

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo 2

Escuelas: Arturo Berutti, Juan Lavalle, Presidente Julio Roca, Bolivia

CUE:700009000

Docente/s: Morales Arnaldo, Zapata Gustavo y Juarez Maira

Año: 3ro **Turno:** Mañana y Tarde

Área/s: Tecnología , Cs Sociales y Matemática

Título de la propuesta: Estudiamos Jugando

Contenidos:

Tecnología: Proyecto tecnológico, Análisis de objetos tecnológicos, Automatización de procesos.

Cs.Sociales: Un panorama sobre el mundo actual. Globalización. Inventos Tecnológicos. Empresas Transnacionales. Las condiciones naturales del territorio argentino: clima, vegetación. Altitud y latitud.

Matemática: Operaciones con números enteros (Suma, Resta, Multiplicación, División, Potencias y Raíces)

Indicadores:

Tecnología: Resuelve problemas relacionados con las necesidades de la vida diaria. Aplica principios básicos para la resolución de problemas.

Comprende el análisis de los objetos tecnológicos para resolver problemas de diseño.

Identifica las ventajas y desventajas de automatizar procesos.

Cs.Sociales : Comprende la importancia de hechos históricos que influyeron en el mundo actual.

Reconoce los elementos que poseen el paisaje geográfico.

Matemática: utiliza de forma adecuada los números enteros.

Resuelve problemas de la vida cotidiana en los que se incluya el uso de los números enteros.

Calcula el valor de expresiones numéricas mediante las operaciones elementales, aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones.

Desafío: Empleando diferentes materiales, diseñar un juego que nos permita afianzar lo aprendido. ¡¡¡A divertirse en familia...!!!!

Diseñando nuestro propio juego de preguntas y respuestas:

Objetivos del Juego: Pueden jugar hasta 6 jugadores, contarán con 4 fichas cada uno y se ubicarán en la zona de salida. El primero en largar será el que al tirar el dado saque el mayor número, y podrá avanzar si contesta bien la pregunta que aparecerá en la tarjeta que elija. Habrá un total de x tarjetas, las cuales estarán confeccionadas con preguntas de cada Área, el tiempo de respuesta será de 1 minuto. Ganará el juego Quien logre meter las cuatro fichas en la Zona de llegada, al llegar deberá contestar una pregunta final, si contesta mal seguirá esperando hasta que le toque nuevamente el turno.

Para la confección del juego Necesitaremos:

-Un tablero de juego

-Tarjetas con preguntas y respuestas, por Áreas: Matemática, ciencias sociales, Tecnología.

-Fichas De color Verde, Amarillo, Rojo, Azul, naranja y Lila, para moverse por el tablero

-1 dado y un Reloj o Temporizador.

Tablero: Debes copiar el siguiente formato.

Podemos usar para hacer el tablero un cartón de 50 cm x 50 cm. Necesitaremos compás, regla, escuadra, lápiz negro y de colores.



Si necesitas ayuda contacta con tus profesores que te enviaron un instructivo!!!

Las tarjetas: las hacemos de cartón de 7 cm x 10 cm aproximadamente.

Las Fichas: pueden ser botones, tapitas, o las fabricamos con cartón y compás y las pintamos.

El Dado: Si no tenemos dado lo podemos hacer nosotros mismos, los profes te compartirán un modelo en el instructivo.

A continuación les proponemos las actividades de cada área, que deben resolver, enviar al docente que corresponda para su corrección (lo cual es de carácter obligatorio para las evaluaciones correspondientes) y luego conformar las tarjetas del juego. Ya estamos listos para jugar!!!!!!

¿ qué es la Tecnología ?
Respuesta:
Conjunto de técnicas,
conocimientos y procesos,
que sirven para el diseño y
construcción de objetos para
satisfacer necesidades
humanas.

Tecnología Actividades:

1-a- Ordenar las 5 etapas del proyecto tecnológico.

- **Evaluación del objeto.**
- **Explorar y diseñar.**
- **Identificar el problema o necesidad.**
- **Planificar el trabajo.**
- **Construir el objeto**

-Se necesita colgar un cuadro en la pared. Siguiendo con las etapas del proyecto tecnológico e identificado el problema.



b- Observar las imágenes y realiza un listado con las herramientas manuales utilizadas, los elementos de seguridad y los materiales de sujeción utilizados.

c- Relatar con tus palabras como resolverías la etapa de **Construcción o realización del trabajo**. Comenzando con: 1° Marcar donde se realizará el hueco en la pared.

