

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 3.**

**ESCUELA:** Campaña del Desierto.

**CUE:** 700027800

**DOCENTES:** Belén Alcucero – Valeria Romarión/Profesoras: Vanesa Agüero – Ana González.

**GRADO:** 3° A y B

**CICLO:** Primero

**NIVEL:** Primario

**TURNO:** Mañana y tarde.

**ÁREAS INTEGRADAS:** Matemática – Ciencias Naturales – Educación Tecnológica - Educación Musical.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** Mi Máquina de Operaciones, echa con distintos materiales.

**CONTENIDOS:** **Matemática:** Reconocimiento y uso de los números naturales para su designación oral y representación escrita hasta el 8.000 en la vida cotidiana. Identificación y uso de las operaciones de adición, sustracción y multiplicación en situaciones problemáticas. Comparación y descripción figuras y cuerpos según sus características. **Ciencias Naturales:** Exploración y experimentación de estados, mezclas y uso de materiales en diferentes objetos. Comprensión de los cambios en las plantas: plantas anuales y plurianuales. **Educación Tecnológica:** Exploración de las posibilidades de realizar transformaciones de materiales en función de sus propiedades. **Educación Musical:** Sonidos del entorno natural. Cualidades del sonido. Movimiento corporal libre y pautado, e inhibición del movimiento corporal. Canto: La Voz cantada. Memoria. Emociones.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:** **Matemática:** Razona y opera matemáticamente para resolver diferentes situaciones problemáticas. Interpreta relaciones numéricas a través del juego. Señala y construye cuerpos y figuras geométricas. **Ciencias Naturales:** Reconoce, compara y clasifica tipos de materiales, métodos de separación de los mismos y tipos de mezclas. Profundiza la comprensión del uso de las plantas anuales (árbol) dentro de los recursos materiales para elaborar un juguete. **Educación Tecnológica:** Construye un juego con materiales reciclados. Nombra materiales argumentando su uso, según las propiedades. **Educación Musical:** Reconoce y discrimina sonidos, percibe su ausencia. Representa vocal y corporalmente los atributos del sonido. Interpreta una canción expresando diferentes emociones que le sugiere la misma. Experimenta desplazamientos libres y pautados siguiendo un estímulo musical. Percibe la inhibición del movimiento.

**DESAFÍO:** Confección de un juguete (“Máquina de Operaciones”), utilizando diferentes materiales orientado al reconocimiento y uso de los números naturales.

**Actividades: Día N° 1 Área: Educación Tecnológica.**

## Esc. Campaña del Desierto – 3° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

- 1) ¡Arma tu propio juguete! Construye tu propia “Máquina de Operaciones”, siguiendo el instructivo. Puedes guiarte observando la imagen:

**Materiales:** -Una caja de cartón para zapatos. A parte necesitamos dos rectángulos más de cartón extras.

-Papel afiche (o cualquier papel que tengas en tu casa que sirva para forrar la caja); tres tubos de cartón (de papel de cocina o higiénico), pintados y 36 tapas de botellas.

-Plasticola, cinta adhesiva, un marcador y tijera.

-Tres rótulos blancos que midan 5cm. por 3cm.

-Cuatro bolsitas chicas o medianas para guardar las tapas de botellas (si es de tela mejor).

-Una libretita para cuentas (puedes reciclar las hojas sobrantes de algún cuaderno antiguo).

**Cómo hacer la máquina de las operaciones:**

-Con el afiche, forra la caja por fuera y por dentro.

-Abre la caja y divide la parte contraria en dos. Usa los rectángulos de cartón extra y la cinta adhesiva (como lo representan las líneas naranjas de la imagen).

-Por adentro de la caja y en el centro de la tapa, ubica y pega los tres rollos de manera que cada uno quede en el centro de los espacios marcados con los rectángulos extras. Toma los rótulos rectangulares y escribe: NÚMEROS-OPERACIÓN-NÚMEROS

-Pega los rótulos en cada rollo, respetando el orden en que los escribiste.

