

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_SEXTO GRADO_GRUPO 3_
GUÍA N° 24_RETROALIMENTACIÓN**

Escuela: Benjamín Lenoir

CUE: 7000291-00

Docente: Ruarte Lucila.

Grado: Sexto grado

Fecha: 16 de Noviembre al 20 de Noviembre



GUÍA N° 24

GRUPO 3

Nombre de la propuesta: “Hago mi último esfuerzo y muestro lo que aprendí en familia”

Áreas curriculares: Lengua Ciencias Naturales Formación Ética y Ciudadana – Tecnología – Matemática – Teatro - Artes Visuales – Educación Musical

Propósito: Utilizar de forma adecuada el juego, para la búsqueda, tratamiento y representación de informaciones diversas apreciando y aplicando los contenidos académicos en la vida cotidiana explorando diversas alternativas.

Capacidades a desarrollar

♦ **Comunicación:** Producir variados textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles o reales.

♦ **Resolución de problemas:** Describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas (motoras, comunicativas, de cálculo, entre otras) en diferentes niveles de complejidad.

Contenidos seleccionados

- ♥ Lengua: Historieta. Características y recursos.
- ♥ Alimentación y nutrición para la prevención de enfermedades.
- ♥ Fracciones y expresiones decimales.
- ♥ Educación para la salud
- ♥ Línea, forma, tamaño, color, volumen, texturas visuales y táctiles, tridimensión.

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_SEXTO GRADO_GRUPO 3_
GUÍA N° 24_RETROALIMENTACIÓN**

- ♥ Análisis de problemas, reconociendo los pasos a seguir para solucionarlos (planificar , diseñar, construir y evaluar)
- ♥ Texto dramático. Sujeto. Conflicto dramático: tipos de conflictos .Objeto.
- ♥ La voz (hablada a través del recitado y cantada).Técnica vocal: relajación, respiración, vocalización y afinación. Agrupamientos vocales. Figuras musicales: negra

Desafío: Diseñar juegos didácticos, para jugar en familia y aprender a través de actividades lúdicas y motivadoras.

Criterios de valoración:

- ♦ Fomentar la lectura de diversos textos, en distintos soportes empleando estrategias de lectura.
- ♦ Reconocer el uso de fracciones y expresiones decimales de uso social habitual en situaciones problemáticas.
- ♦ Propiciar la producción y comprensión de texto orales y escritos relacionados con actividades de la ciencia escolar.
- ♦ Fomentar situaciones lúdicas donde se pongan de manifiesto los saberes adquiridos.
- ♦ Identificar y reflexionar sobre las propiedades de la forma tridimensional a fin de aprovechar sus posibilidades en la producción de imágenes.
- ♦ Analizar problemas, reconociendo especificaciones, restricciones identificando las variables a tener en cuenta (planificar, realizar la construcción, evaluar).
- ♦ Expresar sentimiento y emociones a través de un juego didáctico, interactuando en familia.
- ♦ Entonar con precisión y justeza propuestas de cantos de variados estilos musicales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ♦ Identifica y diferencia la estructura general de diversos tipos de textos.
- ♦ Distingue el uso de expresiones fraccionarias y decimales de sus propiedades a través de distintas representaciones.
- ♦ Resuelve problemas significativos a partir de saberes y habilidades del campo de la ciencia escolar para lograr una autonomía progresiva en el ámbito social y personal.
- ♦ Reconoce la responsabilidad respecto de la preservación y cuidado de la vida.

ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_SEXTO GRADO_GRUPO 3_
GUÍA N° 24_RETROALIMENTACIÓN

- ♦ Utilizar formas frutales y colores para decorar sus trabajos.
- ♦ Identifico los pasos a seguir a la hora de realizar un proyecto tecnológico.
- ♦ Reconoce personajes, conflictos (tipos) y elementos teatrales. Crea coreografía y valora manifestación teatral.
- ♦ Conoce y aplica las técnicas vocales en la interpretación de canciones.

