

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1.

ESCUELA: Campaña del Desierto.

CUE: 700027800

DOCENTES: Belén Alcucero – Valeria Romarión/Profesoras: Vanesa Agüero – Ana González.

GRADO: 3° A y B

CICLO: Primero

NIVEL: Primario

TURNO: Mañana y tarde.

ÁREAS INTEGRADAS: Matemática – Ciencias Naturales – Educación Tecnológica - Educación Musical.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Mi Máquina de Operaciones, hecha con distintos materiales.

CONTENIDOS: **Matemática:** Reconocimiento y uso de los números naturales para su designación oral y representación escrita hasta el 8.000, en la vida cotidiana. Identificación y uso de las operaciones de adición, sustracción y multiplicación en situaciones problemáticas. Reconoce figuras y cuerpos. **Ciencias Naturales:** Exploración y experimentación de estados, mezclas y uso de materiales en diferentes objetos. Comprensión de los cambios en las plantas: plantas anuales y plurianuales. **Educación Tecnológica:** Exploración de las posibilidades de realizar transformaciones de materiales en función de sus propiedades. **Educación Musical:** Sonidos del entorno natural. Cualidades del sonido. Movimiento corporal libre y pautado, e inhibición del movimiento corporal. Canto: La Voz cantada. Memoria. Emociones.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: **Matemática:** Razona y opera matemáticamente para resolver diferentes situaciones problemáticas. Interpreta relaciones numéricas a través del juego. Señala y dibuja cuerpos y figuras geométricas. **Ciencias Naturales:** Reconoce, compara y clasifica tipos de materiales, métodos de separación de los mismos y tipos de mezclas. Profundiza la comprensión del uso de las plantas anuales (árbol) dentro de los recursos materiales para elaborar un juguete. **Educación Tecnológica:** Construye un juego con materiales reciclados. Nombra materiales argumentando su uso, según las propiedades. **Educación Musical:** Reconoce y discrimina sonidos, percibe su ausencia. Representa vocal y corporalmente los atributos del sonido. Interpreta una canción expresando diferentes emociones que le sugiere la misma. Experimenta desplazamientos libres y pautados siguiendo un estímulo musical. Percibe la inhibición del movimiento.

DESAFÍO: Confección de un juguete ("Máquina de Operaciones"), utilizando diferentes materiales orientado al reconocimiento y uso de los números naturales.

Actividades: Día N° 1 Área: Educación Tecnológica.

Esc. Campaña del Desierto – 3º grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

- 1) ¡Arma tu propio juguete! Construye tu propia “Máquina de Operaciones”, siguiendo el instructivo. Puedes guiarte observando la imagen:

Materiales: -Una caja de cartón para zapatos. A parte necesitarás dos rectángulos más de cartón extras.

-Papel afiche (o cualquier papel que tengas en tu casa que sirva para forrar la caja); tres tubos de cartón (de papel de cocina o higiénico), pintados y 36 tapas de botellas.

-Plasticola, cinta adhesiva, un marcador y tijera.

-Tres rótulos blancos que midan 5cm. por 3cm.

-Cuatro bolsitas chicas o medianas para guardar las tapas de botellas (si es de tela mejor).

-Una libretita para cuentas (puedes reciclar las hojas sobrantes de algún cuaderno antiguo).

Cómo hacer la máquina de las operaciones:

-Con el afiche, forra la caja por fuera y por dentro.

-Abre la caja y divide la parte contraria en dos. Usa los rectángulos de cartón extra y la cinta adhesiva (como lo representan las líneas naranjas de la imagen).

-Por adentro de la caja y en el centro de la tapa, ubica y pega los tres rollos de manera que cada uno quede en el centro de los espacios marcados con los rectángulos extras. Toma los rótulos rectangulares y escribe: NÚMEROS-OPERACIÓN-NÚMEROS

-Pega los rótulos en cada rollo, respetando el orden en que los escribiste.

