

GUÍA DE RETROALIMENTACIÓN N° 21

GRUPO 2

Escuela: Carlos Norberto Vergara E.ME.R.

CUE 7000_204_00

Docente/s: Romero Fada, Antonia Petrona, Patricia, Benegas, Mónica, Pi, Roció, Pérez.

Grado: 4 A y B Turno: Mañana.

Área/s: Matemática, Ciencias Naturales, Música, Tecnología y Plástica.

Título de la propuesta: “Jugando Aprendemos “.

Contenidos:

Matemática:

Sistema de numeración decimal: Valor posicional de las cifras de un número. Relación de mayor, menor, anterior y siguiente, entre. Operaciones. Cálculos. Situaciones problemáticas. Multiplicación de un número por 10, por 100 y por 1000.

Ciencias Naturales:

Ecosistema. Medio Ambiente. Tipo de Ambiente. Flora, Fauna autóctona. Ecosistema. Clasificación de animales.

Música: Componentes de la obra musical la: Melodía La escala de Do mayor.

Artes visuales: volumen, pintura diseño, forma, plegado, color, temperatura del color.

Tecnología: Construcción de juegos didácticos con material reciclable.

Capacidades:

Comunicación: Describir de manera oral y escrita situaciones, objetos.

aprender a aprender: organización de los propios aprendizajes.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

. Localiza, selecciona y organiza información.

. Incluye contenidos aprendidos durante todas las guías trabajadas.

. Reconoce, trabaja con números entre hasta.

Realiza cálculos de multiplicación y división por la unidad seguida de cero.

. Explora, analiza y construye diferentes estrategias para la resolución de situaciones problemáticas. Trabaja realizando cálculos.

. Reconoce los tipos de ecosistemas.

. Trabaja teniendo en cuenta los cuidados del Medio Ambiente.

. Reconoce Flora y Fauna autóctona de San Juan.

Clasifica animales según su alimentación.

. Reconoce y selecciona materiales que se puedan transformar en productos acabados.

. Interpretar un repertorio de canciones infantiles.

. A través de la observación de un video que mandaran a la señorita así se discrimina el desarrollo de las mismas.

. Realización de dado para jugar, colorear tablero en colores cálidos.

Desafío: Confeccionar juego con un tablero y fichero con materiales reutilizables con jugar con temas trabajados durante el ciclo escolar.

Actividades:

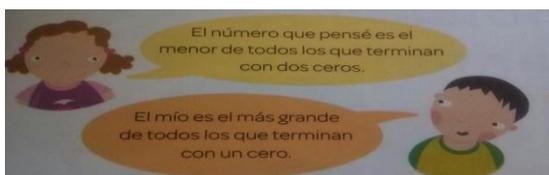
Este fue un año muy diferente, pero lo aprovechamos trabajando y aprendiendo desde casa...

TE FELICITO POR ESO ...en esta guía te invito a que juguemos con todo lo aprendido ...

Para jugar elaboraremos un maravilloso juego ...un tablero con fichas con lo que aprendimos ...

¿Cómo? Muy fácil ... Comencemos ...

1_ Luli y Fede tienen que escribir un número que esté entre 9.000 y 4.000.



¿Qué número pensó cada uno?

LULI _____ FEDE _____

2_ Completa estas tres sumas para que el resultado de cada una sea el número

mil quinientos veintitrés.

_____ +500+ _____ +3=1523

1.000+ _____ + _____ +3=1523

_____ + _____ +20+ _____ =1523

3_ Escribe tres números que se encuentren entre 9.000 y 10.000

_____ , _____ , _____ .

4_ Pistas para descubrir números:

a_ Está entre cuatro mil y cinco mil. Termina en quinientos _____

b_ Es menor que ochocientos. Termina en veinte. _____

Escribe en las tarjetas pistas para descubrir números hasta 1.000 y agrega al fichero.

José, el carpintero, hizo una compra de materiales. Hace un cálculo que te permita averiguar en cada caso, cuántos paquetes se llevó.

Materiales	En paquetes de ...	Cantidad de paquetes
500 clavos	100	
200 tornillos	100	
100	10	

5_ Realiza el cálculo mentalmente y une con flechas

4.000:1.000=
500×10=
8.000:100=
1.000×10=
200:10=
400×100=

5.000
4.
10.000
80
40.000
20



Escribe en las tarjetas cálculos de multiplicación, división y agrega al fichero.

6_ **Situaciones problemáticas** ¡DISFRACES EN PROBLEMAS!

A-En el negocio hay 76 antifaces. Con los que trajo Malena Hoy del mayorista, ya hay 199

¿Cuántos antifaces trajo?

B-El sábado vendió 45 pelucas y solo quedaron 32 ¿Cuántas pelucas tenía antes de comenzar el

día?

