

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo 3

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

CUE:700009000

Docente/s: Morales Arnaldo, Zapata Gustavo y Juárez 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 ubicarán 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. Habrá un total de x tarjetas, las cuales estarán confeccionadas con preguntas de cada Área,

el tiempo de respuesta será de 1 minuto. Ganará el juego Quien logre meter las cuatro fichas en la Zona de Llegada, al llegar deberá contestar una pregunta final, si contesta mal seguirá esperando hasta que le toque nuevamente el turno.

Para la confección del juego Necesitaremos:

-Un tablero de juego

-Tarjetas con preguntas y respuestas, por Áreas: 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 cartón de 50 cm x 50 cm. Necesitaremos compás, regla, escuadra, lápiz negro y de colores.



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

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

Las Fichas: pueden ser botones, tapitas, o las fabricamos con cartón y compás y las pintamos.

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

A continuación, les proponemos las actividades de cada área, que deben resolver, enviar al docente que corresponda para su corrección (lo cual es de carácter 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- Nombra las cinco etapas del proyecto tecnológico.

b- En la etapa de explorar y diseñar: Nombra los medios que utilizarías para investigar y conocer más sobre algún producto.


c- Se describen varios problemas de diferente tipo. Indica cuáles de ellos son problemas tecnológicos y cuáles no.

PROBLEMA	TECNO-LÓGICO	NO TECNO-LÓGICO
----------	--------------	-----------------

Se desea diseñar una caja de cartón que soporte el peso de seis botellas de vino de un litro.		
Se quiere averiguar la densidad de un material, si tiene una masa de 20 kg y un volumen total de 2 metros cúbicos.		
El profesor de Ciencias de la Naturaleza desea disponer de un sistema que permita archivar todos los trabajos que se realizan a lo largo del curso		
Se necesita un dispositivo que permita unir las piezas de un dispositivo mecánico de un coche.		
Queremos hallar la velocidad inicial mínima de un avión que se mueve horizontalmente con una velocidad uniforme de 720 km/h volando a una altura de 2000 m.		

2- Análisis de productos tecnológicos:

-Completa el cuadro respondiendo las preguntas.

OBJETO	Características: ¿De qué material esta hecho?	Función: ¿Para qué sirve?	¿Que forma tiene?	Tamaño: ¿Cuáles son sus medidas?	Color:	Usuarios: ¿Quiénes lo usan?
 Lavarropas						

3- Los Materiales:

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.

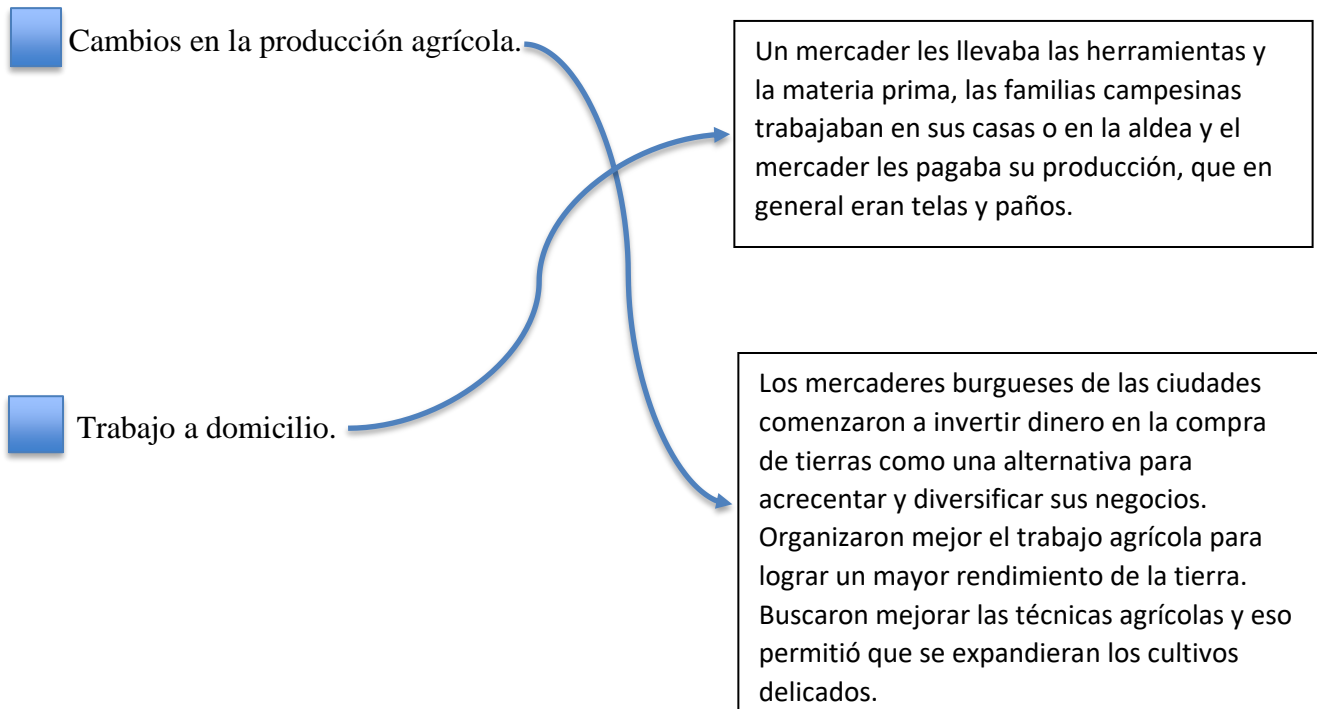
Cs. Sociales Actividades:

