

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓNEscuela: “Juan Jufré”

CUE: 700049200

Docentes: Norma Ferreyra_ Nancy Quiroga _ Sandra ArceGrado: TerceroTurno: MañanaÁreas: Lengua – Ética – Ciencias SocialesTítulo de la propuesta: Del campo a la ciudadContenidos:

- Matemática: Situaciones problemáticas .Tablas de multiplicación.
- Ciencias Sociales: Campo y ciudad. Actividades y/o trabajos.
- Ética: Derechos del trabajador

Indicadores de evaluación para la nivelación:

CRITERIOS de EVALUACIÓN	SI	NO	A VECES
Resuelvo correctamente las diferentes situaciones problemáticas.			
Utilizo sin dificultad cálculos de multiplicación			
Diferencio trabajos, actividades de campo y ciudad			
Valoro la importancia de los trabajos en los diferentes espacios.			
Reconozco la importancia de ser un consumidor responsable			
Resuelvo el desafío y aprendo jugando			

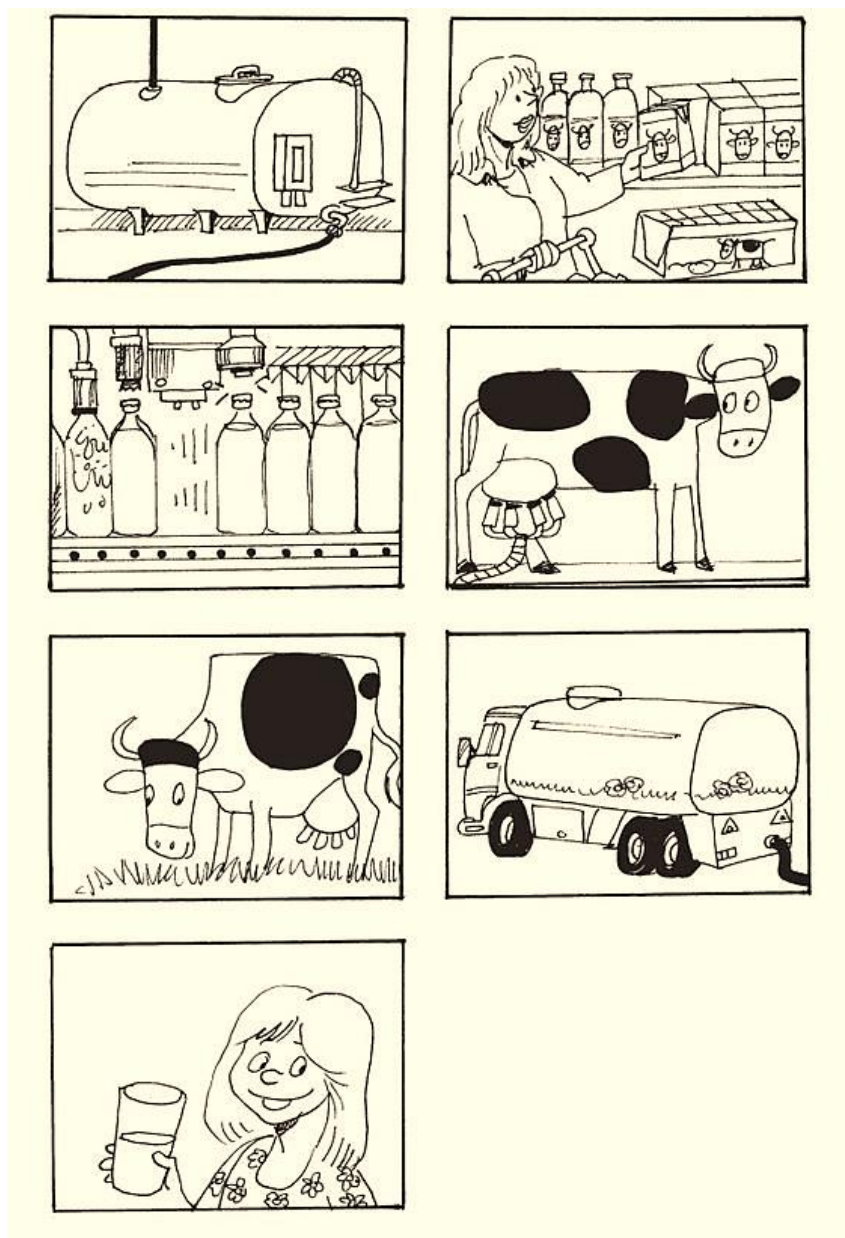
DESAFÍO “Diseñar y armar un juego de recorrido para multiplicar paseando por un circuito productivo.



Actividades

1- Mira estas imágenes de un tambo y luego de observarlas muy bien, escribe la respuesta a estas preguntas:

- ¿Qué actividad se realiza en un tambo?
- ¿Para qué utilizan máquinas?
- ¿Qué productos elaboran? Menciona por lo menos cuatro productos
- Las imágenes que observaste ¿Están ordenadas según el circuito productivo que aprendiste? Ordena la secuencia de este circuito productivo colocando números del 1 al 7



Después de ordenarlas vas a dibujar en cartulina o papel cada secuencia y las vas a pintar para ir preparando el desafío, si deseas usar este circuito productivo para tu juego.