-**Bolsitas y tapitas:** en la 1º bolsita, escribe por el lado de afuera: OPERACIONES; y en ella vas a poner tres tapitas, cada una con un signo (+, -, x); en la 2º escribe por el lado de afuera: N° DEL 1 AL 9; y dentro 9 tapitas, cada una con un número del 1 al 9; en la 3º escribe por el lado de afuera: N° DEL 10 AL 100; y dentro 15 tapitas, cada una con un número que se encuentre entre 10 y 100; y en la 4º escribe por el lado de afuera: N° DEL 1.000 AL 8.000; y dentro, 8 tapitas cada una con un número del 1.000 al 8.000 pero de 1.000 en 1.000 (1.000-2.000-3.000-4.000...)



- 2) Diseña el paso a paso de la construcción de tu “Máquina de Operaciones”.

- 3) Completa el cuadro con los materiales que empleaste para la “Máquina de Operaciones” y sus propiedades.

Nombre del objeto	Material	Propiedades	¿Puede cambiar de forma? ¿Con qué?

Actividades: Día N° 2 Área: Ciencias Naturales.

4) Lee atentamente y responde:

Lucas quiere reciclar cartón para hacer papel artesanal. Colocó a remojar en un recipiente con agua, pedacitos de cartón:

a) Antes de poner a secar la pasta de papel, ¿qué método de separación debe realizar Lucas?

b) ¿Utilizó alguna herramienta para realizar ese método? ¿Cuál?

c) Describe con tus palabras el método de separación de materiales que realizó Lucas.

d) ¿Qué tipos de materiales empleó para realizar esta mezcla? Encierra con un círculo la respuesta correcta:

dos sólidos

un líquido y un sólido

dos líquidos

e) ¿Se trata de una mezcla homogénea o de una mezcla heterogénea? Explica con tus palabras tu elección.

5) Realiza el dibujo de una mezcla heterogénea que incluya uno de los materiales con que construiste la “Máquina de Operaciones” e indica tipo de material y estado del mismo.

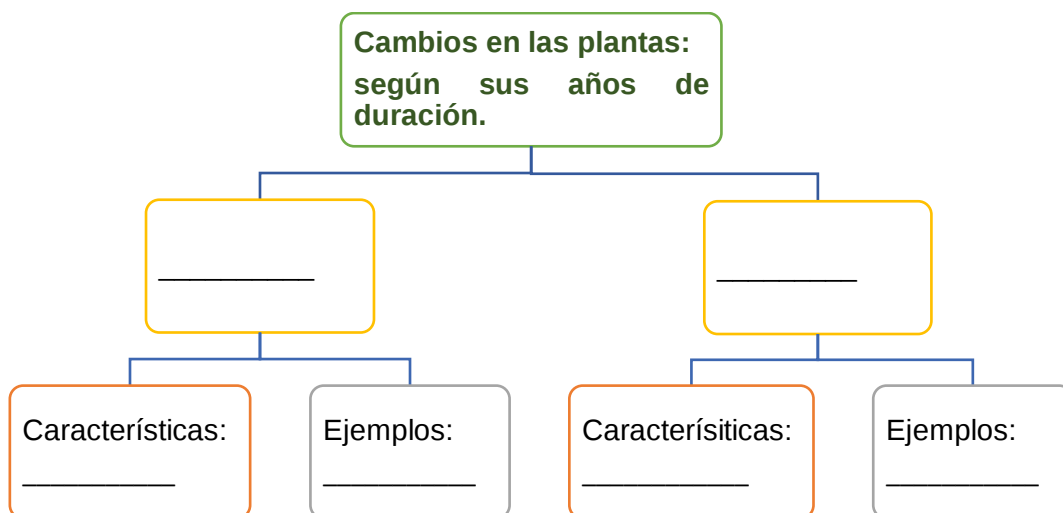
6) La siguiente es una imagen de mezcla de semillas con harina. Identifica y anota: estados de los materiales – posible método de separación – tipo de mezcla.