-**Bolsitas y tapitas:** en la 1° bolsita, escribe por el lado de afuera: OPERACIONES; y en ella vas a poner tres tapitas, cada una con un signo (+, -, x); en la 2° escribe por el lado de afuera: N° DEL 1 AL 9; y dentro 9 tapitas, cada una con un número del 1 al 9; en la 3° escribe por el lado de afuera: N° DEL 10 AL 100; y dentro 15 tapitas, cada una con un número que se encuentre entre 10 y 100; y en la 4° escribe por el lado de afuera: N° DEL 1.000 AL 8.000; y dentro, 8 tapitas cada una con un número del 1.000 al 8.000 pero de 1.000 en 1.000 (1.000-2.000-3.000-4.000...)

- 2) Diseña el paso a paso de la construcción de tu “Máquina de Operaciones”.

- 3) Completa el cuadro con los materiales que empleaste para la “Máquina de Operaciones” y sus propiedades.

Nombre del objeto	Material	Propiedades	¿Puede cambiar de forma? ¿Con qué?
caja	cartón	flexible	

**Actividades: Día N° 2 Área: Ciencias Naturales.**

4) Lee atentamente y responde:

Lucas quiere reciclar cartón para hacer papel artesanal. Colocó a remojar en un recipiente con agua, pedacitos de cartón:

a) El método de separación que debe realizar Lucas antes de poner a secar el nuevo papel ¿Es Filtración? ¿Por qué?

d) ¿Qué tipos de materiales empleó Lucas para realizar esta mezcla? Encierra con un círculo la respuesta correcta:

Un líquido y un sólido – dos líquidos.

e) ¿Se trata de una mezcla homogénea – mezcla heterogénea?

5) Realiza el dibujo de una mezcla heterogénea que incluya uno de los materiales con que construiste la “Máquina de Operaciones” e indica estado del mismo.

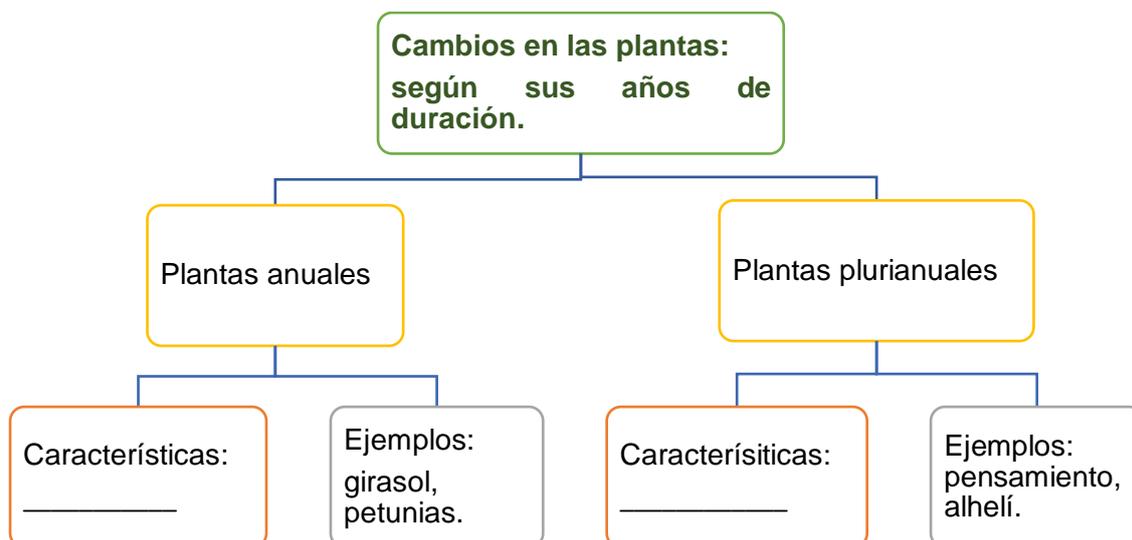
6) La siguiente es una imagen de mezcla de semillas con harina. Identifica y anota: estados de los materiales. ¿Cómo lo separarías?