C- Un grupo de teatro infantil eligió varios trajes, para su nueva obra, que cuestan en total

\$538. De la obra anterior tiene ahorrado \$125 y recibieron una donación de \$300

¿Les alcanza justo? ¿Les falta? ¿les sobra? ¿Cuánto?

Escribe en las tarjetas situaciones problemáticas y agrégalas al fichero.

1. Observa el video atentamente <https://www.youtube.com/watch?v=7Li3YptPNvE>
2. Cantaran afinadamente "El juego de la Oca"
3. Escribe la escala de Do ...re...etc. ¡¡¡Como sale en el video.....!!!
4. Por último; este juego se complementará con todo lo que estamos trabajando con las señoritas...el reto es que cada vez que cae el dado en algún animalito o plantas autóctonas de San Juan y no recuerden el nombre deberán cantar la canción del juego de la oca afinadamente...

El Medio Ambiente es importantes cuidarlo. _ Escribe ejemplos de:

Reciclar: _____

Recuperar: _____

Reusar: _____



Escribe en las tarjetas las palabras Reciclar, reducir, rechazar, recuperar, reusar. Colócalas en el fichero, cada vez que elijas una tarjeta con estas palabras tendrás que dar ejemplo.

2_ Indica que tipo de ecosistema es:



Escribe en las tarjetas las palabras Ecosistema Terrestre y Ecosistema Acuático y colócalo en el fichero. Cuando te toque esta tarjeta deberás explicar que es un ecosistema

3_ Selecciona algunos animales del punto anterior y clasificalos:

Animales	Carnívoros	Herbívoros	Omnívoros

Escribe en las tarjetas las palabras carnívoros, herbívoros y omnívoros. Cuando te toque alguna de esta tarjeta deberás dar ejemplos nombrando animales.

4_ Observa, lee y subraya la flora y fauna autóctonas de San Juan.

Brachichito, jarilla, brea, retama, molle, piquillín, pichana, algarrobo arbustivo, chañar, guanaco, vicuña, zorro, puma, liebre, mara, vizcacha, comadreja, quirquincho, hurón, pecarí, chinchilla grande y armadillos, trucha, pejerrey, bagre, carpa, tiburón, ballena.

. Esta actividad no la colocaremos en el fichero, pero es importante que la recuerdes para poder jugar en el juego, recuerda los nombres de la Flora y Fauna autóctona, sino recuerdas puedes pagar prenda.

Tecnología: 1-Diseñar un Juego didáctico con material descartable

2-Marcar en un cartón la forma que se necesita recortar

3-Recortar en forma prolija

4-Indicar como figura en el diseño las partes necesarias para el juego

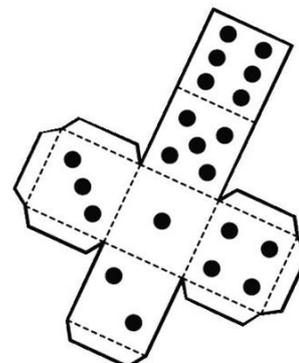
5-Construir lo diseñado con material acorde a lo deseado.

6- En cada casillero dibujar una planta o animal autóctono de San Juan.

Artes Visuales: 1_ Los alumnos tomarán una cartulina o algún papel duro, puede ser también un cartón fino, y marcarán este molde en el mismo para la realización del dado.



2. Los alumnos colorearán los espacios del tablero usando un degradado en colores fríos o cálidos, queda a elección del alumno.



Nos organizamos. Colocamos el tablero en la mesa, el fichero, el dado y fichas 2 o 4 participantes (puede ser tu familia o amigos).

¡VAMOS A JUGAR! INSTRUCCIONES DEL JUEGO “TODO LO QUE SABEMOS “

- ❖ Tiramos el dado, quien saque el número mayor, será quien comienza el juego.
- ❖ El ganador tira el dado y coloca su ficha en la casilla del número que indica el dado.
Recuerda: siempre nombrar la Flora o Fauna donde cayó tu ficha, sino lo recuerdas pagas prenda cantando la canción “El juego de la Oca “.
- ❖ En todas las casillas debes sacar una tarjeta del fichero, si la respuesta no es contestada correctamente, **deberás pagar las prendas que indican cada casillero**, si contestas bien, no pagas prenda y sigues avanzando.
- ❖ Cada participante leerá las tarjetas realizadas e intercambiarán con los otros participantes para su resolución.

. Si tu ficha cae en una de estas casillas  (Si responde bien no ten en cuenta estas casillas y avanza)

Puente: casillas 2 y 8, de un puente se va a otro, ya sea avanzando o retrocediendo 1 casillero.

Posada: casilla 5, pierde un turno.

Pozo: casillas 6 y 12, no se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esta casilla.

Laberinto: casilla 11, retroceder a la casilla 5.

Gana quien llegue primero a la meta, casilla número 15.

 Cuando estés jugando debes enviar un video, donde se pueda ver claramente como lo haces.

¡Éxitos!

Directora: Claudia, Gómez.

Vicedirectora: Analía, Ibáñez.