7) Dibuja la caja de zapatos que utilizaste para crear el juguete. Responde:

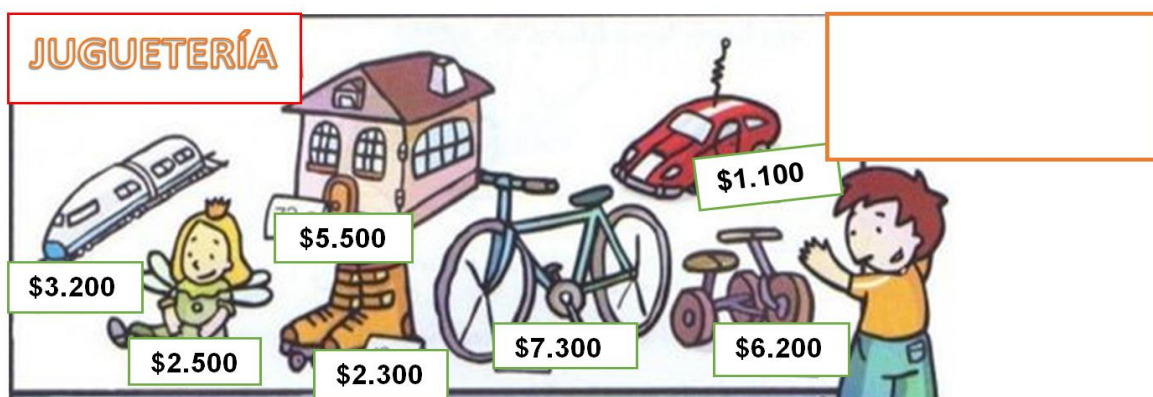
¿Con qué tipo de material está elaborado? ¿Cuál será la materia prima del cartón? ¿Esa planta es anual o pluriannual? Fundamenta tu respuesta.

8) Completa el siguiente esquema con tus propias palabras:



Actividades: Día N° 3 - Área: Matemática.

9) Observa con atención en la vidriera, los precios de los juguetes:



- En el cuadro vacío dibuja tu “Máquina de Operaciones” y agrega un precio con un valor entre \$4.000 y \$4.800.
 - ¿Cuál es el juguete más caro? ¿Y el más barato?
 - Ordena de mayor a menor los precios.
 - Escribe cómo se lee cada precio.
 - Escribe 5 números que se encuentren entre el precio de la muñeca y del autito.
 - Si compras los patines y el tren eléctrico ¿Cuánto dinero gastarás?
 - Tomás tiene el siguiente dinero ahorrado: $\$1.000 + \$1.000 + \$500$. ¿Cuál o cuáles juguetes puede comprar? ¿Por qué? Justifica tu respuesta y realiza la operación matemática que utilizaste para resolver este punto.
 - Diego dice que con 5 billetes de \$1.000; 3 billetes de \$500 y 2 billetes de \$100 puede comprar la bicicleta ¿Es cierto lo que dice Diego? ¿Por qué? ¿Realizaste alguna operación? ¿Cuál? Registra cómo lo resolviste.
 - Ana le compró a su hija el triciclo y pagó con \$7.000. ¿Recibió vuelto? ¿Cuánto?
 - María va a comprar dos muñecas para sus nietas ¿Cuánto dinero gastará?
- 10) Busca nuevamente la imagen del punto 1 y responde:

Esc. Campaña del Desierto – 3º grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

- a) ¿Qué cuerpos geométricos ves? ¿Cuántos de cada uno? ¿Cuáles no aparecen?
- b) ¿Qué figuras geométricas ves? ¿Cuántos de cada una? ¿Cuáles no aparecen?

11) ¡A decorar tu “Máquina de Operaciones”!

-En diferentes tarjetas que midan 3cm por 4cm, dibuja una figura o cuerpo geométrico respetando el siguiente listado:

- 4 cuadrados - 2 cubos - 3 triángulos - 2 pirámides - 3 conos - 3 rectángulos
- 1 prisma - 2 círculos - 3 esferas

-Remarca el contorno de las figuras geométricas del punto anterior con naranja; y colorea los cuerpos geométricos con azul. Pégalos por diferentes partes de tu juguete.

