectura!
- 2) Responde en forma oral enviando un audio, las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el problema de Añá?
- ¿Qué diferencias hay entre la forma de trabajar de tupa y la de Añá? ¿Cuál de las dos tuvo resultados? ¿Por qué?
- ¿Por qué el animal que creó Añá no pudo Volar?
- ¿Cuál fue la función importante que cumplió el curucú entre los guaraníes? ¿Por qué Añá nunca se enteró?

3) Indica si las siguientes descripciones son V (verdaderas) o F (falsas). En caso de ser falsas corrígelas.

Tupa era un dios muy holgazán, y Añá muy laborioso. _____

Añá tenía unas manos suaves y delicadas _____

Añá era un poco discreto, siempre espía a Tupá. _____

4) Ordenen los acontecimientos de la leyenda.

- La creación de Añá no vuela, sino que salta porque es un sapo.
- Añá quiere copiar a Tupá, entonces, comienza su propia creación.
- Tupa comienza la creación de un nuevo animal, el mainumbì.
- Añá espía a Tupá desde el árbol.
- Añá no puede ver lo importante de la creación del curucú porque siempre está espionando a los demás.
- Tupá descansa luego de la creación de la tierra, el agua y el cielo.

Día 3: Computación

Desafío: Jugando en una sopa de letras.

1- En la siguiente sopa de letra, busca y escribe en tu cuaderno con color azul 3 ejemplos de Hardware, con rojo dos de Software y con verde tres medios de almacenamiento.

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



Escuela: Granaderos de San Martín. Quinto Grado- Matemática- Lengua- Ciencias Naturales- Música- Tecnología- Computación- Educación Física.

Día 4: Educación Física

DESAFÍO: Arma con ayuda de tu familia un circuito para jugar con pelota.

Estación n°1: coloca los objetos separados a medio metro de distancia uno de otro (pueden ser botellitas, vasos, etc.), te pones en un extremo y saltas con los dos pies separados a altura de hombros entre los objetos, pero cada vez que saltes flexiona las piernas como si estuvieras haciendo sentadillas.

Estación n°2: Coloca una soga atada de un extremo a otro con medio metro de altura, tenés que pasarla por abajo y luego por arriba.

Estación n°3: con la pelota realiza 5 pases, recuerda que el brazo tiene que estar arriba, y que el lanzamiento va con el brazo de atrás para adelante. Pedirle a un familiar que te ayude.

¿Partes del cuerpo estuviste trabajando? ¿En dónde sentiste más el trabajo?

Hace un video y me lo envías al correo electrónico carlos.castro.2000.cc@gmail.com o a mi número 2645011920

No te olvides enviarme un video con las actividades de esta guía a mi correo

Directora: Lic. Estela Mabel Castro.

Vicedirector: Prof. Jorge Ariel Albarracín.

