

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN (3)**Escuela:** Walt Disney**CUE:** 700046600**Docente:** Soledad Ortiz**Grado:** Quinto**Turno:** Jornada Completa**Fecha:** Desde 09/11/2020 Hasta 13/11/2020**Áreas:** Lengua, Matemática y Ciencias Naturales**Título de la propuesta:** “Jugamos”**Contenidos:**

- **Lengua:** Texto Instructivo, Sustantivo, Adjetivo, Verbo, Producción Escrita.
- **Matemática:** Numeración hasta el 100.000, Situación Problemática, Tabla Pitagórica, Cuerpos Geométricos, Medida.
- **Ciencias Naturales:** Hábitos de Higiene, Ambientes acuáticos-transición, Ciclo del Agua.

Desafío: Inventar nombres de juegos de mesa didácticos referidos a los temas trabajados en Lengua, Matemática y Ciencias Naturales, para jugar en familia.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Lee y comprende el texto instructivo.
- Escribe nombres de juegos de mesa.
- Reconoce un sustantivo, adjetivo, verbos.
- Establece los hábitos de higiene que ayudan al cuidado de la salud.
- Diferencia un ambiente acuático de uno de transición.
- Toma conciencia sobre el cuidado del agua y señala las partes que componen al ciclo del agua.
- Escribe el nombre de los números hasta el 100.000 y resuelve situaciones problemáticas.
- Completa la tabla pitagórica.
- Reconoce los cuerpos geométricos.
- Estima unidades de longitud.

9 de Noviembre**Área:** Lengua**Contenido:** Texto Instructivo

- 1) En esta guía el desafío que tiene es: **“Inventar nombres de juegos de mesa didácticos referidos a los temas trabajados en Lengua, Matemática y Ciencias Naturales, para jugar en familia”**

RD=Organización del plan del desafío por parte del alumno.

- 2) ¿Qué necesitas saber para poder escribir los nombres de los juegos de mesa?
- 3) Lee el título del texto y observa la imagen ¿De qué crees se trata?

- 4) Lee el siguiente texto instructivo.
- 5) Responde en tu cuaderno.
 - a) ¿De qué se trata el juego?
 - b) ¿Lo has jugado? ¿Con quién?
 - c) ¿Te gusta el juego? ¿Por qué?

LA RAYUELA

Requisitos

- Una superficie plana y amplia
- Una tiza
- Un pedazo de madera
- El dibujo sobre la superficie
- Ganas de participar

Reglas de juego

Objetivo

- El juego consiste en acumular puntos mediante saltos sobre la superficie sin tocar las líneas del dibujo y sin pisar la casilla que tiene el pedazo de madera.

Participantes

- De dos a más jugadores(as)

Desarrollo del juego

- Cada participante arroja el pedazo de madera sobre el lugar que ha elegido de la superficie.
- A continuación, debe dar saltos en cada uno de los espacios del dibujo utilizando solo un pie cuando se trate de un cuadrilátero y dos cuando se trate de un rectángulo.
- El recorrido debe ser tanto de ida como de vuelta. Al llegar al inicio se vuelve a lanzar el pedazo de madera para reiniciar el recorrido.
- Debe evitar tocar las líneas del gráfico o salirse del mismo. De hacerlo pierde su turno y le corresponde a otro participante.
- Puede organizarse el juego por equipos con diversos nombres y número de integrantes.



Área: Matemática

Contenido: Numeración.

- 1) Escribe en letras los siguientes números
 - 86.123=
 - 2.109=
 - 6.239=
- 2) Escribe en cifras.
 - 🚩 Nueve mil seiscientos doce:
 - 🚩 Ciento cuarenta y siete mil quinientos ocho:
 - 🚩 Ochenta y ocho mil once:
- 2) Calcula mentalmente.
 - ❖ $900+200+100+7=$

- ❖ $1.000+800+2=$
- ❖ $50.000+3.000+720=$

Área: Ciencias Naturales

Contenido: Hábitos de Higiene

- 1) Nombra cuatro hábitos de higiene que ayudan al cuidado del cuerpo.

