NIVEL: PRIMARIO CICLO: SEGUNDO TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS NATURALES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: **"JUGANDO SEGUIMOS APRENDIENDO"**

GUÍA N°2

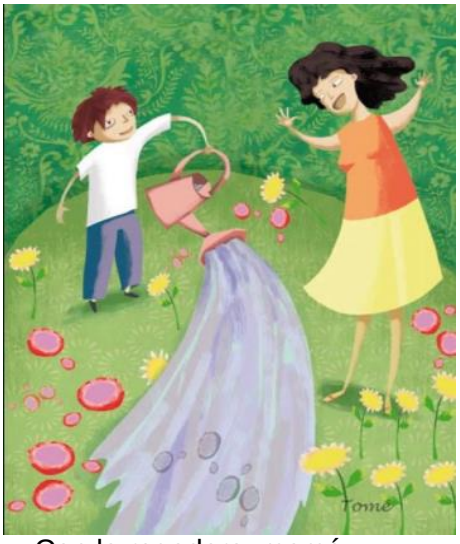
DESAFÍO: "Crear un juego de números con materiales reciclables o biodegradables".

Descripción del Desafío: Los alumnos de 4° grado llevarán a cabo la construcción de un juego, como trabajo final y con ayuda de un adulto, que conste de un recorrido numérico. Para ello deberán reflejar lo aprendido, redactando las reglas del juego y eligiendo los materiales para su construcción.

Actividades **DÍA N° 1** **LENGUA**

1- Lee atentamente el cuento: "*La regadera misteriosa*".

Cuento: "La regadera misteriosa"



Felipito Tacatún era muy distraído. Distraído, boquiabierto y desmemoriado. Qué le vamos a hacer, cada cual tiene sus defectos, ¿no?

Una vez la mamá lo mandó a regar las plantas. Felipito, naturalmente, se olvidó de llenar la regadera. Y ni siquiera se dio cuenta de que igual salía agua y que las flores bebían muy contentas. Al rato fue la mamá al jardín y vio que las plantas estaban medio loquitas. Las flores se reían y bailaban el vals, mientras las hojas aplaudían y los yuyos dormían la siesta.

– ¿Con qué has regado estas plantas, Felipito?

–Con la regadera, mamá.

–Pero esa regadera no tenía agua, sino vino– dijo la señora de Tacatún – porque estas plantas están todas borrachitas.

Efectivamente, estaban borrachitas.

Felipito trajo la regadera para que su mamá la inspeccionara y ¡oh sorpresa! esta vez la regadera no estaba llena de vino, sino de leche. La mamá se apresuró a preparar una enorme mamadera para el hermano de Felipito. Cuando terminó dijo:

– Felipito, alcánzame otra regadera de leche.

Y cuando su hijo se la alcanzó, resulta que estaba llena de jugo de naranja con azúcar. Naturalmente, Felipito se lo tomó todo sin respirar.

Y así siguieron las cosas.

Docente: Andrés Cayetano Gómez

No había duda de que la regadera era mágica, misteriosa y chiripitiflaútica. Un día se llenaba de leche, otro día se llenaba de tinta china, otro día se llenaba de caldo de gallina, y los domingos se llenaba de cerveza. Así, porque sí. Pero jamás, réquete jamás volvió a llenarse de agua.

Qué lindo, ¿no?

Pero, ¿y las plantas?, preguntarán ustedes.

Hubo que regarlas, en adelante, con la manguera. Y de esta manera se acaba el cuento de la regadera.

Autora: María Elena Walsh.

2- Según lo que estuvimos viendo anteriormente sobre los elementos de una narración y teniendo en cuenta lo que leíste en este cuento responde:

a- ¿Quiénes son los personajes de este cuento?

……

b- ¿Qué personaje te pareció el más interesante? ¿Por qué?

……..

c- ¿Cómo era Felipito?

…….....

d- La regadera era mágica, misteriosa y… ¿Qué?

……...

e- ¿Es una palabra real o inventada? ¿Por qué creen que la autora de este cuento utilizó esta palabra?

…….

f- ¿Dónde ocurrieron los hechos? Y ¿Qué ocurrió finalmente con la regadera?

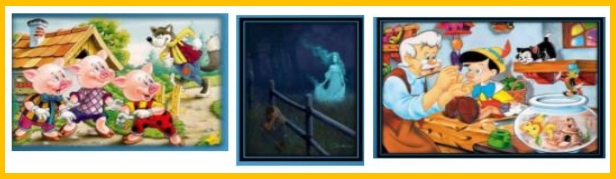
……..