2- ¡Se vienen los problemas! En el tambo venden los productos elaborados. Ahora resuelve estas situaciones problemáticas.

A- Completa la tabla que indican la cantidad de potes de dulce de leche que pondrá Luis en las cajas. Decidió colocar 4 potes de dulce de leche por caja.

cajas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Potes de dulce de leche	4				20					

B- El litro de leche cuesta \$ 30. Luis confeccionó esta tabla, pero no la terminó de completar con los precios.

a- Ayúdala a completarla

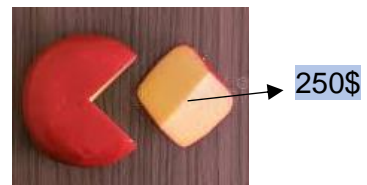
b- Luego usando la información de la tabla responde las preguntas

Litro de leche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Precio \$	30	60								

- ★ ¿Cuánto cuestan 5 litro de leche? ¿Y 8 litros?
- ★ ¿Cuántos litros se puede comprar con 150 \$?
- ★ ¿Alcanzarán 250 \$ para comprar 8 litros de leche? ¿Quedará plata? ¿Cuánto?
- ★ ¿Cuántos litros de leche puede comprar un cliente con 270 \$?

3- Luis cortó queso para ponerlo en la heladera para la venta. De un queso entero sacó cuatro pedazos iguales porque lo dividió en cuartos.

Responde:



- ★ ¿Cuántos cuartos obtuvo de 3 quesos?
- ★ ¿Y de 2 quesos y medio?
- ★ Si el cuarto de queso cuesta \$250 ¿Cuánto paga una persona que compra dos pedazos de ese queso o sea la mitad del queso?

Para seguir trabajando con circuitos productivos, te propongo que elijas uno que hayas aprendido antes u otro que te guste puede ser, por ejemplo: del pan, la yerba, el tomate, la miel.

1- Arma tu propio circuito productivo del producto que más te agrade.

2- En los recuadros dibuja y en el cuaderno escribe las actividades que se realiza en cada una de ellas

3-Esta secuencia la puedes usar en el juego que diseñes y armes

4- Mira esta situación y responde las preguntas



- Identifica el vendedor y el consumidor y colócale nombres
- El consumidor ¿qué está comprando?
- El vendedor ¿qué recibe a cambio de la compra?

5- Señala la opción correcta.

Cuando voy de compras tengo que...

- Comprar todo lo que tengo ganas.
- Comprar todo lo que los vendedores me venden.
- Comprar lo que necesito
- Pensar que productos me conviene comprar

Redacta una oración con las opciones que elegiste y marcaste en la actividad anterior.

Reflexión.

Un consumidor responsable implica detenerse antes de comprar, haciendo un examen de lo que realmente necesita, no comprar sin necesidad.

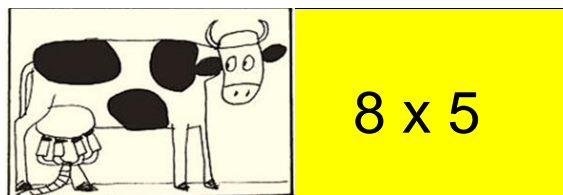
¡ATENCIÓN! Ya has practicado multiplicaciones y tienes las secuencias del circuito de la leche y también del que elegiste e hiciste solito. Listo entonces para armar tu juego.

Te doy alguna indicaciones como ayuda luego aplica tu creatividad.

- Busca un cartón grande , o una cartulina o telgopor para la base
- Diseña en otra cartulina o papel el recorrido de tu juego .Pide ayuda en casa . Mira la imagen como modelo



- En tu juego tendrás que ir alternando en el recorrido las multiplicaciones con la imagen del circuito productivo que hayas elegido , por ejemplo así



- Puedes poner en algún casillero alguna prenda para hacerlo más emocionante por ejemplo:
 - ✓ Pierde un tiro
 - ✓ Avanza dos casilleros
 - ✓ Regresa a la salida
 - ✓ Tira dos veces
- Una vez listo , necesitarás un dado y fichas (las puedes hacer con cartón ,goma eva, botones,piedritas,tapitas etc)
- El juego consiste en : tirar el dado para salir a recorrer el circuito productivo, si caes en una multiplicación deberás dar el resultado, si caes en una imagen explicar que actividad ves en ella y así seguirás hasta llegar al final. Siempre juega un participante por vez , si te equivocas vuelves al inicio o cumples la prenda que agregaste , el que llega a la salida primero ¡gana! .

¡¡QUE TE DIVIERTAS Y APRENDAS MUCHO!!

¡Cumpliendo el desafío!

No te olvides de mandar fotos cuando termines de armar el juego, y un video o más fotos cuando lo juegues en familia.

¡MUCHA SUERTE!



Directora a cargo: Prof. María Celia Fernández