

### **GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN N° 3**

**Escuela:** Regimiento de Patricios

**CUE:** 700063100

**Docentes Responsables:** Betina Clavel- Celina Rodriguez.

**Grado:** 5°

**Turno:** Mañana y

Tarde

**Áreas:** Matemática, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Física, Educación Agropecuaria y Tecnología.



**Título de la Propuesta:** Jugando con los múltiplos y divisores.

#### **CONTENIDOS**

**Matemática:** Relaciones numéricas: Múltiplos y divisores de un número natural. Aproximación a los conceptos múltiplos y divisores de un número natural.

**Ciencias Naturales:** Los seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios. Modificaciones propiciadas por el hombre y acciones de preservación del ambiente.

**Formación Ética y Ciudadana:** Cuidado del medio Ambiente

**Educación Tecnológica:** Identificación del tipo de instructivos utilizados para comunicar la información técnica: dibujos, bocetos o planos, secuencias y el por qué, en diversos procesos tecnológicos.

**Educación Física:** Apropriación de habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas, que involucren coordinación óculo manual de distintos objetos

Apropriación de las capacidades coordinativas por medio de la experimentación de habilidades motrices básicas locomotivas..

**Educación Agropecuaria** Proceso de producción primaria. el vivero: producción de plantines: macetas

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

### **MATEMÁTICA:**

Resuelve ejercicios con múltiplos y divisores.

Aplica los criterios de divisibilidad sobre los divisores.

### **CIENCIAS NATURALES:**

Reconoce el proceso de reutilización.

Construye un juego didáctico con material reutilizable.

Expone virtualmente su Pesca Magic, a través del uso de un video.

### **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:**

Reflexiona sobre el cuidado del medio ambiente a través del proceso de reutilización.

Investiga en fuentes bibliográficas sobre los beneficios del proceso de reutilización.

### **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA**

Educación Tecnológica: -Selecciona el proceso adecuado para el producto.

-Identifica el instructivo técnico para comunicar la información-Selecciona el proceso adecuado para el producto.

### **EDUCACIÓN FÍSICA**

Resuelve las habilidades motrices combinadas locomotivas

Participa en actividades ludomotrices en el ambiente natural y otros.

### **EDUCACIÓN AGROPECUARIA**

Reconoce lo que es una maceta.

Identifica distintos tipos de macetas.

Reconoce la importancia de reciclar y reutilizar.

### **ACTIVIDADES**

**Desafío:** Construir el juego Pesca Magic con material reutilizable a fin de aprender situaciones problemáticas con los múltiplos y divisores.

### CIENCIAS NATURALES Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

1- Nos disponemos a ver el siguiente video en familia:  
[https://www.youtube.com/watch?v=L\\_vaUrIG\\_1I](https://www.youtube.com/watch?v=L_vaUrIG_1I)



- a-Tomamos nota de lo que más nos llamó la atención sobre el contenido del video.
- b-Respondemos: ¿Qué beneficios nos aporta el proceso de reutilizar? ¿Qué podemos reutilizar? ¿Qué cosas podemos armar con esos materiales?

**Recuerda:** Reutilizar es “Volver a utilizar algo, bien con la función que desempeñaba anteriormente o con otros fines”.

2-Investiga en libros o páginas de internet ¿Cómo podemos cuidar al medio ambiente a través de la reutilización de materiales? Acompaña tu trabajo con imágenes o dibujos alusivos.



3- Manos a la obra: te propongo armar con material reutilizable nuestro Pesca Magic.

4- Miramos detenidamente el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=xqjW3eIrCU0>



- Toma nota de lo que más te gustó del juego.
- Nos disponemos armar nuestro Pesca Magic. Reutiliza los materiales que tengas en casa.
- Escribe en tu cuaderno los materiales y pasos que realizaste para construirlo.

### TECNOLOGÍA:

Observa el Pesca Magic que armaste -Elabora un instructivo (dibujo, plano, etc.) informando materiales, medios técnicos(herramientas), y operaciones (medir, cortar, etc.) y proceso (pasos) del producto obtenido.



