

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN



Escuela: Adán Quiroga. CUE: 700005700

Docente Responsable: Celina Rodríguez.

Grado: 3°

Turno: Mañana.

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Agropecuaria y Artes Visuales.

Título de la Propuesta: JUGAMOS CON LAS TABLAS DE MULTIPLICAR.

Contenidos: Matemática: El número natural: lectura, escritura, orden descendente y uso de relaciones. Escritura de las tablas de multiplicar. Análisis de la operación de la división por una cifra. Resolución de situaciones problemáticas con la operación de la división por una cifra. Reconocimiento entre cuerpo y figuras geométricas.

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

Educación Tecnológica: Procesos tecnológicos de elaboración de productos seleccionando materiales y técnicas apropiadas diferenciando operaciones y técnicas.

Educación Física: Capacidad condicionante: la fuerza.

Indicadores de Evaluación para la Nivelación:

Matemática:

- Lee y escribe números naturales.
- Ordena números de forma descendente.
- Establece relaciones numéricas: menor, mayor, igual.
- Construye Tablas de Multiplicar.
- Identifica estrategias para resolver divisiones.
- Resuelve situaciones problemáticas con la división de una cifra.

Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Mabel Salinas. Educación Física: Natalia Salinas.

- Diferencia cuerpos de figuras geométricas: elementos.
- Construye un juego didáctico con material reutilizable.

Ciencias Naturales: Interpreta comprensivamente el contenido de un texto.

- Investiga cómo podemos cuidar el medio ambiente a través del proceso de reutilización.

Educación Tecnológica: Analiza y selecciona herramientas y materiales.

Educación Física: Identifica las capacidades físico-motriz cómo los componentes de la condición física (fuerza)

Desafío: Construir el juego de la oca con recursos reutilizables donde aprendamos sobre las tablas de multiplicar.

- 1- **CIENCIAS NATURALES** Leemos con mucha atención:

Reutilizar es un proceso por el cual, el residuo sólido con una previa limpieza, se vuelve a utilizar. A veces tenemos materiales en la casa que los terminamos arrojando al tacho de basura como el papel, envases de vidrio, latas, cajas, todos ellos pueden volverse a reutilizar a fin de darle una utilidad. Por ejemplo: con las botellas de plástico puedo armar floreros, costureros, etc. Este nos aporta beneficios ya que disminuye la generación de desechos y reduce la contaminación del aire, tierra y agua.

2. -Responde: ¿Qué beneficios aporta el proceso de reutilizar? ¿Qué se reutiliza?
3. Investiga en libros ¿Cómo cuidar al medio ambiente a través de la reutilización de materiales?
4. **Manos a la obra:** te propongo armar con material reutilizable nuestro juego de la OCA. Para lo cual la profe de tecnología te enviará las instrucciones.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: 10 Actividades: a. Construimos el juego de la oca con materiales descartables. Materiales: cartón, hoja blanca, lápiz, tijeras, plasticola, imágenes, un dado. **b. Procedimiento:** Para hacer el tablero vamos a necesitar un rectángulo de 27x21 cm forrarlo con papel blanco o de color claro, una vez seco vamos a dibujar el siguiente circuito, puedes elegir el que más te guste. **c. Reglas:** Es un juego de mesa para dos jugadores o más. Cada jugador avanza con su ficha por un tablero en forma de espiral. Las

fichas pueden ser hechas de papeles de colores, porotos, animalitos. Como en el Juego de la Oca, cada jugador, a su turno, tira un dado y con su ficha avanza tantas casillas como indica el dado. El juego lo gana el que llegue más a la meta. _d. Recorten y peguen en el cuaderno 5 imágenes de herramientas, y escribe para que se usan.

MATEMÁTICA: 5. A. Ayuda a Marcos y a Luis a completar los casilleros que se encuentran de color celeste.


7.100	7.200			7.500	7.600	7.700	
8.400			8.700	8.800	8.900		
9.900		10.100				10.500	

B. Elige tres números que no se encuentren dentro de los casilleros celestes y escribe su oración aritmética, luego ordenarlos de mayor a menor.

