

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo 1

Escuelas: Arturo Berutti, Juan Lavalle, Presidente Julio Roca, Bolivia

CUE: 700009000

Docente/s: Morales Arnaldo, Zapata Gustavo y Juarez Maira

Año: 2do Turno: Mañana y Tarde

Área/s: Tecnología, Cs Sociales y Matemática

Título de la propuesta: Estudiamos Jugando

Contenidos:

Tecnología: Proyecto tecnológico, Análisis de objetos tecnológicos, Los Materiales y sus propiedades.

Cs. Sociales: Entre Europa y América: la organización del mundo moderno.

Europa y América, encuentros y desencuentros.

Matemática: Operaciones con Números Racionales (Suma, Resta, Multiplicación, División)

y con Números Enteros (Suma, Resta, Multiplicación, División y Potencias). Lenguaje Coloquial y simbólico.

Indicadores:

Tecnología: -Resuelve problemas técnicos relacionados con las necesidades de la vida diaria, aplicando los principios básicos.

-Comprende el análisis de los objetos tecnológicos para resolver problemas de diseño.

- Reconoce los materiales y sus propiedades utilizados para la construcción de objetos.

Cs. Sociales: -Ubica Hechos históricos mediante línea de tiempo.

-Comprende y reflexiona sobre la importancia de hechos históricos.

Matemática: -Utiliza de forma adecuada los números racionales y los números enteros. Resuelve problemas de la vida cotidiana en los que se incluya el uso de los números racionales y enteros. Calcula el valor de expresiones numéricas mediante las operaciones elementales, aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones.

Desafío: Empleando diferentes materiales, diseñar un juego que nos permita afianzar lo aprendido. ¡¡¡A divertirse en familia...!!!!

Diseñando nuestro propio juego de preguntas y respuestas:

Objetivos del Juego: Pueden jugar hasta 6 jugadores, contarán con 4 fichas cada uno y se ubicará en la zona de salida. El primero en largar será el que al tirar el dado saque el mayor número, y podrá avanzar si contesta bien la pregunta que aparecerá en la tarjeta que elija.

Habrà un total de x tarjetas, las cuales estaràn confeccionadas con preguntas de cada Àrea, el tiempo de respuesta serà de 1 minuto. Ganarà el juego Quien logre meter las cuatro fichas en la Zona de Llegada, al llegar deberà contestar una pregunta final, si contesta mal seguirà esperando hasta que le toque nuevamente el turno.

Para la confección del juego Necesitaremos:

-Un tablero de juego

-Tarjetas con preguntas y respuestas, por Àreas: Matemática, ciencias sociales, Tecnología.

-Fichas De color Verde, Amarillo, Rojo, Azul, naranja y Lila, para moverse por el tablero

-1 dado y un reloj o temporizador.

Tablero: Debes copiar el siguiente formato.

Podemos usar para hacer el tablero un cartòn de 50 cm x 50 cm. Necesitaremos compàs, regla, escuadra, lápiz negro y de colores.



!!!Si necesitas ayuda contacta con tus profesores que te enviaran un instructivo!!!

Las tarjetas: las hacemos de cartòn de 7 cm x 10 cm aproximadamente.

Las Fichas: pueden ser botones, tapitas, o las fabricamos con cartòn y compàs y las pintamos.

El Dado: Si no tenemos dado lo podemos hacer nosotros mismos, los profes te compartiràn un modelo en el instructivo.

A continuaciòn, les proponemos las actividades de cada àrea, que deben resolver, enviar al docente que corresponda para su correcciòn (lo cual es de caràcter obligatorio para las evaluaciones correspondientes) y luego conformar las tarjetas del juego. Ya estamos listos para jugar.!!!!!!

¿ qué es la Tecnología ?
Respuesta:
Conjunto de técnicas,
conocimientos y procesos,
que sirven para el diseño y
construcción de objetos para
satisfacer necesidades
humanas.

Tecnología Actividades:

1- a- ¿Qué es el proyecto tecnológico?

-Tenemos un problema y dos soluciones posibles.

Solución de María	Solución de Soledad
-------------------	---------------------

<p>Al ver que la lámpara estaba fundida, Teresa ha salido inmediatamente de casa y ha recorrido el barrio hasta encontrar una tienda de repuestos eléctricos. Al pedir una lámpara, el dependiente le ha preguntado por el voltaje, la potencia y el tipo de rosca que necesitaba. Como Teresa ignoraba todos estos datos, ha comprado la más parecida a las que tenía en casa. Al volver, ha sustituido la lámpara fundida por la nueva y, como había suficiente luz del día, no se ha molestado en encenderla. Muy satisfecha, se ha dicho a sí misma: "Ya has resuelto el problema".</p>	<p>Lo primero que ha hecho Ana es averiguar el voltaje de la instalación (220V), la potencia de la lámpara fundida (40KW) y el tipo de rosca (grande). A continuación, ha localizado en el listín telefónico la dirección de la tienda de repuestos más próxima a su casa y se ha dirigido a ella. Allí ha adquirido una lámpara de las mismas características que la que se había fundido. Al llegar a casa, ha sustituido la lámpara fundida por la nueva, ha accionado el interruptor y ha comprobado su correcto funcionamiento. Inmediatamente lo ha comunicado a su madre.</p>
---	--

b- ¿Cuál de las 2 soluciones te parece que resuelve mejor el problema? ¿Por qué?

c- Identifica en el texto los pasos que ha dado Soledad para resolver el problema, y completa el cuadro teniendo en cuenta las fases del proceso tecnológico.

