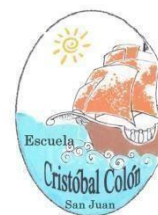


**Escuela Cristóbal Colón Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación 3° y 4° ÁREAS
INTEGRADAS escenario 2**

GUÍA 24 de Retroalimentación

Escuela: Cristóbal Colón

CUE: 700017600



Docente: Aballay Oscar Roberto, Diego Fernández, Cristina Folini, Maira Fernández

Grados: 3° y 4° grados agrupados.

Turno: Mañana

Título de la propuesta: Jugando con sonidos

Matemática Contenidos Numeración: hasta 10000; Situaciones problemáticas aplicando las operaciones: suma resta. - Geometría: cuerpos y figuras.

Tecnología Contenido: Análisis de procesos de fabricación formado por varios pasos sucesivos, identificando las acciones realizadas

Artes visuales Contenidos: Texturas, formas, color

Música Contenidos: la ejecución instrumental de objetos sonoros, instrumentos no convencionales e instrumentos musicales

Matemática indicadores

Lee, escribe, compara, compone y descompone números naturales hasta el 10000.

Realiza cálculos de adición, sustracción y multiplicación con distintos sentidos.

Descubre y nombra cuerpos y figuras geométricas.

Tecnología Indicadores de evaluación para la nivelación:

*Realiza en forma ordenada los pasos de un proceso de fabricación

*Reconoce tipos de procesos Artesanal e Industrial

Artes visuales Indicadores:

Produce formas tridimensionales reconociendo las posibilidades y limitaciones de distintas técnicas y procedimientos.

Reconoce y aplica texturas en la producción.

Música Indicadores de logro:

Identifica el sonido del palo agua en los ejemplos sonoros propuestos.

Experimenta las diversas formas de ejecución del instrumento, teniendo en cuenta duración e intensidad sonora.

**Escuela Cristóbal Colón Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación 3° y 4° ÁREAS
INTEGRADAS escenario 2**

Desafío: Construcción de un instrumento musical, siguiendo los pasos de un proyecto tecnológico, reconociendo tipos de materiales, texturas, formas y colores.

Actividades

Matemática. Números Naturales hasta el 10.000

1. Lee la situación problemática.

❖ **Tres gauchos, Don Martín, Don Chicho y Don Chacho, jugaban al sapo (es un juego de embocar) anotaban los puntajes en una tabla.**


❖ **Anota los totales.**

GAUCHOS	MILES	CIENES	DIECES	UNOS	TOTALES
DON MARTÍN	8	1	3	1	
DON CHICHO	6	2	0	2	
DON CHACHO	3	1	4	0	

a. ¿Quién tiene más puntos? _____

b. ¿Quién tiene menos puntos? _____

c. Escribe el nombre del gaucho

 Ganador.....

 Perdedor:.....

d. ¿Qué diferencia (resta) de puntos hay entre? **Don Chicho y don Martín**

e. **¿Cuántos puntos hicieron entre don Cacho y don Chicho?**

Series Numéricas.

3- ¡Ayuda a Zoilo y María! Completando las siguientes series numéricas.

**Escuela Cristóbal Colón Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación 3° y 4° ÁREAS
INTEGRADAS escenario 2**



	+ 100		+ 10
1.000		1.000	
2.000		2.000	
3.000		3.000	
4.000		4.000	
5.000		5.000	
6.000		6.000	
7.000		7.000	
8.000		8.000	
9.000		9.000	

Tablas de multiplicar.

4- Al tomar mate los paisanos mancharon el tablero y se borraron algunos de sus números

Completa los espacios vacíos con el resultado de las tablas de multiplicar que faltan.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5		7	8	9	10
2	2		6	8	10	12	14		18	20
3	3	6	9	12		18		24	27	
4		8	12		20	24	28	32	36	40
5	5		15	20	25		35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49		63	70
8	8		24		40	48	56	64	72	
9	9	18	27	36	45		63	72		90
10	10	20	30			60	70	80	90	100

Luego soluciona como puedas los siguientes problemas.

Los gauchos compraron 6 mates a \$ 124 cada uno. ¿Cuánto dinero deberán tener?

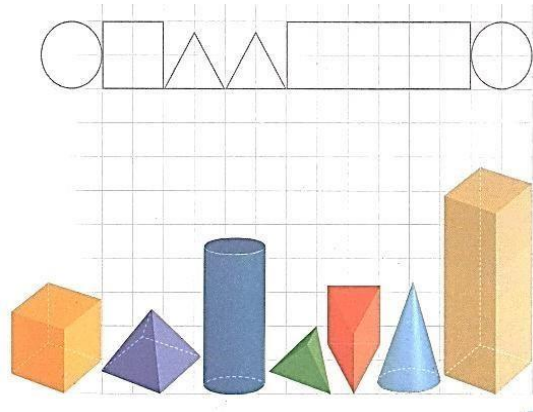
Mi mamá compró 4 paquetes de discos para hacer empanadas. Cada paquete tiene 12 discos de empanadas. ¿Cuántas empanadas podrá armar con todos los paquetes?