Actividades integradas:

**Lengua - Ciencias Naturales – Tecnología - Formación Ética y Ciudadana - Artes Visuales -
- Matemática – Educación Musical – Teatro**

1-Lee con atención y responde:

José recogía a Pepita todos los días de la escuela y se iban caminando a casa.

¡Qué largo día papá! Trabajamos mucho en la escuela, me muero de hambre.

Papá, pero que nuestro estómago esté lleno no significa que estamos consumiendo todas las **VITAMINAS Y NUTRIENTES** que necesitamos. Eso nos enseñaron en la escuela.

Llegamos a casa y hacemos una rica sopa.

¡TODOS LOS DÍAS COMEMOS LO MISMO!

¡Tienes mucha razón!

Nuestro cuerpo necesita de varios alimentos

¡Pepita no seas desagradecida! Preparo sopa todos los días para que no te quedes con hambre.

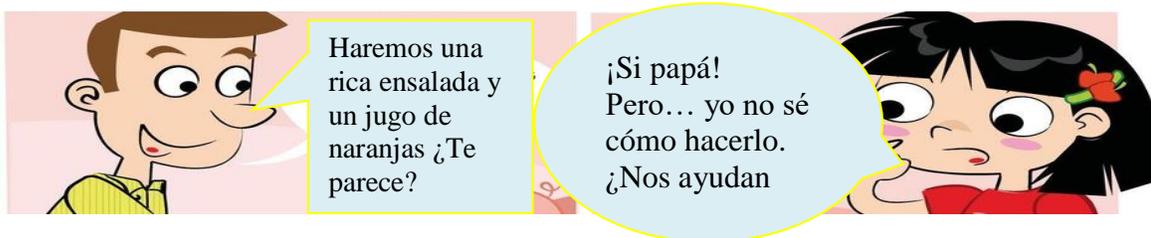
Solo tenemos que preparar diversas recetas y usar variedad de ingredientes en ellas.

- ¿Qué tipo de texto es? Subraya la opción correcta. **Leyenda - Historieta - Mito**
- ¿De qué trata el texto?
- Pega imágenes de alimentos que contengan vitaminas y nutrientes.
- Escribe un texto argumentativo explicando la importancia de una buena alimentación para la prevención de enfermedades.

**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_SEXTO GRADO_GRUPO 3_
GUÍA N° 24_RETROALIMENTACIÓN**

- Inventa una historieta donde los protagonistas sean frutas y vegetales, puedes incluir onomatopeyas y carteles explicativos.

2-A la hora de preparar el almuerzo surgió un problema. ¿Puedes ayudar a Pepita y a papá?



3-Para poder comenzar la elaboración necesitas recordar cómo prepararlos y seguir algunos pasos. ¿Puedes decir qué tipo de texto debes escribir?_ _ _ _ _

4-Elabora junto a tu familia esa riquísima ensalada y el sabrosísimo jugo.

5-Saca fotos del proceso y envía las mismas a tu maestra.

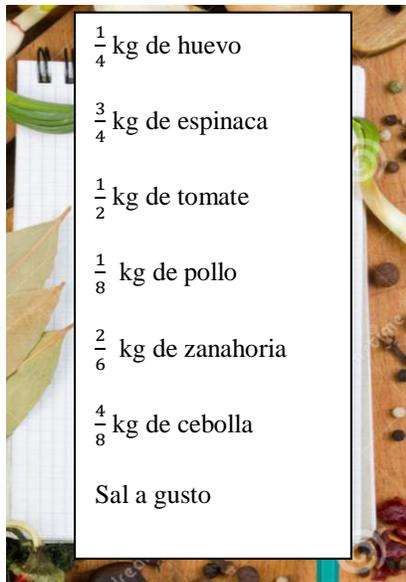
6-Piensa y contesta una preguntita... preguntona:

- ♥ ¿Te parece que realizaste un proyecto tecnológico? ¿Por qué?

7-Resuelve:

Pepita encontró esta receta de Tortilla de pollo, que le había hecho su abuela para su cumpleaños porque es una de sus preferidas.

ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_SEXTO GRADO_GRUPO 3_
GUÍA N° 24_RETROALIMENTACIÓN



- ✚ ¿Qué tipo de fracciones son las que aparecen en la receta? Clasifícalas
- ✚ Representa gráficamente todas las fracciones.
- ✚ Ubica las fracciones en la recta numérica.
- ✚ Escribe cómo se leen las fracciones.
- ✚ Cambia de posición el numerador con el denominador de la espinaca, la zanahoria y la cebolla y escribe el número mixto de las fracciones impropias. Ejemplo

$\frac{4}{7}$ $\frac{7}{4}$ Número mixto $1\frac{3}{4}$

- ✚ Inventa una receta donde las porciones estén fraccionadas. Utiliza fracciones propias e impropias

8-Coloca la fracción que le corresponde a cada número decimal:

12,46 = 1246/100 7,13= 41,7= 00,8= 0,30= 1,356= 45,08= 0,34=

9-Escribe la forma decimal de las fracciones:

• $\frac{7}{10} = 0,7$ $\frac{271}{100} =$ $\frac{27}{1000} =$ $\frac{572}{100} =$ $\frac{9}{100} =$ $\frac{354}{10} =$ $\frac{4}{1000} =$

10-Después de tanto trabajo a Pepita le dieron ganas de divertirse un rato.

- ♥ Recuerda lo aprendido en guías anteriores sobre el Texto dramático y produce uno.
- ♥ Recuerda extraer los personajes (buenos y malos), caracterízalos.
- ♥ Inventa un conflicto (debes tener en cuenta que puede ser con uno mismo, con otro o con el entorno).
- ♥ Soluciona el conflicto.



11-A José, el papá de Pepita, se le ocurrió una gran idea. Veremos de qué se trata:



¡HAREMOS UNA MÁSCARA!

Infla un globo de tamaño mediano y pega con engrudo cinco capas de trozos de papel de diario o de revistas hasta cubrirlo entero. Luego déjalo secar y aplica una última capa con papel de servilleta, una vez ya seco córtalo por la mitad y procede a dibujar y recortar los ojos de tu máscara para así después realizar dibujos de frutas que contengan muchos colores.

Ya tengo mi modelo en mente y ¡Me encanta!



**ESCUELA BENJAMÍN LENOIR_SEXTO GRADO_GRUPO 3_
GUÍA N° 24_RETROALIMENTACIÓN**

✂ Fabrica tu propia máscara con las indicaciones de José.

12-Recuerda que los músicos utilizan figuras musicales para darle valor a los sonidos”

- Coloca el nombre a la figura, indica su duración y marca con palmas 4 tiempos



13-Confecciona y juega al “**Preguntados**” Este juego de preguntas y respuestas te permitirán poner a prueba tus conocimientos y desafiar a tu familia para ver quién sabe más.

El objetivo es obtener los seis personajes de la rueda. Cada personaje representa una de las categorías de preguntas: **Ciencia**, **Matemática**, **Lengua**, **Arte**, **Tecnología**, **Teatro** y **Música**. El primer jugador en reunir los seis personajes será el ganador de la partida. Cada partida tendrá un máximo de 25 rondas.

¿Cómo juntar personajes? Se deberá responder correctamente las preguntas de la categoría que te tocó para obtener un personaje. Cada 2 personajes puedes usar la tarjeta de comodín, en ésta, se proponen retos para realizar y mandar evidencias a los profesores del área que te tocó.



Fin de la partida: el primer jugador en obtener los seis personajes de la rueda ganará la partida. Ante la misma cantidad de personajes, los jugadores se debatirán a un duelo. Si empatan en el duelo final, ganará quien haya iniciado la partida. Se enviarán las tarjetas al grupo de padres.

Debes armar la ruleta con cartón y pintarlas o decorarlas con lo que tengas en casa. Si no tienes los colores que representa puedes sustituirlos por otro. Para que la ruleta gire puedes hacerlo con un spinner, un ruleman, un rollo de papel, etc.

14-¡Diviérte con tu familia!

.....

DIRECTORA: NANCY B. LOVUOLO

VICEDIRECTORA: CELIA E. MATUS