

ESCUELA NOCTURNA PEDRO ECHAGÜE – CUARTO CICLO

ÁREAS INTEGRADAS: GUÍA N° 4

ESCUELA: NOCTURNA PEDRO ECHAGÜE.

DOCENTE: DANILA GUZMÁN.

CICLO: CUARTO

TURNO: VESPERTINO

MATEMÁTICA.

Para empezar preparas un juego con los siguientes materiales: 1 cinta papel o aisladora (para pegar en piso), 5 pelotitas de papel hecha a mano y 1 regla o centímetro para medir.

REGLAS DEL JUEGO: Se marca con la cinta una cruz en el piso. Las y los participantes se ubican detrás de una línea marcada con cinta, aproximadamente a 1 metro de la cruz. Por turnos, cada jugador/a arroja las 5 pelotitas, una por vez. Las pelotitas que queden entre 10 cm y 50 cm de la cruz suman 10 puntos. Los que quedan a más de 50 cm no suman puntos. La jugadora o jugador que obtiene más puntos es el ganador.

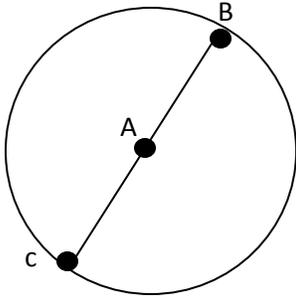
Jueguen varias partidas y después responde en tu cuaderno.

- a) _ ¿Es posible que haya dos pelotitas que queden a 5 cm de la cruz y estén en lugares distintos?
- b) ¿Cómo se puede hacer para saber que pelotitas caen a menos de 30 cm sin estar midiendo en cada caso?

2) Resuelve los siguientes problemas.

- a) _ Dibuja una cruz en la carpeta y trata de buscar y marcar, usando los elementos que creen convenientes (regla, hilos, lápices, palitos), todos los puntos que estén a 4 cm de la cruz.

b) _ Trata de copiar usando los elementos que necesites y sin calcar un dibujo igual al que aparece a continuación. Para corroborar si les quedó igual, superpongan la hoja con el dibujo original.



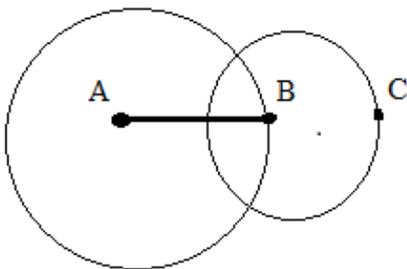
PARA LEER: Todos los puntos que están a la misma distancia de otro punto llamado centro forman una circunferencia. La distancia que hay entre el centro y cualquiera de los puntos de la circunferencia se llama radio. Se llama diámetro al segmento que une dos puntos de la circunferencia y que pasa por el centro. El diámetro mide el doble que el radio.

DIBUJAR FIGURAS.

1_ Seguir este instructivo para construir una figura en sus carpetas.

- Dibujar una circunferencia de 3cm de radio.
- Marcar el centro y llamarlo A
- Marcar un punto cualquiera sobre la circunferencia con diámetro de 4 cm.

2_ Ahora, deberás darle instrucciones a algún familiar para que haga un dibujo igual al siguiente sin mostrárselo.



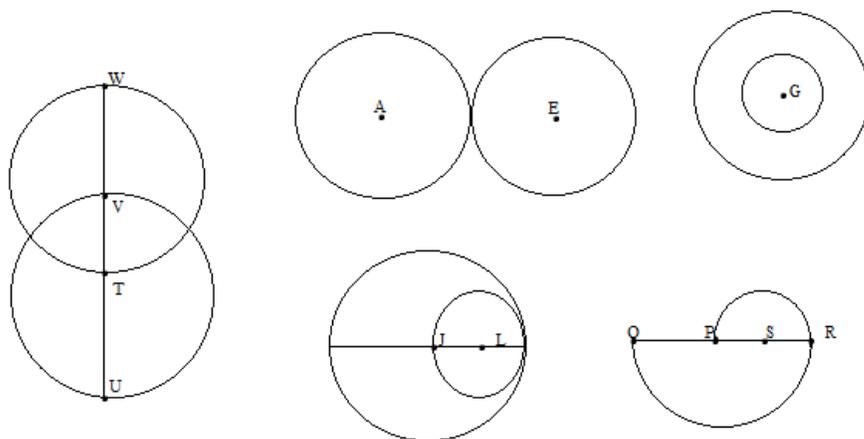
Guarda las instrucciones y el dibujo que hizo tu familiar en el cuaderno.

