

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Antonio Puleta

CUE: 700043600

Docente: Tatiana Balmaceda

Grado: Cuarto

Turno: Jornada Completa

Área/s: Matemática, Ciencias Naturales.

Título de la propuesta: Números en familia.

Contenidos: Matemática: Respecto del número y el sistema de numeración: relaciones de mayor, menor, anterior, siguiente, entre; operaciones con números naturales, sumas, restas, multiplicaciones y divisiones básicas; rectas: paralelas y perpendiculares. **Ciencias Naturales:** locomoción y sostén: huesos, articulaciones y músculos.

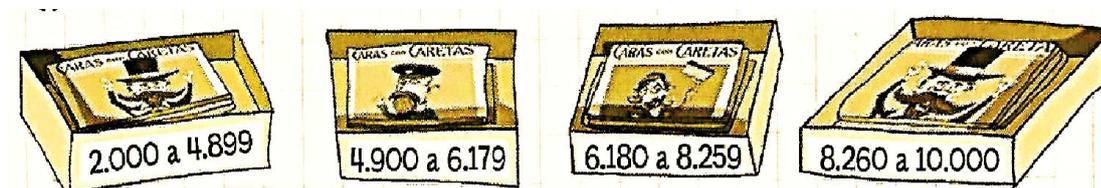
Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Realiza operaciones con números naturales respetando los pasos adecuadamente.
- Compara relaciones de mayor, menor, anterior, siguiente, entre, a través de actividades con claridad.
- Reconoce el sistema de locomoción, sus cuidados e importancia.

Desafío: Diseñar juegos matemáticos que resuelvan las tablas de multiplicar para compartir y aprender juntos en familia.

Actividades:

La familia de Francisco estuvo revisando los recuerdos, entre ellos revistas y ya es hora de guardarlas en su lugar. Ayúdalos a hacerlo uniendo con flechas cada revista con la caja donde deben guardarla, teniendo en cuenta la numeración de cada una.





Completa

Este número		Se convierte en
41.832	-10.000	31.832
10.000	+ 20.000	
69.543	- 30.000	
23.760	+ 40.000	
3.874	+ 50.000	

- Camila, Bautista, Franco y Julián se preparaban para la maratón de los 1.000 metros, pero Franco al realizar mal un movimiento se fracturó el tobillo.

¿Qué movimiento no podrá realizar Franco?

¿Cuál de estos órganos fue afectado por la fractura?

- a) Articulaciones b) Músculos c) Huesos

Se largó la carrera de los 1.000 metros. Observa la imagen y calcula la distancia que hay entre los corredores



Distancia entre:

Bautista y Camila:

Bautista y Julián:

Camila y Julián:

Une con flechas según corresponda

Duros y resistentes, le dan forma y sostén al cuerpo. Protegen los órganos internos. Están cubiertos por una capa dura y su interior es poroso, por eso son livianos.

Son zonas en las que se unen las piezas del esqueleto. Pueden ser tres tipos: inmóviles, móviles o semimóviles.

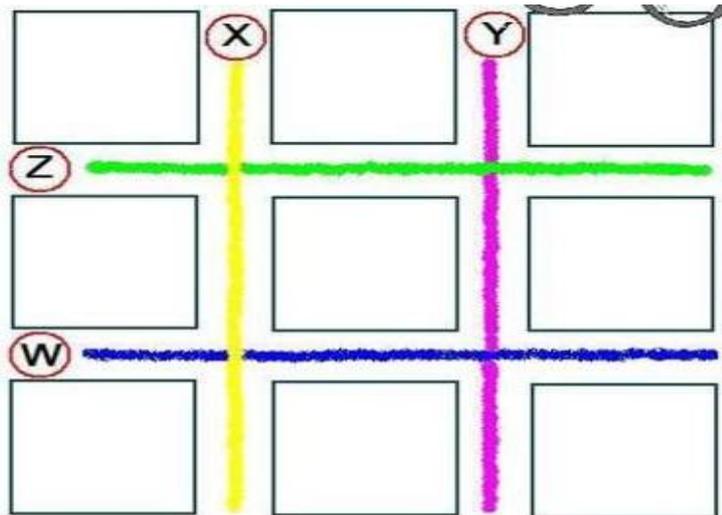
Son órganos que generan movimiento alargándose y acortándose. Los tendones son los encargados de mantenerlos en su lugar.

Articulaciones

Músculos

Huesos

Estas son las calles de la plaza por donde andan Martín y Paula. Observa la imagen y ayúdalos a resolver, pintando si es V ó F



Paula dijo lo siguiente:

Las calles **X** e **Y** son rectas paralelas. V o F

Las calles **W** y **X** son rectas perpendiculares. V o F.

Y que las calles **Z** e **Y** son rectas paralelas. V o F

En cambio Martín dijo:

Las calles **X** y **Z** son paralelas. V o F

Y las calles **Z** y **W** son rectas perpendiculares. V o F

Ignacio y Verónica recortaron de revistas imágenes del sistema de locomoción y las pegaron en hojas para armar un álbum y los numeraron

Lee las pistas y completa

- El que sigue al 6.999:.....
- Es el anterior a 17.989:.....
- Es menor que 9.063 y mayor que 9.061:.....
- Está entre 45.879 y 45.881:.....
- Es uno más que 4.999:.....
- Es uno menos que 14.090:.....
- Está entre 50.981 y 50.983:.....
- Es mayor que 17.546 y menor que 17.548:.....

Identifica a que sistema pertenece



Los chicos de 4to grado fueron al torneo intercolegial, y quieren calcular la cantidad de puntos que obtuvieron en el torneo.

Sabiendo que cada gol vale 7 puntos, resolvé y escribí las respuestas.

- Si la categoría 2009 obtuvo 75 puntos ¿Cuántos goles realizaron?
- A la categoría 2010 le descontaron 10 puntos por llegar tarde a un partido. Si hicieron 15 goles, ¿Con cuántos puntos se quedaron?
- Si hicieron 85 goles en total, ¿Cuántos puntos obtuvieron?

Pinta con el mismo color todas las tablas completas que sabes de memoria. Luego responde:

Las tablas que pintaste ¿Cómo te ayudan a resolver otras?

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90

ESCUELA ANTONIO PULENTA 4° GRADO ÁREAS INTEGRADAS

10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Clave para adivinar

Necesitas: 10 tarjetas con los números 1 al 10

Instrucciones: se juega de a 3.

2 jugadores son adivinadores y 1 es ayudante. Se coloca el mazo en el centro y boca abajo.

Cada adivinador saca una carta del mazo, la mira y se la muestra al ayudante sin que el otro jugador la vea. El ayudante mira las cartas y dice el resultado de la multiplicación de ambos números en voz alta. El primer jugador que descubre la carta del compañero gana 100 puntos.

Cuando se terminan las cartas, se mezclan y se juega de nuevo cambiando el ayudante. Se juega 3 veces, hasta que todos hayan sido ayudantes. Gana el que aprende y suma más puntos.

DIRECTORA: MARÍA ALEJANDRA ZAPPALÁ