7) Dibuja la caja de zapatos que utilizaste para crear el juguete. Responde:

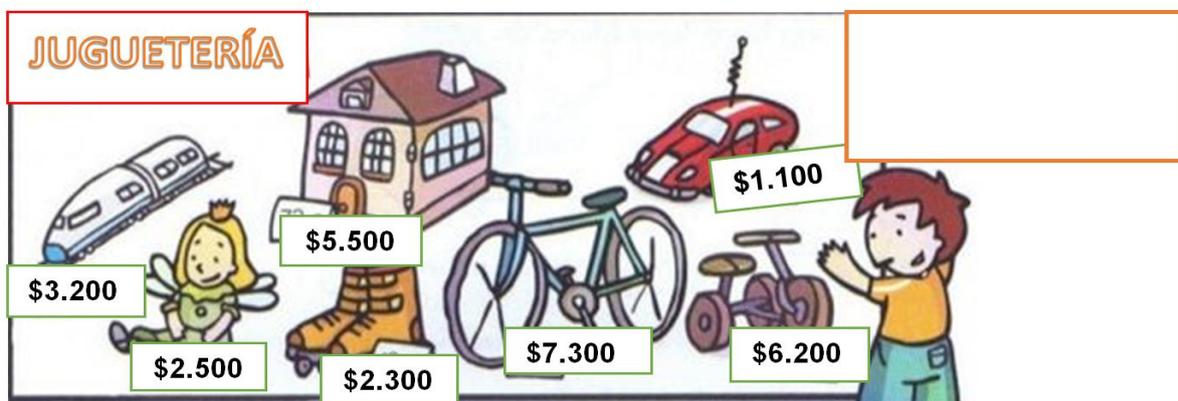
¿Con qué tipo de material está elaborado? Se necesita del árbol para elaborar el cartón, ¿será una planta anual o plurianual?

8) Completa el siguiente esquema con tus propias palabras:



**Actividades: Día N° 3 - Área: Matemática.**

9) Observa con atención en la vidriera, los precios de los juguetes:



- a) En el cuadro vacío dibuja tu "Máquina de Operaciones" y agrega un precio con un valor entre \$4.000 y \$4.100.
  - b) ¿Cuál es el juguete más caro? ¿Y el más barato?
  - c) Elige 3 precios y ordénalos de mayor a menor.
  - d) Escribe cómo se lee cada precio que ordenaste en el punto anterior.
  - e) Tomás tiene el siguiente dinero ahorrado: \$1.000. ¿Cuál o cuáles juguetes puede comprar? ¿Por qué?
  - f) Diego dice que con 1 billete de \$1.000; 1 billete de \$500 y 1 billete de \$100 puede comprar la bicicleta ¿Es cierto lo que dice Diego? ¿Por qué? ¿Realizaste alguna operación? ¿Cuál? Registra en tu cuaderno cómo lo resolviste.
  - g) María va a comprar dos muñecas para sus nietas ¿Cuánto dinero gastará?
- 10) Busca nuevamente la imagen del punto 1 y responde:
- a) ¿Qué cuerpos geométricos ves? ¿Cuáles no observas?
  - b) ¿Qué figuras geométricas ves? ¿Cuáles no observas?

## Esc. Campaña del Desierto – 3° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

11) ¡A decorar tu “Máquina de Operaciones!”

-En diferentes tarjetas que midan 3cm por 4cm, dibuja una figura o cuerpo geométrico respetando el siguiente listado:

1 cuadrado - 1 cubo - 1 triángulo - 1 pirámide - 1 rectángulo - 1 prisma - 1 círculo

Pégalos por diferentes partes de tu juguete.

-Remarca el contorno de dos figuras geométricas del punto anterior con naranja; y colorea un cuerpo geométrico con azul.

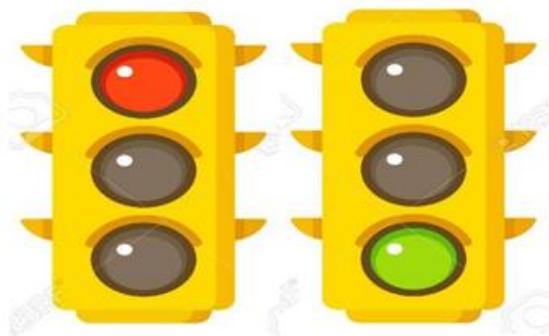
**Actividades: Día N° 4 Área: Educación Musical.**

**IMPORTANTE:** graba un video, audio o saca fotos de las actividades que realizarás en esta guía. Envíalas a mi correo [pentagrama753@gmail.com](mailto:pentagrama753@gmail.com) **Las estaré esperando.**

12) Elige y escucha una canción infantil o alegre. Canta esa canción y baila. Luego, cuéntame la emoción que sentiste haciendo esta actividad.

