

Escuela Obispo Zapata – Cuarto Grado – Matemática – Educación Física - Plástica – Computación.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo: 1

Escuela: Obispo Zapata

CUE: 7000190-00

Docente/s: José Luis Yacante - Celeste Luna - Johana Santander – Daniela Bustos.

Grado: Cuarto

Turno: Jornada Completa

Área/s: Matemática – Educación Física - Plástica – Computación

Título de la propuesta:“**ENTRE RISAS Y JUEGOS**”

Contenidos: Números naturales hasta 100.000. Construcción y uso de sucesión de números naturales de forma escrita por intervalos. Operaciones con números naturales multiplicación. Situaciones problemáticas de suma y resta. Los ángulos: clasificación según sus lados. Triángulos: clasificación según sus lados y ángulos. La computadora y sus partes. Ejercitación de los fundamentos básicos del deporte: Atletismo: Carrera, Salto en largo, lanzamiento a pie firme. Higiene y cuidado del propio cuerpo. Formas abiertas y cerradas, figura simple y compleja. Composición. Medios digitales como soportes para la creación, transformación y presentación de imágenes. Las Artes Visuales integradas a otras manifestaciones artísticas. Graficador Paint y Procesador de textos Word: Herramientas básicas.

Indicadores de evaluación para la nivelación:*Lee y escribe números naturales hasta 100.000. *Construye y usa sucesiones numéricas naturales de forma escrita por intervalos. *Opera con números naturales multiplicación *Resuelve situaciones problemáticas de suma y resta. *Clasifica ángulos según sus lados. Traza y clasifica triángulos según sus lados y ángulos.*Organiza información en gráficos de barra.

Desafío: Diseñar un juego de tarjetas con preguntas y adivinanzas para jugar e intercambiar conocimiento en familia.

Actividades

ÁREA MATEMÁTICA

1-Para jugar necesitas 20 porotos o piedritas chiquitas En el siguiente tablero repartir todos los porotos o piedritas. Cada poroto o piedrita va a valer lo indica el valor del casillero donde fue colocado. Puedes confeccionar el tablero con cartulina, cartón o material que tengas en casa.

10.000	1.000	100	10	1
--------	-------	-----	----	---

Docentes:

José Luis Yacante - Celeste Luna - Johana Santander –Daniela Bustos

Escuela Obispo Zapata – Cuarto Grado – Matemática – Educación Física - Plástica – Computación.

¿Qué número formaste? ¿Cuál es número más chico que puedes formar usando solo 10 porotos? ¿Cuál es el más grande?

2-Si pongo 4 porotos en el casillero que vale 10.000, 3 porotos en el que vale 1.000, 8 porotos en el que vale 100, 1 en el casillero que vale 10 y 4 porotos en el que vale 1 ¿Qué número obtengo?

3-Un grupo de chicos jugando a este juego, armaron los siguientes números: 18.529-34.222-10.005-90.909-15.737: Los formo en el tablero.

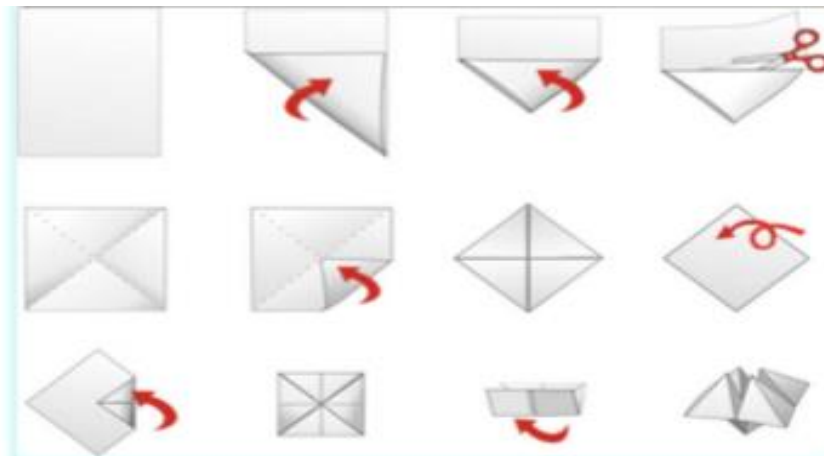
4-Escribir como se leen

5-Ordenar de mayor a menor

6-Realiza, con el material que tengas en casa, el tablero con los números y guárdalo para jugar.

7-¡Jugamos con sapitos comecocos! ¿Lo conoces?

8-Observar las imágenes y escribir el instructivo para armar el comecocos con los materiales necesarios y pasos a seguir.



Responder: ¿Qué figura necesito para poder armar el comecocos? Al plegar el papel se forman otras figuras ¿Cuáles? ¿Cómo se clasifican los triángulos según sus lados y sus ángulos? Dibújalos, coloca su nombre y características

9-¡Ahora usamos el comecocos realizado! Escribir en los triángulos la tabla de multiplicar que más te cueste, sin poner x 1 y x10, porque son fáciles. ¡A REPASAR!

10-Colocar resultados de los siguientes cálculos: $4 \times 7 =$ $5 \times 8 =$ $7 \times 3 =$ $8 \times 8 =$ $9 \times 4 =$

Escribir los resultados en el cuaderno.

Docentes:

José Luis Yacante - Celeste Luna - Johana Santander –Daniela Bustos

Escuela Obispo Zapata – Cuarto Grado – Matemática – Educación Física - Plástica – Computación.

11-En el estadio se venden entradas con un mes de anticipación. En la primera semana se vendieron 4.187 entrada, en la segunda 2.050 entradas más que en la primera y el la tercer se vendieron 800 entradas menos que la primera.

12-Hacer las operaciones y completar el cuadro.