10 de Noviembre

Área: Lengua

Contenido: Gramática

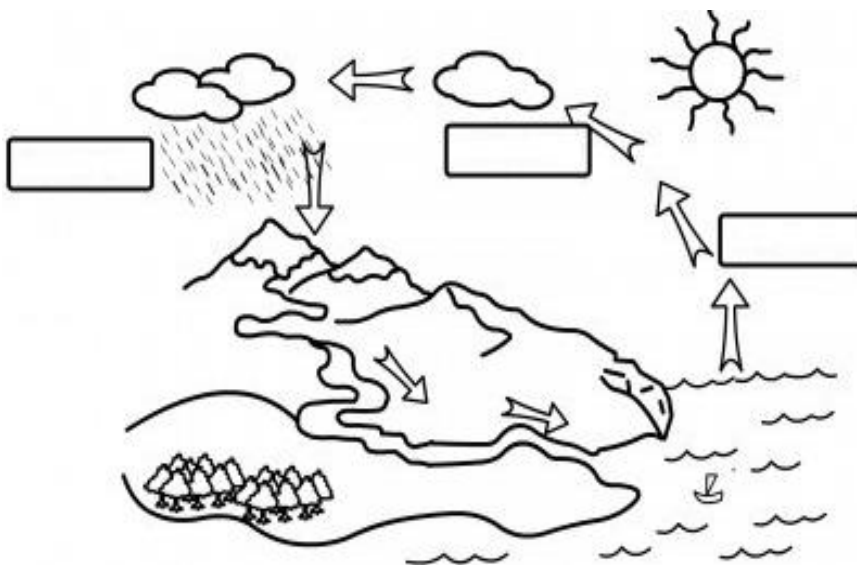
- 1) Subraya cada palabra de acuerdo al color que te indica, de color rojo los sustantivos propios, de verde los sustantivos concretos, de azul los sustantivos abstractos, con amarillo los adjetivos y con negro los verbos.

Juana – amor – felicidad –cantaba– cariñoso – Neuquén – niño – puerta- familia – bondad- llora – inquieto- feliz – soledad – Soledad

Área: Ciencias Naturales

Contenido: Ciclo del Agua.

- 1) Observa el siguiente video que le enviaré a tu mamá por Whats App, y responde las siguientes preguntas luego de verlo. <https://www.youtube.com/watch?v=QDCohXW6blg>
 - a) ¿Por qué el agua es tan importante?
 - b) ¿Quién contamina el agua? ¿Cómo lo hace?
 - c) ¿Cómo podemos cuidar el agua?
 - d) Completa el ciclo del agua.



Área: Matemática

Contenido: Tabla Pitagórica

- 1) Completa la tabla pitagórica.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

11 de Noviembre

Área: Matemática**Contenido: Situaciones Problemáticas**

- 3) Resuelve las siguientes situaciones problemáticas
- Mario es coleccionista de balitas, si tiene 1.287 de acero, 276 de leche y 32.981 de plástico ¿Cuántas balitas tiene?
 - Si de las que tenían se le rompieron 7.892 balitas ¿Cuántas tiene ahora?
 - Si a las balitas las tiene en tarros de leche y en cada tarro entran 821 balitas y tiene 5 tarros llenos ¿Cuántas balitas tiene en total?
 - Si tiene 484 balitas repetidas y las quiere regalar a sus 4 amigos, donde cada uno de ellos reciba la misma cantidad ¿Cuántas balitas tendrá cada amigo?

Área: Lengua**Contenido: Producción Escrita**

RD=Elección de los materiales donde escribirá los nombres de los juegos de mesa.

- Con ayuda de algún familiar vas a elegir en que material vas a escribir los nombres de los juegos didácticos (papel, cartón, cartulina, afiche, etc.)