3- Recordamos un poco qué es una narración:

"Narrar es……. de forma ordenada una …… y toda narración tiene un……donde se presentan los personajes, un nudo donde se desarrollan los hechos o acciones de los personajes y un …….. que nos cuenta qué pasó al final y cómo se resolvió la historia".

A. ¿Recuerdas los elementos y las partes de una narración?

Recuerda que una narración puede ser real o ficticia y estar presente en cuentos, fábulas, mitos, leyendas, novelas o historias reales.



- **El narrador es la persona que cuenta la historia. Si cuentas lo que te ha sucedido, tú eres el narrador.**
- **Los personajes son los seres a los que les ocurren los hechos que el narrador cuenta. Los personajes pueden ser reales o imaginarios.**
- **La acción son los hechos que se cuentan en el relato.**

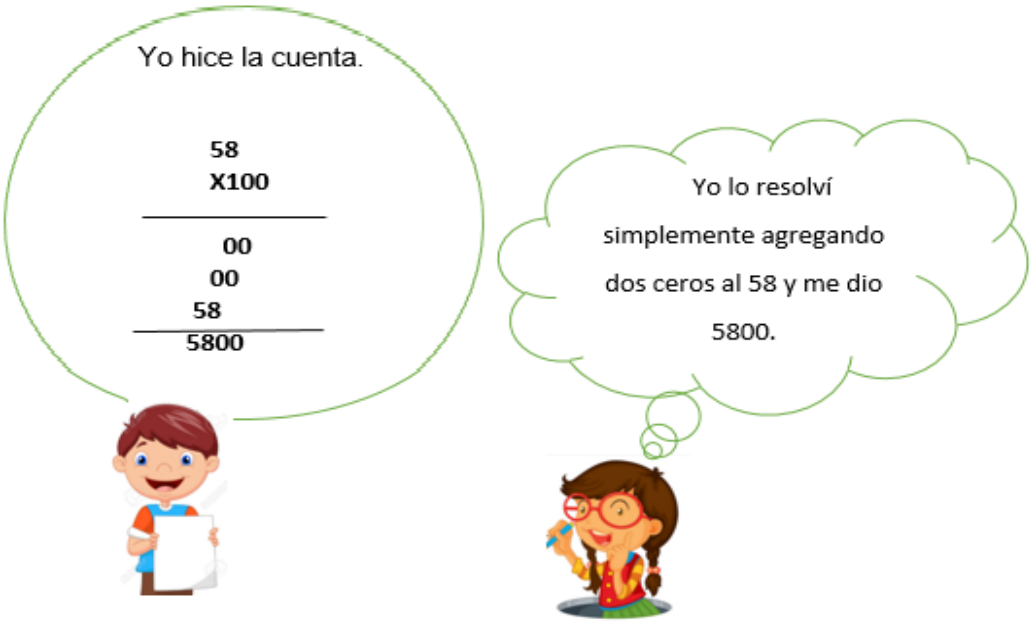
Además en toda narración hay un tiempo en el que se desarrolla la acción y un lugar o espacio.

4- Teniendo en cuenta las partes de una narración (Principio, nudo y desenlace) y los elementos (personajes, narrador, hechos o acciones, tiempo y espacio), produce o escribe un cuento con el siguiente título: “Los anteojos mágicos”. (debe tener una extensión de 12 renglones como mínimo).

Actividades **DÍA N° 2** **MATEMÁTICA**

1- Observa la siguiente situación y luego responde:

Julián y Maia deben resolver algunas multiplicaciones y discuten acerca de cómo deben resolverlas: 58 x 100



a- ¿Cómo lo resolvió cada uno?

……

b- ¿Quién crees que lo resuelve mejor? ¿Por qué?

……...

c- ¿Cómo resolverías tú la siguiente multiplicación? 670 x 10

……..……..

2- En éste cuadro se desordenaron unos números y se escondieron otros. Ordénalos de menor a mayor y encuentra los restantes

4030			4010		4000		4070		
	5040				5080				
6090				6030			6060		

A. Juan quiere explicarle a su hermanito menor por qué a pesar de tener las mismas cifras estos números no son iguales: 6580 y 8650.
¿Cómo lo explicarías? ¿Cuál es mayor? ¿Por qué?

……..

Actividades **DÍA N° 3** **LENGUA**

1- ¿Recuerdas el cuento de “La escondida” que vimos la semana anterior?

a- Revisa el borrador que escribiste del desarrollo y final del cuento. Teniendo en cuenta los elementos y partes que debe tener una narración.

b- Controla el orden de las acciones y la ortografía y luego reescribe aquí cómo te quedó.

