

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO N° 2**

**Escuela:** Adán Quiroga.

**CUE:** 700005700



**Docente Responsable:** Celina Rodríguez.

**Grado:** 4°

**Turno:** Mañana.

**Áreas:** Matemática, Ciencias Naturales, Educación Tecnológica y Educación Física.

**Título de la Propuesta:** Nos divertimos con los números naturales.

**Contenidos:** **Matemática:** El número natural. Lectura. Escritura. Composición. Descomposición. Orden ascendente y descendente. Uso de relaciones mayor, menor o igual. Respecto de las operaciones: multiplicar por dos cifras. Situaciones problemáticas con la división por dos cifras. Lectura y ubicación de puntos y recorridos en el plano. Figuras geométricas. Elementos.

**Ciencias Naturales:** Reutilización de materiales: reconocimiento y aplicación para el cuidado del medio ambiente.

**Educación Tecnológica:** Experimentación de diferentes maneras de dar forma a los materiales.

**Educación Física:** El desarrollo de la corporeidad, motricidad gruesa y ludomotricidad del niño.

**Indicadores de Evaluación para la Nivelación:**

**Matemática:**

- Lee números naturales hasta la centena de mil.
- Establece relaciones numéricas dentro del castillo.
- Escribe oración aritmética de números naturales.
- Establece relaciones entre números: menores- mayores- igual.
- Identifica estrategias de resolución de multiplicaciones por dos cifras.

---

**Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Analía Mostazo. Educación Física: Natalia Salinas.**

- Identifica situaciones problemáticas que se resuelven con división por dos cifras.
- Reconoce las figuras geométricas y sus elementos.
- Construye un juego didáctico con material reutilizable.

**Ciencias Naturales:** Interpreta el contenido de un texto.

- Investiga cómo podemos cuidar el medio ambiente a través del proceso de reutilización.
- Reconoce los objetos que podemos construir con material reutilizable.

**Educación Tecnológica:** Analiza las distintas posibilidades que nos ofrecen los materiales para construir un producto tecnológico.

**Educación Física:** Identifica respuestas motoras según sus posibilidades, con elementos y ajuste a situaciones problemáticas.

**Desafío:** Construir un pesca Magic con recursos reutilizables donde aprendamos sobre los números naturales.

**CIENCIAS NATURALES:** 1- Leemos detenidamente el texto:

Reutilizar es toda actividad del hombre para evitar tirar a la basura o desechar productos materiales que pueden volver a ser utilizados con mismos o diferentes fines para los que fue creado. El proceso de reutilizar permite volver a usar el objeto, es decir, darle un nuevo fin a esa basura y desechos que producimos en el lugar donde habitamos.

Este consiste en darle a un material la máxima vida útil. Una de las formas es usar productos que se pueden utilizar muchas veces, como las bolsas de tela para hacer la compra, los tarros de vidrio para guardar conservas, botellas de vidrio para el agua fría de la nevera, etc. Además, ¡Los residuos son tesoros! Los materiales que componen nuestros residuos sirven para fabricarnos una infinidad de objetos. El plástico, las latas, el cartón, el papel... pueden tomar miles de formas y utilidades con la ayuda de nuestras propias manos.

2. a-Respondemos: ¿Qué es reutilizar? ¿Qué nos permite?
3. Investiga en libros o páginas de internet ¿Cómo podemos cuidar al medio ambiente a través de la reutilización de materiales? Acompaña tu trabajo con imágenes alusivas.

4. ¿Qué cosas podemos armar con estos materiales? Propone 2 opciones. ¿Por qué crees que es importante reutilizar los materiales?



5. Investiga en diarios, libros o páginas de internet ¿Cuánto tiempo demora desintegrarse la lata, el vidrio y el plástico?

6. Manos a la obra: te propongo armar con material reutilizable nuestro pesca Magic. Para lo cual la seño te explicará cómo hacerlo. Recuerda utilizar todos los materiales que tengas en casa a fin de armar cada una de sus piezas.

#### EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: 7. Actividades:

A- Construimos el juego de pesca Magic. B-Primero buscamos todos los materiales y podemos remplazar algunos que no tengamos en casa como por ejemplo la cajita puede ser una de cartón o los peses pueden hacerse en cartulina de colores eso queda a criterio de cada uno según lo que tengan en casa. C-Dibujar la figura de las pez para utilizarlo de molde y seguimos las instrucciones del video. D- Redacta el proceso realizado para obtener el producto tecnológico que en esta ocasión es el juego de pesca. Acompaña tú trabajo con imágenes alusivas a su construcción.