2- Elegir un producto tecnológico y describirlo a través de las siguientes preguntas:

- a) - ¿qué es?
- b) - ¿qué forma tiene?
- c) - ¿para qué sirve?
- d) - ¿Cómo es?
- e) - ¿Cómo funciona?
- f) - ¿Cómo está hecho?
- g) - ¿De qué material es?
- h) - ¿Es caro o barato?
- i) - ¿En qué se diferencia de objetos parecidos o equivalentes?
- j) - ¿En dónde se lo usa?
- k) - Dibujar el producto tecnológico elegido

3- *Automatización de Procesos:*

a- *Marcar con una cruz lo correcto*

- La automatización es un sistema donde se transfieren tareas de producción realizadas por humanos a un conjunto de operadores tecnológicos.
- La automatización se utiliza para mejorar el consumo de energía.
- La automatización mejora la calidad y la productividad.
- Evita riesgos a operadores.
- La automatización es el sistema utilizado por empresas que producen una cantidad limitada de un producto cada vez.

b- *¿Cuáles son las ventajas de automatizar un proceso?*

c- *¿Qué es un autómeta?*

d- *¿Un operario puede atender varias máquinas en un proceso automatizado?*

e- *¿Crees que las máquinas automatizadas han reemplazado el trabajo del hombre? ¿por qué?*

Cs. Sociales Actividades:

1- Responder

- ¿Cómo es el mundo de hoy, en pleno siglo XXI? (¿Qué cosas cambiaron?)
- ¿Qué tiene ahora que no tenía hace algunas décadas? (¿Inventos tecnológicos?)
- ¿Qué cambios se produjeron en la sociedad, la cultura y la economía? (¿Se puede comprar las mismas cosas con el mismo dinero? ¿cambiaron algunas costumbres?)

2- Unir con flecha

Producción Just in time
o justo a tiempo. ●

Empresas transnacionales. ●

Fabrica Mundial. ●

Grandes compañías que se dedican a diversas actividades económicas. Se encuentran registradas en un determinado país, generalmente central, donde tienen su "casa matriz" o "central" (grandes Marcas del mundo ej. Coca Cola)

No acumula mercadería, sino dispone solamente la cantidad necesaria para la venta. (para venderla en un tiempo determinado)

Se instalan en distintos países las filiales que se ocupan de las operaciones de ensamblaje (armado). Las ubican particularmente en las áreas donde la mano de obra es más barata. (Fábricas de autos, teléfonos.)

3- Completar

La Globalización es (¿Fue un proceso que afectó al mundo?.....)

se originó (¿En qué año, era o periodo?y se considera que se trata de un fenómeno..... (¿Fue un instrumento para unir al mundo?

.....)

4- Responder utilizando los ejemplos.

- A. Nombre tres inventos tecnológicos. (ej. Celular)
- B. ¿Las condiciones naturales de los territorios dependen de elementos físicos? (¿Es igual un territorio seco que uno a la orilla de un río?)
- C. ¿Qué es la vegetación? (¿Ten en cuenta donde vives?)
- D. ¿Qué relación tiene la vegetación y las condiciones naturales? (¿es lo mismo que llueva seguido o no?)
- E. ¿Qué son las condiciones climáticas? (Ej. Lluvias escasas)
- F. Dibuja un climatograma.
- G. ¿Qué relaciones existen entre las condiciones naturales y la vegetación? (¿por qué en lugares donde llueva seguido hay más vegetación que donde no llueva tanto?)

Matemática Actividades:

1) Completar con un número entero que corresponda (Ayúdate dibujando y observando una recta numérica):

Un ascensor estaba en el 3to piso y bajó 5 pisos, llegó al

La temperatura era de -5°C y subió 10°C , ahora es de

Un buzo estaba a -2 metros bajo el mar y bajó 3 metros más, ahora está a

2) Indicar si es mayor, menor o igual según corresponda:

A) 2 -2

B) -4 0

3) Ubicar en la recta numérica y responde:

- ¿A partir del número 4 indica cuál es el siguiente y cuál es el anterior?
- Si el 12 es el anterior de un número, ¿Cuál es ese número?, y ¿cuál es su siguiente?

4) Si $X = -5$; $Y = 3$ y $Z = 8$, responder:

- ¿Cuánto es $x - y$?
- ¿Cuánto es $x + z$?

5) Resolver respetando el orden de las operaciones:

$$12 \cdot (-3) : (-4) + (-5 + 7 \cdot 2) =$$

6) Si $A= 3$ y $B=-6$, resolver:

$$\begin{array}{ll} - a^2 = & - a^3 = \\ - b^2 = & - b^3 = \end{array}$$

7) Resolver las siguientes potencias utilizando las propiedades:

$$\begin{array}{l} - ((-2)^2)^3 = \\ - (-7)^5 \cdot (-7)^6 = \\ - (-5)^6 : (-5)^8 = \end{array}$$

8) Resolver las siguientes raíces utilizando las propiedades:

$$\begin{array}{l} - \sqrt[2]{\sqrt[2]{16}} = \\ - \sqrt[2]{8} \cdot \sqrt[2]{2} = \end{array}$$

9) Recordar separar en términos, resolver paréntesis, potencias, raíces, luego las multiplicaciones y divisiones y por último las sumas y restas. Resuelve el siguiente cálculo

combinado: $\sqrt[3]{10^2 - 7 \cdot (-3)} =$



!!!! Espero ver tu super producción...!!!!

Directores: Verónica Ribes, Liliana Pelicano Ester, Carrizo. Jorge Lozano.