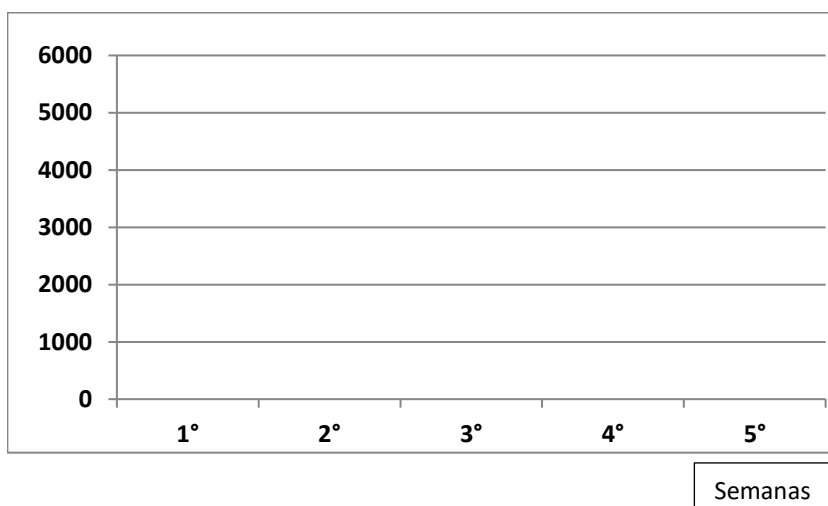
ENTRADAS		
1° SEMANA	2° SEMANA	3° SEMANA
4.187		

13-Escribir la oración aritmética de cada resultado.

14- “TORNEO APERTURA, CLUB DE CAMPEONES”. En el Club Deportivo Maurín se vendieron en el último torneo, la siguiente cantidad de entradas.

Organizar y registrar los resultados obtenidos en el gráfico de barra.

Semana	Entradas
1°	4.500
2°	6.000
3°	3.500
4°	2.750
5°	1.500



15-Responder

¿Qué semana se vendió más entradas? ¿Qué semana meneos?

¿Cuántas entradas se vendieron entre la 2° y 4° semana?

16-Diseñamos las tarjetas:

- A- Confeccionar 8 tarjetas teniendo en cuenta las tareas que realizaste.
- B- Elige 4 adivinanzas o preguntas de computación y realiza 4 tarjetas.
- C- Designar puntajes a cada tarjeta.
- D- Inventa las reglas del juego.

¡Ahora juega con algún integrante de tu familia!

Docentes:

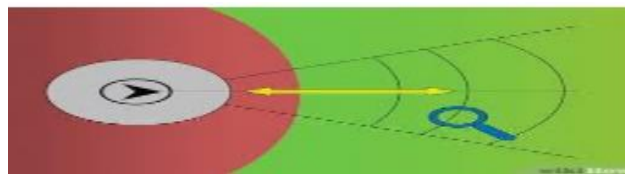
José Luis Yacante - Celeste Luna - Johana Santander –Daniela Bustos

¡¡Recuerda guardar las tarjetas para usarlas después!!



ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA

1-Adivina adivinador, ¿En qué parte del dibujo se ubica el atleta para el lanzamiento? a- ¿Cuándo el lanzamiento de bala es nulo?¿Si cae dentro del círculo, triángulo rectángulo?



2- ¿Qué figura de los cuerpos geométricos representa el Cajón de Salto? Nombre la disciplina que realiza el Atleta?



3- Escribe el nombre del ejercicio y las diferentes voces de mando que se muestra en la secuencia del dibujo.



4-Imagina que vas en una carrera de 50mts y adelantas por el carril del atleta que va primero. Según el reglamento, se puede realizar o implica la descalificación.

5-Detalle tres aspectos importantes sobre la higiene personal al comienzo, durante y al finalizar la clase.

6-La presentación de la guía se realizara por medios tecnológicos. Video de un minuto, fotos WhatsApp, o video llamada, coordinar con el docente del Área.

ÁREA PLÁSTICA

1) Seleccionar los

2) Representa el lugar en el que vives a través de una composición cubista.

3) Define el medio que utilizaras para enviar a la docente el trabajo realizado.

(Fotos video llamada, video)

Docentes:

José Luis Yacante - Celeste Luna - Johana Santander –Daniela Bustos

ÁREA COMPUTACIÓN

Adivina, adivinador: Tengo teclas y no soy un control remoto, escribo y no soy un lápiz, tengo todas las letras del alfabeto, y también tengo números. Ayudo a las personas hacer tareas. ¿Quién soy?.....B- Tengo cola y no soy un ratón, tengo luz y no soy un foco, me muevo rápido y fácilmente, y hago un ruidito que hace ¡Clic! ¿Quién soy?.....C- Puedes ver lo que escribes y no soy cuaderno, puedes ver películas y no soy televisión, puedes ver juegos y no soy teléfono. ¿Quién soy?.....D- Observar y completar el dibujo con las partes de la computadora.



Completar el cuadro teniendo en cuenta las siguientes preguntas: ¿En qué lugares hay computadoras? ¿Para qué las utilizan?

Lugar:	Uso que se le da a la computadora:

F- Leer y completar las siguientes oraciones.

*Nombre del programa que permite escribir textos.....

*El programa Paint se utiliza para..... algunas de sus herramientas son:.....,¿Tiene figuras geométricas?.....

G- Marcar las herramientas que usarías para dibujar ángulos y triángulos.



G-Elige dos adivinanzas o preguntas de los puntos anteriores, y súmalas al “Juego de Tarjetas”, realizadas con tu maestro, para jugar en familia.

Director: Juan Carlos Carmona

Docentes:

José Luis Yacante - Celeste Luna - Johana Santander –Daniela Bustos