C. Completa con sus relaciones $<$ $>$ $=$ $7.100 \dots 10.600$ $9.900 \dots 9.900$ $7.500 \dots 7.300$

D. Escribe la tabla del 3 y la del 4.

C. Lucía y Nicolás resolvieron el problema de las figuras de diferentes maneras:



Lucía

$$\begin{array}{r} 220 \\ - 60 \\ \hline 160 \\ + 10 \\ \hline 170 \\ - 80 \\ \hline 90 \\ - 40 \\ \hline 50 \\ + 10 \\ \hline 60 \\ - 4 \\ \hline 56 \end{array}$$



Nicolás

$$\begin{array}{r} 220 \\ - 180 \\ \hline 40 \\ - 36 \\ \hline 4 \\ + 36 \\ \hline 40 \end{array}$$

¿Es correcta la respuesta que dan cada uno de los chicos? ¿Por qué?

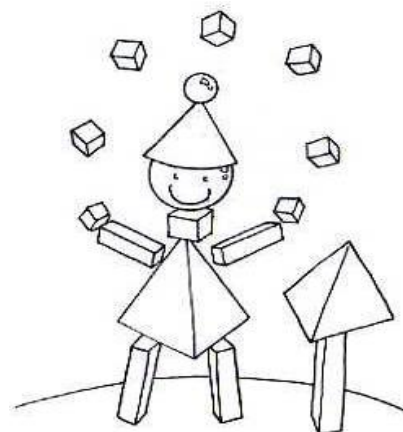
D. Resuelve los problemas.

En el huerto de mi abuelo han recogido **245 kilos de naranjas** y tiene que repartirlos en **5 furgonetas** para llevarlas a diferentes fruterías. **¿Cuántos kilos tendrá que transportar cada furgoneta?**

DATOS	OPERACIÓN	SOLUCIÓN
-------	-----------	----------

E. Observa la imagen y luego responde:

¿Cómo se llaman los cuerpos y las figuras geométricas que forman al muñeco?



Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Mabel Salinas. Educación Física: Natalia Salinas.

6-Te invito a tener en cuenta estas reglas para el juego de la OCA: Necesito que a cada casillero del juego, le coloques una tabla de multiplicar sin su resultado. Cada jugador deberá tirar el dado y trasladar su ficha de color al casillero que le corresponde. Dentro del casillero donde está su ficha de color tendrá una multiplicación que el participante deberá resolver. **Recuerda:** Si el jugador resolvió bien la tabla de multiplicar podrá dejar su ficha en ese casillero y luego continuar avanzando, pero si la resolvió mal deberá retroceder dos casilleros. Los resultados de las tablas estarán escritos en un papel y sólo los podrá ver el participante que no tira el dado. Ahora, nos disponemos a divertirnos en familia. Jugamos y a la vez aprendemos sobre las tablas de multiplicar. **EL GANADOR ES AQUEL QUE LLEGUE PRIMERO A LA META!!!! Registra en tu cuaderno con quién jugaste, Las tablas de multiplicar que te tocaron y con quiénes jugaste.**

EDUCACIÓN FÍSICA 7. 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-Circuito puente, pozo, posada, laberinto cerrado y cárcel. Realizar el circuito cerrado con las estaciones y variaciones de ejercicios para mejorar la postura corporal. **Primera estación el puente:** 30 abdominales crunch, en una manta gruesa sobre el piso el niño se acuesta boca arriba, con las piernas elevadas aproximadamente a un ángulo de 90°, subir el torso e intentar tocar la punta de los pies con las manos. **Segunda estación pozo:** 20 saltos altos con piernas juntas, boca abajo con los brazos estirados y las manos apoyadas en el suelo, situar los pies extendidos, el movimiento comienza con las piernas estiradas y se acercan las rodillas al pecho. **Tercera estación posada:** 20 sentadillas profundas, posición inicial es parado con los pies separados, bajar flexionando rodillas y la cadera baja hacia el suelo sin perder el equilibrio, volviendo luego a la posición de erguido.

Cuarta estación laberinto cerrado: 15 flexiones de brazos. La flexión de codos se realizan acostados boca abajo, los codos cerca del cuerpo, rodillas apoyadas en el piso. A continuación se flexionando los brazos en todo momento los codos cerca del cuerpo hasta rozar el piso con el pecho sin llegar a apoyarse. Finalmente se vuelve a la posición inicial, manteniendo en todo momento la espalda recta.

Directivo a cargo de la Institución: Mónica Villegas.

Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Mabel Salinas. Educación Física: Natalia Salinas.