MATEMÁTICA: 8. Ayuda a Laura a completar el castillo numérico con los números naturales que le faltan:

	1.000	2.000	3.000	4.000				8.000	9.000
10.000	11.000	12.000	13.000	14.000				18.000	19.000
20.000	21.000	22.000	23.000					28.000	29.000
40.000	41.000	42.000	43.000	44.000					49.000
50.000	51.000			54.000		56.000			
60.000			63.000				67.000		
70.000			73.000	74.000					79.000
80.000						86.000		88.000	89.000
90.000	91.000		93.000	94.000		96.000	97.000		

- A. Elige dos números del castillo numérico y escribe su oración aritmética, Extrae 3 números y ordenarlos de mayor a menor.
- B. Completa con sus relaciones  $<$   $>$   $o$   $=$  50.000.....44.0000 99.000....99.0000  
10.000....32.000
- C. Daniela, Gabriela, Ana y Fernanda resolvieron el cálculo  $12 \times 15$  de la siguiente manera:

Daniela	Gabriela	Ana	Fernanda
$12 \times 5 = 60$	$12 \times 5 = 60$	$15 \times 10 = 150$	$15 \times 1 = 15$
$12 \times 10 = 120$	$12 \times 1 = 12$	$15 \times 2 = 30$	$15 \times 2 = 30$
$120 + 60 = 180$	$60 + 12 = 72$	$150 + 30 = 180$	$15 + 30 = 45$

¿Qué procedimientos son correctos? ¿Cuáles son incorrectos? ¿Por qué?

- C. Para alumnos brillantes como vos: Lee las situaciones problemáticas y resolverlas:

- Una expedición recorrerá 782 km en 23 etapas iguales. ¿Cuántos kilómetros recorrerá en cada etapa?
- Un camión transporta 2.160 refrescos en cajas de 24 refrescos cada una. ¿Cuántas cajas lleva el camión?



- D. El tangram es un rompecabezas de origen chino en el que varias figuras geométricas forman otras figuras.



¿Qué figura forman al tangram? Escribe los elementos de una de las figuras geométricas que aparecen en el.

- F. Te invito a colocarle las siguientes reglas de juego a tu pesca Magic: Lee con mucha atención las instrucciones. Necesito que a cada pececito de Pesca Magic, le coloques un número del 1 al 10 con una lapicera. Cada jugador, por turno, sacará un pez del agua y

**Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Analía Mostazo. Educación Física: Natalia Salinas.**

deberá resolver una actividad referida a los números naturales que tú le asignes. Las 10 actividades con números naturales estarán escritas en una hoja de block (el pez número 1 tendrá una actividad que resolver, el pez número dos tendrá otra actividad, así sucesivamente hasta llegar al pez número 10) Recuerda: Cada jugador deberá pescar un pecesito y deberá resolver su actividad designada. Si el jugador la resolvió bien ganará 100 puntos si la resolvió mal le debes descontarle 50 puntos. Guarda tú juego en una bolsa o caja. Ahora, nos disponemos a divertirnos en familia. Jugamos y a la vez aprendemos sobre los números naturales. **MUY BUENA SUERTE!!!! EL GANADOR ES AQUEL QUE TENGA MAYOR PUNTAJE!!!!**

**9. Registra en tu cuaderno con quién jugaste, los puntos que lograste y con quiénes jugaste.** Compartimos nuestro juego en el grupo de 4° grado.

**EDUCACIÓN FÍSICA** 10. Elemento: tiza o carbón para hacer un círculo en el piso, un palo de escoba largo y en la punta un gancho hecho con alambre, una caja de cartón y 5 hojas de papel para hacer peces.

A-Movilidad articular (primero levantar hombros, luego realizar círculos con 1 brazo, con el otro, ambos a la misma vez, después abrir las piernas con manos en la cintura realizar un círculo con la cadera, posteriormente juntar piernas balancear una pierna adelante y atrás, con la otra, finalmente realizar círculos con la punta del pie y con el otro pie).

**B-Juego de pesca gigante**, realizaremos un círculo grande en el piso de aproximadamente 2 metros, ahí se encontrarán 5 peces con un hueco donde está la ala del pez, para poder pescarlo con el gancho del palito de escoba. A unos 3 metros colocar un recipiente (caja de cartón). Comienza el niño al lado del recipiente, a la orden de ¡listo! saldrá a buscar peces al lago, engancha y trae de a uno al recipiente, hasta lograr traer los 5 peces ¡a jugar!

**Directivo a cargo de la Institución:** Mónica Villegas.