1. Agrega en la línea del tiempo los siguientes hechos.

Edad Media - Edad Moderna - Edad Contemporánea

400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600 1700 1800 1900 2000

2. Escribe V o F.



3- Marca con un círculo la respuesta que corresponda.

- El 12 de octubre de 1492 Colon: Llego a América - Llego a Europa- Llego a África
- ¿Al Mando de quienes llegaron? San Martin- Colon- Leonel Messi.

- ¿A que llamaron viajes de exploración? Reconocer el Territorio- Marcarlo- Darles cosas.

Matemática Actividades:

1) Une con flechas como se leería cada fracción y cuál sería su clasificación, que puede ser más de una opción:

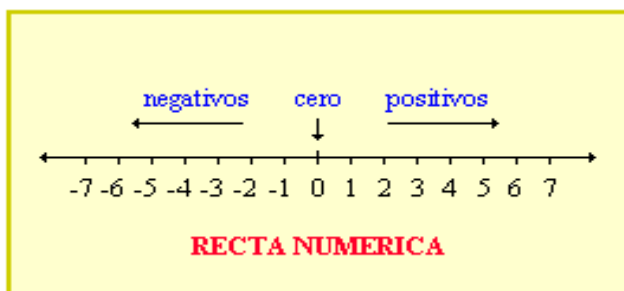
Un quinto		$\frac{16}{4} = 4$		Unitaria
Trece doceavos		$\frac{1}{5} = 0,2$		Propia
Dieciséis cuartos		$\frac{13}{12} = 1,08333...$		Impropia
				Periódica
				Exacta

2) Factoriza los siguientes números y expresarlos como multiplicación de potencias.
36, 120

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

4) Resuelve: a) $\frac{5}{6} - \frac{3}{4} =$ b) $\frac{3}{7} + \frac{8}{3} =$ c) $\frac{3}{4} \cdot \frac{8}{5} =$ d) $\frac{4}{3} : \frac{6}{12} =$

5) Observa la recta numérica e indica si es mayor (\geq) o menor (\leq) según corresponda:



1..... -2 -1..... 0 7..... -5

6) Suprime previamente los paréntesis y luego resuelve:

a) $+(+5) - (+8) =$ b) $-(+7)+(-6) =$

7) Recuerda el orden de resolución de las operaciones y resuelve:
 $8 - 24 : (-1 - 5) =$

8) 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) $(-3)^5 : (-3)^1 =$

9) Une con flechas el lenguaje simbólico con el coloquial según corresponda

Lenguaje Coloquial		Lenguaje Simbólico
El cubo de menos dos.		$\frac{2}{3} \cdot 15$
El producto entre un quinto y tres décimos.		$(3)^2$
El cuadrado de tres		$8 - (2)^2$
La diferencia entre ocho y el cuadrado de dos		$\frac{1}{5} \cdot \frac{3}{10}$
Dos tercios de quince		$(-2)^3$



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

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