Escuela Cristóbal Colón Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación 3° y 4° ÁREAS INTEGRADAS escenario 2

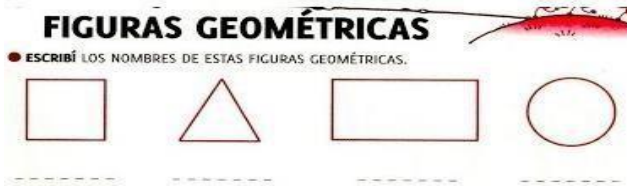
Figuras y Cuerpos Geométricos.

5- a) Esta es una guarda que hizo un chico con distintas figuras.

Si quisieras cubrirla Con cuerpos ¿cuál usarías? Une con flechas qué cuerpos apoyarías sobre cada figura.



b- Completa con los nombres:



Tecnología

Actividades:

1) Observa las imágenes y escribe debajo si es un proceso industrial o artesanal



2) **CON LA AYUDA DE UN ADULTO** Siguiendo los pasos del Proyecto Tecnológico construye un instrumento musical de forma **artesanal** ¡manos a la obra!

Vas a necesitar un tubo de cartón de servilletas, palitos de madera, cartón, pegamento, cinta adhesiva o silicona, arroz o piedritas, una tijera y un punzón.

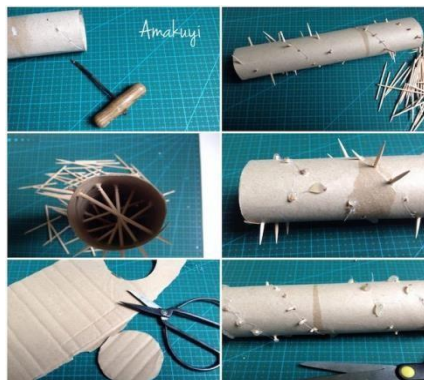
Primer paso: Hacer orificios con el punzón en el tubo de cartón de la forma que indica la imagen.

**Escuela Cristóbal Colón Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación 3° y 4° ÁREAS
INTEGRADAS escenario 2**

Segundo paso: En cada orificio introducir un palito, de manera que sobresalga, una vez colocados todos los palitos, cortar las puntas sobrantes y fijarlos con cinta adhesiva o silicona.

Tercer paso: Recortar dos círculos de cartón y pegar uno como base del tubo. Llenar el tubo con un puñado de arroz o de piedritas y colocar el otro círculo como tapa y sellarlo.

Cuarto paso: Decorarlo según las instrucciones la seño de Artes Visuales.



de

**PRESENTA EL TRABAJO REALIZADO, JUNTO A LA GUÍA
COLOCA TU NOMBRE Y GRADO.**

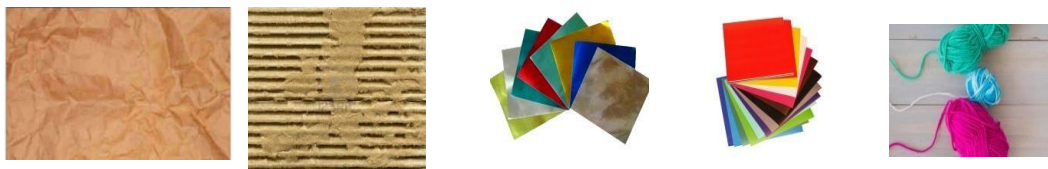
Área:: Artes Visuales

Título de la propuesta: Jugando con sonidos

Desafío: Construir un instrumento musical siguiendo los pasos de un proyecto tecnológico reconociendo tipos de materiales, texturas, formas, colores.

Actividad:

1) Reconoce texturas visual ,áspera ,suave, brillante, opaco.



Papel madera Cartón corrugado Papel glasé papel glasé lana o piola

Brillante opaco

**Escuela Cristóbal Colón Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación 3° y 4° ÁREAS
INTEGRADAS escenario 2**

1ª) Luego de reconocer tipos de texturas, suave, áspera, brillante, opaca vas a realizar un dibujo aplicando todo tipo materiales con texturas que tengas en la casa.

2) Observa el instrumento, Palo de lluvia, luego de realizar la actividad con la seño de tecnología en la construcción del palo de agua, vamos a decorarlo como más te guste con diferentes materiales, reconociendo texturas.



3) Saca una foto a tu palo de lluvia y súbela al grupo de whatsapp.

**PRESENTA LAS ACTIVIDADES COMPLETAS EN UNA HOJA JUNTO A LA GUÍA.
COLOCA TU NOMBRE Y GRADO.**

Áreas: Educación Musical

Título: "Jugando con Sonidos"

Actividades:

Explorar con el instrumento construido diferentes formas de ejecución. Busca hacer sonidos largos y suaves, esto lo lograras inclinando el palo de agua a 45 grados, debes hacerlo lento. También intenta hacer sonidos cortos y fuertes. Este último lo lograras con el palo horizontal tomado con ambas manos, haciendo un movimiento abrupto hacia abajo.

Por último, sobre una canción que conozcas, ejecutar los sonidos que aprendiste con tu instrumento. A continuación de propongo algunas.

Sonidos largos: "Arroró mi niño"

Sonidos cortos: "Arroz con leche"

Las canciones lentas, las acompañaras con sonidos largos. Las canciones con ritmo rápido y marcado, con sonidos cortos. Por ejemplo: Feliz cumpleaños, Arroz con leche, entre otras.

Liliana Botella