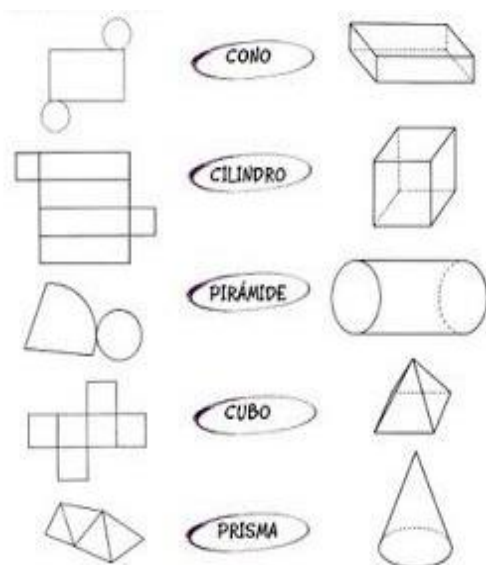
Área: Ciencias Naturales**Contenido: Ambiente Acuáticos y de Transición.**

- Observa los siguientes videos que les enviaré a tu mamá por Whats App
<https://www.youtube.com/watch?v=IPJvwWr6w4E>
<https://www.youtube.com/watch?v=z5wIWP2cde8>

12 de Noviembre

Área: Matemática**Contenido: Cuerpos Geométricos**

1) Une según corresponda



2) Busca, recorta y pega objetos con forma de : Cono, Prisma, Esfera, Pirámide y Cubo

Área: Ciencias Naturales**Contenido: Ambientes Acuáticos y de Transición.**

1) Después de haber visto los videos, dibuja un ambiente acuático y un ambiente de transición.

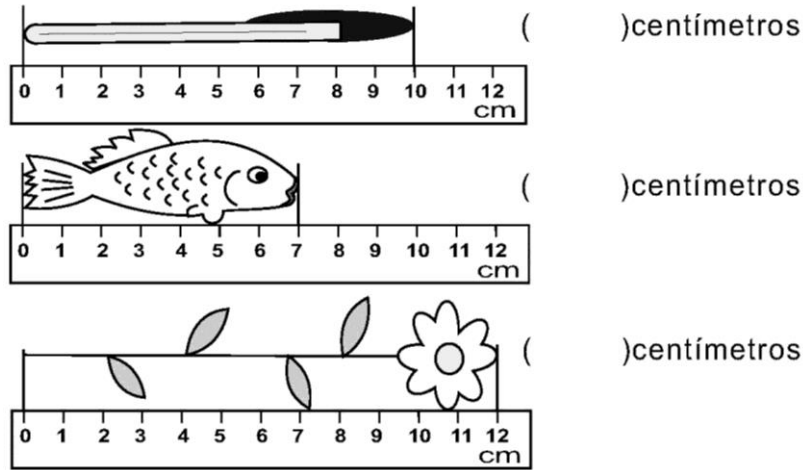
Área: Lengua**Contenido: Producción Escrita****RD=**Selección de los temas vistos en Matemática, Lengua y Ciencias Naturales para poder inventar los nombres de los juegos didácticos.

- 1) Piensa los nombres de juegos de mesa que puedes inventar con los temas vistos en Matemática, Lengua y Ciencias Naturales.
- 2) Recuerda que debe ser atractivos, al leerlos deben llamar la atención, también puedes ser chistosos, misteriosos, etc.

13 de Noviembre

Área: Matemática**Contenido: Unidad de Longitud**

1) Escribo las medidas.



2) Encierro la unidad de medida más adecuada.

ejemplo

largo del lápiz

14 (centímetros metros)

b) largo de aula

8 (centímetros metros)

c) largo de pizarrón

3 (centímetros metros)

Área: Lengua

Contenido: Producción Escrita.

RD=Escritura de los nombres de los juegos didácticos (borrador)

RD=Revisión de los nombres de los juegos didácticos.

RD=Escritura final de los nombres de los juegos didácticos.

RDF=Muestra de los nombres de los juegos didácticos, a través de una fotografía.

- 1) Vas a escribir en una hoja borrador los nombres de los juegos de mesa que a ti te gustaría jugar. Recuerda que deben tener sentido con los temas trabajados en el área Lengua, Matemática y Ciencias Naturales.
- 2) Luego de haberlos escrito me lo envías a través de una imagen por Whats App, así te lo corrijo.
- 3) Cuando estén corregidos lo vas a pasar en limpio en el material que elegiste hacerlo.
- 4) Me envías una fotografía con los nombres de los juegos de mesa que inventaste.

Directora: Ángela Murcia