

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

### Grupo 3

**Escuelas:** Arturo Berutti, Juan Lavalle, Presidente Julio Roca, República de Bolivia

**CUE:** 700009000

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

**Año:** 1ro 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, Operaciones que realizan las personas en los procesos de elaboración de alimentos.

**Cs. Sociales:** Las primeras sociedades humanas: de la cultura paleolítica a la neolítica.

El cercano oriente en la antigüedad.

**Matemática:** Números Naturales (Descomposición y Clasificación, operaciones como Suma, Resta, Multiplicación, División y Potencias) y Números Racionales (Reconocimiento de sus partes y representación gráfica)

#### **Indicadores:**

**Tecnología:** -Resuelve problemas técnicos 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 acciones u operaciones y medios técnicos utilizados por las personas en los diferentes procesos.

**Cs. Sociales:** -Reconoce y localiza las primeras sociedades humanas.

-Identifica algunos impactos que la acción humana tiene sobre el medio natural.

**Matemática:** -Utiliza de forma adecuada los números naturales y los números racionales. Resuelve problemas de la vida cotidiana en los que se incluya el uso de los números enteros y racionales. 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 ubicará 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 enviaran 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- Une con flechas teniendo en cuenta las etapas del proyecto tecnológico.



- Identificar el problema o necesidad.



Planilla para organizar el trabajo

- Explorar y diseñar.



Libros desordenados

- Planificar el trabajo.



Estante para libros

- Construir el objeto

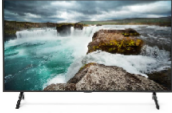


- Evaluación del objeto.



b- En base a las imágenes anteriores, describe con tus palabras como resolverías la etapa de construcción del proyecto tecnológico.

2- Completar el cuadro Analizando el producto tecnológico elegido, respondiendo al siguiente cuestionario:

OBJETO	Características: ¿De qué material esta hecho?	Función: ¿Para qué sirve?	¿Que forma tiene?	Tamaño: ¿Cuáles son sus medidas?	Color:	Usuarios: ¿Quiénes lo usan?
 <b>TELEVISOR</b>						

3- Tareas que realizan las personas en los procesos.

a- Observa el listado de las operaciones realizadas para el proceso artesanal de Mermelada de durazno, y ordénalas cronológicamente. (consulta ¿cómo se hace en casa?).

Lavado, envasado en frascos de vidrio limpios y tapado, agregado de los trozos y el azúcar a la olla, pelado y trozado del durazno, cocinado a fuego lento, cocinado hasta obtener el punto de la mermelada, revolver y quitar espuma si fuese necesario, etiquetado, esterilizado del producto final por 30 minutos.

b- Coloca todos los medios técnicos utilizados para tu proceso. Por ejemplo: (olla cuchillos, cocina, etc.)

c- ¿Qué artefacto tecnológico utilizarías en casa para moler la pulpa del durazno?

d- Los medios técnicos como: máquinas y herramientas utilizadas en la industria ¿nos ayuda a mejorar tiempos y aumentar la producción?

**Cs. Sociales** Actividades:

1. Escribe V o F

- El primer continente en poblarse hace 4.000.000 y 1.500.000 fue África.
- Luego entre 1.500.000 y 100.000 años fueron América y Oceanía.
- Paleolítico fueron los primeros habitantes de la humanidad y significa piedra antigua.
- Las herramientas que utilizaban se alimentaban de energía eléctrica.
- Vivían en casas grandes casas con un amplio jardín.



Neolítico significa piedra nueva o pulida.



En el Neolítico los hombres cazaban y las mujeres recolectaban frutas y semillas.



Se ubicaron las primeras aldeas cerca de los ríos para aprovechar el agua en su actividad agrícola.

**Matemática** Actividades:

1) Completa los espacios en blanco de modo tal que se conserve la igualdad.

$$3.182.519 = \_ \times 1.000.000 + \_ \times 100.000 + \_ \times 10.000 + \_ \times 1000 + \_ \times 100 + \_ \times 10 + \_ \times 1$$

2) Ordena los siguientes números de mayor a menor:

25.005.550 ; 25.505.550 ; 25.050.550 ; 25.005.505 ; 54.055.055 ; 5.405.550

3) Determine los múltiplos y divisores que se piden, que se encuentran entre el 20 y el 40 y una con flechas.

Múltiplos de 2 y 3		20, 25,30,35,40
Múltiplo de 7		24, 30,36
Divisible por 5		21, 28, 35

4) Resuelve la siguiente división e indica el nombre de cada una de sus partes:

$$9865/5=$$

5) Escribe con números las siguientes potencias y resuelve (resuelve sin calculadora, escribe las multiplicaciones y luego el resultado.

a) Tres al cuadrado

b) Cinco al cubo

6) Escribe el número que representa cada una de las siguientes expresiones:

a)  $15 \times 10^3=$

b)  $12 \times 10^5=$

7) Resuelve las siguientes operaciones teniendo en cuenta los resultados del ejercicio anterior:

$$15 \times 10^3 + 12 \times 10^5 + 3 =$$

8) Resuelve las siguientes operaciones respetando el orden de las operaciones.

$$(27 - 20 : 4)$$

9) Factoriza los siguientes números e indica como se representan en multiplicación de potencias uniendo con flechas.

45		$3^2 \cdot 5$
84		$2^3 \cdot 3 \cdot 5$
120		$2^2 \cdot 3 \cdot 7$

10) Determina: M.C.M. (45,120)

11) Arma 2 fracciones, una propia y una impropia. y luego elije una y representarlas con un dibujo, ya sea cuadrados, círculos o rectángulos, etc.

12) Pasa las 2 fracciones del punto anterior a número decimal y luego elije una y representa el número decimal en un dibujo.



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

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