PARA REVISAR: Varios de los problemas de las actividades anteriores pueden ser resueltos con un dispositivo que se arma con las siguientes instrucciones.

MATERIALES: Lápiz, hilo o lana y palillo o escarba dientes.

PROCEDIMIENTO: Atar el palillo a un extremo de hilo y el lápiz al otro. Pinchar con el palillo sobre la hoja donde se quiere hacer el centro de la circunferencia, estirar el hilo y dibujar la circunferencia con el lápiz.

OTRO JUEGO: Para jugar a este juego, debes pedirle a una persona de la familia que seleccione una de las figuras que aparecen a continuación. Una vez elegida, deberán tratar de adivinar que figura escogió, mediante preguntas que se respondan con “SI” o “NO”. Después, pueden cambiar de rol. Ustedes eligen una figura y ahora la persona de la familia que acepto jugar les hace las preguntas. Recuerden que solo valen preguntas que se respondan con “SI” o “NO”.

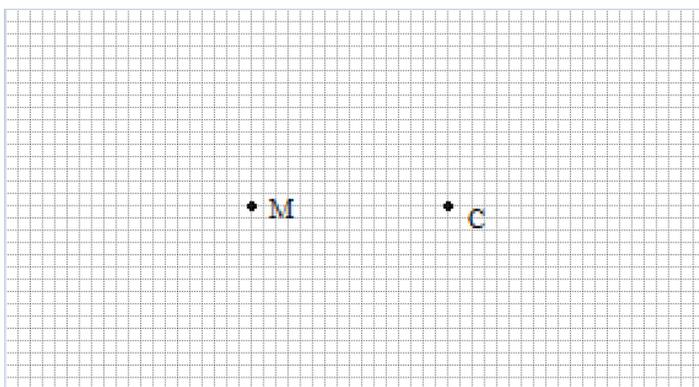


PARA REVISAR: Después de jugar, anoten en sus cuadernos o carpetas cuáles fueron las preguntas que les dieron más pistas acerca de que figura se trataba y traten de explicar porque.

3_ Lee atentamente la consigna, piensen como van a resolver y si es necesario, busquen los elementos que van a utilizar.

DIBUJAR PUNTOS QUE CUMPLEN CONDICIONES.

A_ Los puntos M y C están a 4 cm de distancia. Encuentren todos los puntos que estén a 2 cm de M y a 3 cm de C a la vez.



LENGUA

En las tareas de matemática para abordar el tema del círculo y la circunferencia, lo hicimos con juegos. Dichos juegos están presentados con un tipo de texto que aprenderemos a reconocer.

1_ Primero debemos aprender a reconocer cuál es el propósito de estos textos.

a) _ Marca con una cruz el que te parezca correcto.

Busca que yo me divierta en el momento de leerla o me ocasione gusto o placer su lectura.

Busca informarme sobre un hecho o suceso.

Busca dirigir acciones para lograr realizar un juego, comida, o armado de artefacto.

b) _ Pinta que tipo de texto coincidirá con el leído en los juegos.

TEXTO
INFORMATIVO

TEXTO LITERARIO.

TEXTO
INSTRUCTIVO.

c) _ Subraya los textos que se correspondan con los textos instructivos.

Reglas de juego – Poesía – Noticia- Recetas de cocina.

2_ Para concluir leer atentamente: LOS TEXTOS INSTRUCTIVOS: Tienen cómo propósito DIRIGIR las ACCIONES DEL LECTOR. Muestran materiales, pasos a seguir, en fin instruyen en alguna actividad.

Generalmente se aplican para resolver problemas de la vida cotidiana, por ejemplo: como jugar un juego, como cocinar algún alimento, como instalar una computadora, etc.

El texto instructivo puede describir los elementos necesarios para realizar la tarea correspondiente y, por supuesto los pasos a seguir en el procedimiento.

FUNCIÓN: Los textos instructivos tienen como función orientar los procedimientos en forma detallada, clara y precisa para realizar alguna característica, guían sobre como accionar algún aparato o arreglar artefactos, etc.

ESTRUCTURA:

- Título del texto
- Breve introducción a la actividad a realizar
- Materiales o ingredientes a usar.
- Procedimiento o preparación (en caso de ser una receta indica la forma de realizar alguna actividad de manera clara y específica)
- Imagen (opcional)

3_ Contesta: a) _ ¿Cuál es el propósito que tienen los textos instructivos?