Actividades: Día N° 4 Área: Educación Musical.

12) Escucha, canta y baila, manifestando los estados de ánimo que sugiere la canción del primer video adjunto. ¿Hola cómo estás?

13) Imita frente al espejo los emoticones de la canción:



14) Reproduce vocalmente los sonidos naturales que aparecen en la canción del segundo video adjunto y menciona un animal que emita sonido agudo, otro que emita sonido grave, otro que emita sonido fuerte y otro suave. ¿Qué escuchaste?

15) Presta atención a los colores que las marionetas mencionan en el tercer video adjunto: **rojo** alto, **verde** avanza, mientras disfrutas bailando esta canción.

IMPORTANTE: graba un video, audio o saca fotos de las actividades que realizarás en esta guía. Envíalas a mi correo pentagrama753@gmail.com Las estaré esperando.

Actividades: Día N° 5 Área: Matemática.

16) ¿Cómo funciona matemáticamente tu juguete? A partir de la construcción de tu nuevo juguete, utilizando diferentes materiales, es hora de que te diviertas jugando usando números naturales. Presta atención a las instrucciones de uso:

Instrucciones de uso de la “Máquina de operaciones”.

-Para comenzar a jugar, ten en cuenta que puedes hacerlo con una o más personas.

-Primero, vas a abrir tu máquina de operaciones y saca las bolsitas que contienen las fichas. Si eres el primer jugador, debes tomar en primera instancia, la bolsita que dice: OPERACIONES; y sin mirar, toma una ficha e introdúcela por la entrada a la máquina que dice “OPERACIONES”. Luego, todos los jugadores revelan la operación que te tocó.

Esc. Campaña del Desierto – 3° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

- Si eres el jugador de turno, debes elegir dos de las tres bolsitas restantes para sacar sin mirar una ficha (tapita) de cada una, teniendo en cuenta la operación que te tocó. Introduce ambas fichas a la máquina por las entradas con el rótulo “NÚMEROS”.

SUGERENCIA: si te sale la ficha  toma una ficha de la bolsa “N° DEL 1 AL 9” y otra ficha de la bolsa “N° DEL 10 AL 100”.

-Cuando te sientas listo, revela los números para operar que indica la máquina.

-Luego, debes resolver la operación. Hazlo mentalmente o utiliza la libretita para cuentas.

-El tiempo que tiene cada jugador para operar, es lo que dura una canción cualquiera elegida por los demás jugadores que no están de turno: pueden cantarla y bailarla; escucharla; o escucharla y bailarla. Al finalizar la canción, todos controlan el resultado de la operación; y si la respuesta es correcta te anotas dos puntos; si es errónea, 0 puntos.

-Gana quien más puntos sume. Y la cantidad de vueltas para dejar de jugar con la “Máquina de Operaciones”, la determinan entre todos los jugadores.

SUGERENCIA: si hay empate cuando se hace conteo de los puntos finales, pueden desempatar realizando una misma operación al mismo tiempo. Al final gana quien termine primero la operación de desempate... ¡Juega y diviértete operando!

17) Juega solito con tu “Máquina de Operaciones” y realiza tres rondas. Escribe en tu cuaderno la operación que te tocó y el puntaje que obtuviste.

18) Invita a algún miembro de tu familia a jugar. Registra en tu cuaderno los nombres de los jugadores, las operaciones de las primeras tres rondas (de cada jugador) y el puntaje obtenido por el ganador.

19) Vuelve a pararte frente a un espejo e imita el emoticón que representa la respuesta a estas preguntas; como lo hiciste en la actividad N°13 de esta guía:

- ¿Qué sentiste al realizar la “Máquina de Operaciones”?
- ¿Y al operar matemáticamente con tu juguete?

20) Piensa y responde: ¿En qué otras actividades podemos usar la “Máquina de Operaciones”?

Vice Directora: Adriana Araya

Directora: Marcela Silva