



GUÍA 6 DE CIENCIAS

Nombre: _____

Indicaciones generales:

- 1.- Lean en voz alta cada una de las instrucciones, analizando cada una de ellas.
- 2.- Escuchar las respuestas de los niños y niñas.
- 3.- Apóyelo, siempre que sea necesario o se lo solicite.
- 4.- Puedes colorear todos los dibujos que quieras, sin salirte del margen.

5.- Enviar algunas fotitos del proceso al WhatsApp del curso.

- 6.- Recuerden, ante cualquier duda o consultan, no duden en hacérmela saber.



Actividad 1

Experimento super entretenido para realizar en familia y supervisado por un adulto.

(Hacerlo un poco alejado de equipos tecnológicos)

Necesitas:

- Vaso transparente
- Agua
- Recipiente grande y alto.
- Pedazo de cartulina (poco más grande que la boca del vaso)

Indicaciones:

Primero debes llenar el vaso de agua hasta el borde, luego pones el pedazo de cartulina arriba. Das vuelta el vaso boca abajo, sobre el recipiente, sin soltar la cartulina. Y sueltas de a poco la cartulina.

Nota: este experimento demuestra que la presión atmosférica se ejerce en todas las direcciones, siendo esto lo que impide que caiga el agua y la cartulina.

Actividad 2

Seres Vivos y Objetos Inertes









- ❖ Buscar en la casa, un ser vivo y dos objetos inertes.
- ❖ Divide una hoja en dos. En un lado, dibuja seres vivos, y en el otro, dibuja objetos inertes.

Seres vivos	Objetos inertes

Actividad 3

Animales y sus características

Un **animal** es un ser vivo que puede moverse por sus propios medios.

Alimentación	Desplazamiento	Hábitat
carnívoros 	caminan saltan	océano 
hervíboros 	corren vuelan	desierto 
omnívoros 	nadan reptan	bosque 

- ❖ Investiga sobre tu animal favorito, basándote en su alimentación, desplazamiento, hábitat. Además, dibuja y píntalo. Fíjate en el ejemplo.

Animal	Alimentación	Desplazamiento	Hábitat
camello	herbívoro	camina - corre	desierto