……..

c- Cuenta con tus palabras qué tuviste en cuenta a la hora de escribir lo que faltaba del cuento.

……..

d- ¿Qué dificultades se te presentaron? ¿Y cómo pudiste resolverlas?

……..

Actividades **DÍA N° 4** **MATEMÁTICA**

1- Según lo que vimos la semana anterior cuando le ayudamos a Héctor a resolver sus dudas, pudimos comprobar que hay muchas maneras de construir o llegar a un número. Sólo hay que atreverse a jugar con ellos:
Observemos el siguiente ejemplo:

5600 es igual a 56 x 100,
es igual a 560 x 10,
es igual a 5000 + 600
es igual a 2800 + 2800
es igual a 2800 x 2
es igual a 500 x 10 + 600

Son distintas maneras de llegar al mismo resultado, en este caso 5600.

Detrás de cada número puede esconderse distintas operaciones de suma, resta, multiplicación o división.

a- Escribe tres maneras de obtener los siguientes números con sumas y multiplicación:

3800

……

4500

……

6200

……

Actividades **DÍA N° 5** **CIENCIAS NATURALES**

1- Observa con mucha atención el video y luego responde las preguntas:

"¿Cómo identificar productos biodegradables o reciclables?"

(https://www.youtube.com/watch?v=KxGiheOHjws&ab_channel=TVUNAM)

a- ¿Cuáles son los materiales Biodegradables y cuáles los reciclables? ¿Cómo los identificamos? ¿Y por qué es importante su uso?

…….

b- ¿Qué puede ocurrir en el futuro si no reciclamos? Reflexiona con ayuda de un adulto.

……

2- Con ayuda de un mayor, construye con materiales biodegradables o reciclables el juego de los bolos numéricos.

Puedes guiarte con el modelo de la imagen, y utilizar botellas de plástico, papel, cartón, etc. Importante: cada bolo debe tener un número de 3 cifras.

¿Cómo se juega?

Descripción: el primer jugador lanza la pelota intentando tirar el máximo número de bolos, dispondrá de dos lanzamientos en cada tanda para tirar el total de bolos, se anotará el número que de la suma de bolos tirados y cederá el turno a su compañero. Reglas: Gana el jugador que haya sumado más puntos.

Docentes: Milena Pérez, Cecilia Ginbert, Cecilia Vallejos

Áreas: Plástica - Computación - Tecnología

Propósitos:

- Plástica: Ofrecer oportunidades para la producción y recepción de manifestaciones artísticas que interpreten distintos lenguajes.

-Computación: Ampliar los conocimientos de los alumnos propiciando el desarrollo de inteligencias múltiples, que les permita desenvolverse en el mundo actual; fortaleciendo sus habilidades actitudes y valores.

-Tecnología: Propiciar instancias de observación mediante imágenes para identificar la evolución de los productos.

Actividades:

Plástica:

1- Todo el mes de Junio lo dedicaremos a Homenajear nuestra Bandera Argentina haciendo un proyecto en familia Realizaremos la Bandera más grande y bella posible: para esto usaremos todo tipo de materiales descartables: tapitas, vasitos de plástico, botellas, papeles, cartón de huevos, etc. Los pintaremos de celeste y blanco y comenzaremos a armar nuestra Bandera con la identidad de la familia:

Puedes observar estás imágenes para inspirarte y entusiasmase toda la familia

Computación:

1- Observa las imágenes.

2- Responde en el cuaderno.

- ¿Cómo crees que están las computadoras? ¿Por qué?

- Las computadoras ¿Se pueden enfermar? ¿Cómo? ¿De qué manera? ¿Qué les sucede?
- ¿Se pueden mejorar? ¿Cómo?
- Imagina y dibuja en tu cuaderno el causante de que la compu no funcione bien.

Tecnología:

1. Observa las siguientes imágenes y ordena del 1 al 5 (según la época).

2. Todos los personajes necesitan subir o bajar:
   - **a-** ¿Cómo lo hizo cada uno de ellos a lo largo de la historia?
   - **b-** ¿Qué objetos usan para facilitar la subida?
   - **c-** ¿Cuál de todos los personajes hace más esfuerzo? ¿Por qué?

¿Cuál realiza menos esfuerzo? ¿Por qué?

Directora: Silvia Marín

Docente: Andrés Cayetano Gómez