FASES	ETAPAS	
PENSAR	Identificar el problema	
	Búsqueda de información	
	Idea	
HACER	Construcción	
COMPROBAR	Evaluar	

2-Analiza el siguiente producto tecnológico respondiendo a las preguntas:

- ¿Qué es?
- ¿Qué forma tiene?
- ¿Para qué sirve?
- ¿Cómo es?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Cómo está hecho y de qué material es?
- ¿Es caro o barato?
- ¿En qué se diferencia de objetos parecidos o equivalentes? Por ejemplo, una lupa.
- ¿En dónde se lo usa?
- ¿Tiene posibilidad de reciclaje o reutilización?



3- Los Materiales y sus Propiedades:

a-Clasifica las imágenes según sus propiedades: en conductores, semiconductores y aislantes.



b- Une con flechas según la definición de cada propiedad:

-Plasticidad:

-Facilidad de un material para extenderse en láminas o planchas.

-Maleabilidad:

-Propiedad de un material para extenderse formando cables o hilos.

-Ductilidad:

-Propiedad de los cuerpos para adquirir deformaciones permanentes.

c- En base a los Materiales; ¿Qué debemos tener en cuenta para la realización de un producto Tecnológico? *Colores -Brillo -Solubilidad o sus Propiedades.*

d- ¿Qué propiedades tiene el Diamante?

Cs. Sociales Actividades:

1. Confeccionar una línea del tiempo en las edades que comprenden entre el año 400 hasta el año 2000, incluyendo las grandes civilizaciones americanas.
2. Unir con flechas.

Cambios en la producción agrícola.

Un mercader les llevaba las herramientas y la materia prima, las familias campesinas trabajaban en sus casas o en la aldea y el mercader les pagaba su producción, que en general eran telas y paños.

Trabajo a domicilio.

Los mercaderes burgueses de las ciudades comenzaron a invertir dinero en la compra de tierras como una alternativa para acrecentar y diversificar sus negocios. Organizaron mejor el trabajo agrícola para lograr un mayor rendimiento de la tierra. Buscaron mejorar las técnicas agrícolas y eso permitió que se expandieran los cultivos delicados

3. Completa.

El espacio urbano y el espacio rural se vinculan y se especializan en _____

_____.

Los Mercaderes y banqueros eran _____

_____.

Las nuevas ciudades surgieron _____ y tenían funciones _____

_____.

Los Reyes recuperan su poder por _____

_____.

4- Responde

- a) ¿Qué Sucedió el 12 de octubre de 1492?
- b) ¿Al Mando de quienes estaban?
- c) ¿A qué isla llegaron y con qué nombre la bautizaron?
- d) ¿A que llamaron viajes de exploración?
- e) ¿Qué pasaba con el territorio conquistado?
- f) ¿Cuántos años de diferencia hay entre la conquista de los imperios de Aztecas e Incas?
- g) ¿Qué estrategias usaron?
- h) ¿Que fue la resistencia Cultural?

Matemática Actividades:

1) Expresa como fracción e indica si es propia, impropia o unitaria. también si es periódica o exacta y luego debes representarla en un dibujo.

- Seis Cuartos
- Trece doceavos
- Dieciséis cuartos

2) Factoriza los siguientes números y expresarlos como multiplicación de potencias.

15, 36, 120

3) Ten en cuenta los resultados en la actividad anterior y determina el **M.C.M. (15, 36, 120)**

4) Resuelve:

a) $\frac{5}{3} + \frac{12}{3} =$

b) $\frac{75}{6} - \frac{25}{6} =$

c) $\frac{5}{6} - \frac{3}{8} =$

d) $\frac{6}{7} + \frac{8}{3} =$

e) $\frac{3}{4} \cdot \frac{12}{5} =$

f) $\frac{4}{18} : \frac{12}{24} =$

5) Dibuja tu propia recta numérica y Representa los siguientes números: -14, 15, -6, 3, -11, 9, -1, -15 y 12

6) Observa el ejercicio anterior e indica si es mayor o menor según corresponda:

1..... -2

-5..... 0

7..... -8

7) Suprime previamente los paréntesis y luego resuelve:

$+(+5) - (+8) =$

$-(+7) + (-6) =$

8) Resuelve las siguientes sumas algebraica:

a) $-9 + 5 - 8 + 10 - 3 =$

9) Recuerda el orden de resolución de las operaciones y resuelve:

$8 - 24 : (-1 - 5) + (-20 : 4 + 7) \cdot (-7) =$

10) Resuelve las siguientes potencias utilizando las propiedades:

a) $-2^2 =$

b) $(3^5)^0 =$

c) $(-4)^2 =$

d) $[(-2)^3]^2 =$

e) $(-2)^2 \cdot (-2)^3 =$

f) $(-3)^5 : (-3)^1 =$

11) Escribe en lenguaje simbólico y resuelve:

- 1) Los dos tercios de cuarenta y cinco
- 2) la diferencia entre el cuadrado de tres y el cubo de dos.
- 3) El producto entre un quinto y el doble de tres décimos.
- 4) La mitad de la suma entre cuatro tercios y cinco sextos.



!!!Espero ver tu super producción...!!!!

Directores: Verónica Ribes, Liliana Pelicano Ester, Carrizo. Jorge Lozano.