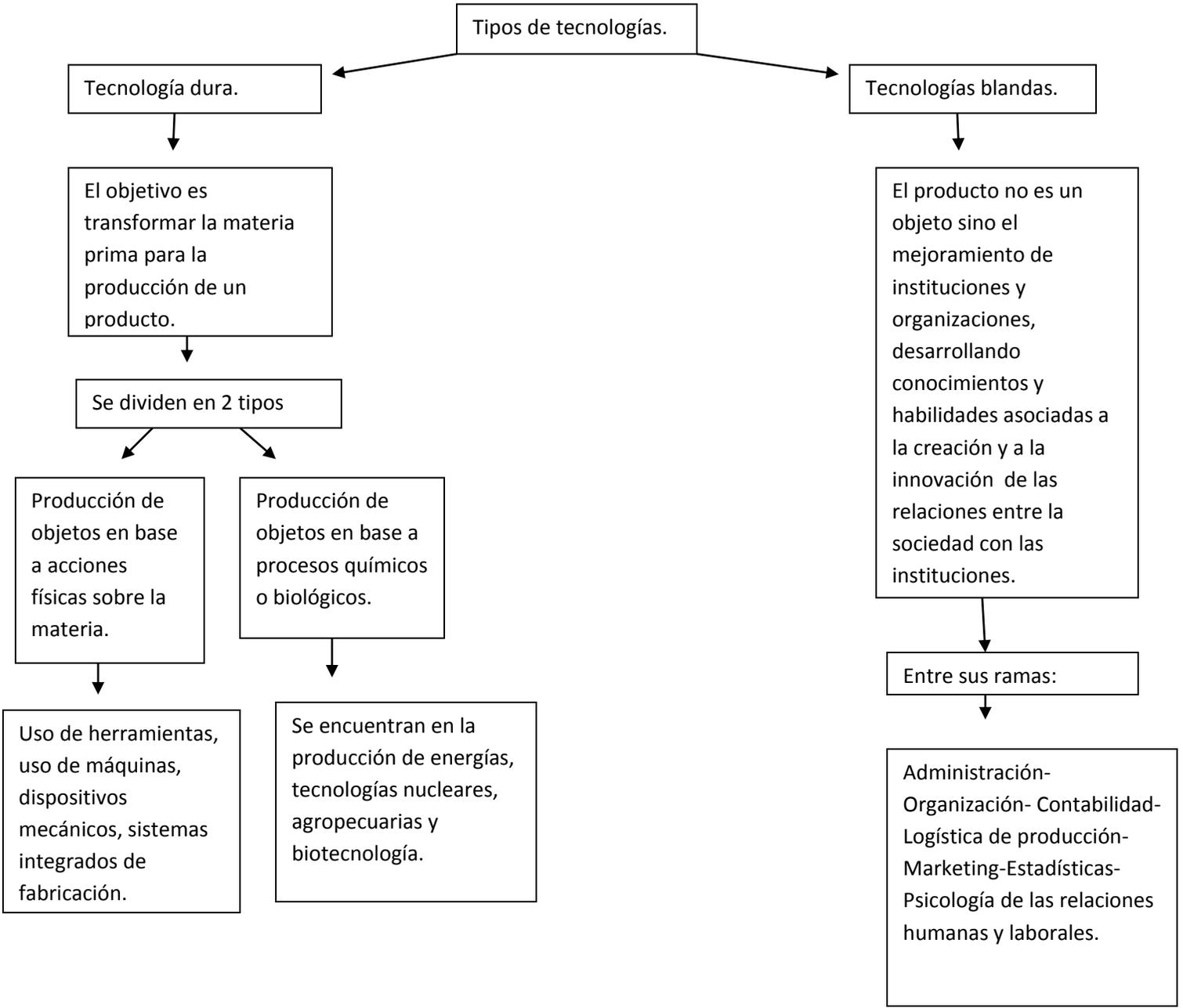
b) _ ¿Para qué problemas o actividades de la vida cotidiana se aplican estos textos?

c) ¿Cuál es la función de los textos instructivos?

4_ Busca 1 receta de comida y 1 reglamento de algún juego, cópialas y marca sus partes de acuerdo a la estructura de los textos instructivos.

TECNOLOGÍA

La tecnología nace de las necesidades, responde a demandas, utilizando la técnica y la ciencia, y crea productos tecnológicos que solucionan problemas concretos de personas, empresas, instituciones o el conjunto de la sociedad, es por ello que se pueden clasificar en dos tipos:



RECORTA Y PEGA IMÁGENES DE TECNOLOGÍAS DURAS Y BLANDAS:

Docente: Danila Guzmán

Directora: Ana Inés Sánchez.