13) Recorre las diferentes partes de tu casa escuchando con atención los sonidos que hay en ella. Después, cuéntame los sonidos que escuchaste. Menciona un sonido agudo, otro grave, un sonido fuerte y otro suave.

14) Presta atención a los colores del semáforo: **rojo** alto, **verde** avanza. Pinta en una hoja de cuaderno un círculo **verde** y en otra hoja un círculo **rojo**. Luego, coloca una música divertida y baila cuando te muestre el círculo verde y detente, cuando te muestre el círculo rojo.



**IMPORTANTE:** graba un video, audio o saca fotos de las actividades que realizarás en esta guía. Envíalas a mi correo [pentagrama753@gmail.com](mailto:pentagrama753@gmail.com) **Las estaré esperando.**

**Actividades: Día N° 5 Área: Matemática.**

15) ¿Cómo funciona matemáticamente tu juguete? A partir de la construcción de tu nuevo juguete utilizando diferentes materiales, es hora de que te diviertas jugando usando números naturales. Presta atención a las instrucciones de uso:

**Instrucciones de uso de la “Máquina de operaciones”.**

-Para comenzar a jugar, ten en cuenta que pueden jugar una o más personas.

- Primero, vas a abrir tu máquina de operaciones y saca las bolsitas que contienen las fichas. Si eres el primer jugador, debes tomar en primera instancia, la bolsita que dice:

## Esc. Campaña del Desierto – 3° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

OPERACIONES; y sin mirar, toma una ficha e introdúcela por la entrada a la máquina que dice “OPERACIONES”. Luego, todos los jugadores revelan la operación que te tocó.

- Si eres el jugador de turno, debes elegir dos de las tres bolsitas restantes para sacar sin mirar una ficha (tapita) de cada una, teniendo en cuenta la operación que te tocó. Introduce ambas fichas a la máquina por las entradas con el rótulo “NÚMEROS”.

**SUGERENCIA: si te sale la ficha ✕ toma una ficha de la bolsa “N° DEL 1 AL 9” y otra ficha de la bolsa “N° DEL 10 AL 100”.**

-Cuando te sientas listo, revela los números para operar que indica la máquina.

-Luego, debes resolver la operación. Hazlo mentalmente o utiliza la libretita para cuentas.

-El tiempo que tiene cada jugador para operar, es lo que dura una canción cualquiera elegida por los demás jugadores que no están de turno: pueden cantarla y bailarla; escucharla; o escucharla y bailarla. Al finalizar la canción, todos controlan el resultado de la operación; y si la respuesta es correcta te anotas dos puntos; si es errónea, 0 puntos.

-Gana quien más puntos sume. Y la cantidad de vueltas para dejar de jugar con la “Máquina de Operaciones”, la determinan entre todos los jugadores.

**SUGERENCIA: si hay empate cuando se hace conteo de los puntos finales, pueden desempatar realizando una misma operación al mismo tiempo. Al final gana quien termine primero la operación de desempate... ¡Juega y diviértete operando!**

16) Juega solito con tu “Máquina de Operaciones” y realiza una ronda. Escribe en tu cuaderno la operación que te tocó.

17) Invita a algún miembro de tu familia a jugar. Registra en tu cuaderno los nombres de los jugadores, las operaciones de las primeras una ronda (de cada jugador) y el puntaje obtenido por el ganador.

18) Elige el emoticón para responder:



¿Qué sentiste al realizar la “Máquina de Operaciones”?

19) Piensa y responde: ¿En qué otras actividades podemos usar la “Máquina de Operaciones”?

**Vice Directora: Adriana Araya**

**Directora: Marcela Silva**