### EDUCACIÓN FÍSICA

Jugar en familia al Pesca Magic. Otra actividad a realizar es un juego de relevo donde los participantes deben transportar de a un pececito y colocarlo dentro de un recipiente descartable o reutilizable. Ganará quien logre hacerlo en el menor tiempo posible. Si se cae en el camino deben volver al lugar de partida y salir nuevamente. **RECUERDA:** Enviarme un pequeño video de estas actividades para poder colocarte una nota.

### EDUCACIÓN AGROPECUARIA

Indague y responde las siguientes preguntas:

- a- ¿Qué es una maceta y para qué sirve?
- b- ¿Qué recipientes podemos usar como maceta? Mencione al menos diez.
- c- Dibuje o corte y pegue distintos tipos de macetas
- d- Con material reutilizable construye una maceta

### MATEMÁTICA:

**Divisores de un número**

**Recuerda**

- Un número  $b$  es divisor de otro  $a$  si la división  $a : b$  es exacta.
- Si  $b$  es divisor de  $a$ ,  $a$  es múltiplo de  $b$ , y si  $a$  es múltiplo de  $b$ ,  $b$  es divisor de  $a$ .

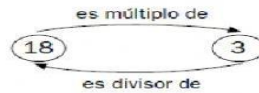
1. En cada caso, rodea tres divisores de cada número.

- De 6 ▶ 0 16 2 4 3 12 1 23 8 5
- De 14 ▶ 7 11 8 2 1 28 34 9 15 42
- De 30 ▶ 5 25 10 9 11 15 8 6 29 83
- De 27 ▶ 1 9 11 27 52 12 21 13 7 15

2. Observa. Después, completa.

$$6 \times 3 = 18$$

$$18 : 6 = 3$$



12	7	3
56	21	8
20		5

- 12 es múltiplo de 3 y 3 es divisor de 12.
- 20 es múltiplo de \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ es divisor de \_\_\_\_\_.
- 56 es múltiplo de \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ es divisor de \_\_\_\_\_.
- 21 es múltiplo de \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ es divisor de \_\_\_\_\_.

**Recuerda**

- Un número es divisible por 2 si es un número par.
- Un número es divisible por 3 si la suma de sus cifras es un múltiplo de 3.
- Un número es divisible por 5 si su última cifra es 0 o 5.

3-Contesta.

- ¿Es 2 divisor de 10? ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Es 3 divisor de 72? ¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Es 5 divisor de 165? ¿Por qué? \_\_\_\_\_

4- Completa la tabla, escribiendo en cada casilla *sí* o *no* según corresponda.

	2	3	5
60 es múltiplo de...			
12 es múltiplo de...			
75 es múltiplo de...			

5-Rodea según la clave. Después, contesta.

- múltiplos de 2      múltiplos de 3      múltiplos de 5

6. Te invito a que juegues con tu Pesca Magic: Lee con mucha atención las reglas del

Escuela Regimiento de Patricios -5°Grado A y B-Matemática-Ciencias Naturales-  
Formación Ética y ciudadana-Educación Tecnológica- Educación Física- Educación  
Agropecuaria

juego. Para ello necesito que realices previamente la siguiente actividad:

A cada pececito colócale un número del 1 al 6 con una lapicera. Cada jugador, por turno, sacará un pez del agua y deberá resolver un ejercicio, cada pez tendrá ejercicios distintos. Utiliza los puntos 3 y 4 para esta actividad

Si el jugador resolvió bien la situación problemática ganará 100 puntos si la resolvió mal le debes descontar 50 puntos.

Ahora, nos disponemos a divertirnos en familia. Jugamos y a la vez aprendemos sobre los múltiplos y divisores.

**!!!!MUY BUENA SUERTE!!!! !!!!EL GANADOR ES AQUEL QUE TENGA MAYOR PUNTAJE!!!!**

Compartimos nuestro juego en el grupo de 5° grado. Para ello grabamos un video explicando cómo lo armaste.

**Directivo a cargo de la Institución:** Teresa Chirino .