

GUÍA N°2

Título: “JUGAMOS PARA MULTIPLICAR SABERES”.

Propósitos:

- Estimular el uso de la tabla pitagórica para resolver cálculos mentales simples de multiplicaciones.
- Facilitar situaciones para interpretar y resolver problemas que impliquen el uso de la multiplicación.
- Generar espacios para conocer las características de la fábula.

Criterios de evaluación.

- Utilizar variadas estrategias de cálculo para multiplicar por 2, 3 y 4.
- Identificar los elementos de las fábulas.
- Conocer modos de comunicarse y transmitir emociones y sentimientos.

Indicadores de logros.

- Seleccionar la estrategia de cálculo más adecuada según los números y cálculos involucrados.
- Realizar cálculos estimativos de multiplicación para anticipar y controlar resultados, y para resolver problemas.
- Comprender los textos narrativos identificando cada una de sus características.
- Participar en experiencias cotidianas resaltando y aplicando los valores: Respeto y Honestidad.

Desafío: Confeccionar un juego matemático para aprender las tablas de multiplicar

ACTIVIDADES GLOBALES.

Explicación del Desafío: Confeccionar un juego matemático, como por ejemplo “La Lotería” para aprender jugando a multiplicar.

- ¿Alguna vez jugaron a la Lotería o al Bingo?
- ¿Piensan en otro juego para aprender las tablas?
- ¿Les gustaría aprender y memorizar las tablas con un juego?

Día 1.

Área: Matemática

1- Si observas bien podrás resolver esta situación y responder la pregunta.

¿Cuántos cristales hay? SUMA $6 + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ MULTIPlicACIÓN $3 \times 6 = \underline{\quad}$ Hay $\underline{\quad}$ cristales.	¿Cuántos cristales hay? SUMA $8 + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ MULTIPlicACIÓN $\underline{\quad} \times \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Hay $\underline{\quad}$ cristales.
--	--

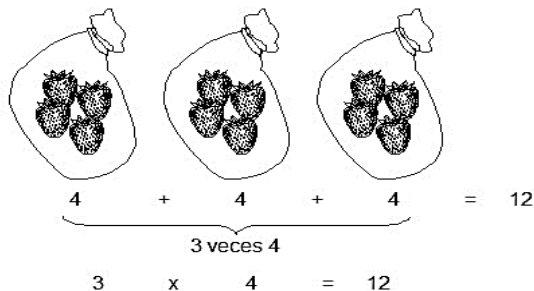
- ¿Pudieron resolverlo solos?
- ¿Qué les resultó más fácil y rápido, sumar o multiplicar?
- ¿Qué es multiplicar?

2-Para aprender.

Multiplicar es una operación o algoritmo que sustituye la suma reiterada de un mismo número



En cada bolsa tenemos 4 caramelos. Si hay 3 bolsas. ¿Cuántos caramelos hay?



Me doy cuenta que una suma repetida es más fácil hacerla como multiplicación.

3-Aplica lo aprendido: Observa y responde

Hay 6 motos. Cada moto tiene 2 llantas. ¿Cuántas llantas hay en total?



_____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

¿Qué número se repite en la suma? _____ veces _____ es igual a _____

¿Cuántas veces se repite? _____ X _____ = _____

Área: Lengua.

1-Lee el siguiente texto.

LA LECCIÓN DE LOS CANGREJOS.

Cierta vez, en una laguna lejana, se reunieron todos los cangrejos para tratar un tema muy importante. El cangrejo mayor, que presidía la reunión, esperó hasta que llegara el último cangrejito y dijo:

-¡Silencio, por favor! Como ustedes saben, nosotros tenemos una manera especial de caminar. Los patos caminan hacia adelante. Los lagartos caminan hacia adelante. Hasta los pájaros vuelan y los peces nadan hacia adelante. Nosotros no.

Desde el principio de los tiempos, los cangrejos caminamos hacia el costado. ¡Hacia el costado!

-¡Cierto! ¡Cierto! -exclamaron todos- ¡Nosotros caminamos hacia el costado!

-¿Y qué ganamos con eso? -siguió el cangrejo mayor-. ¡Que todos los demás animales se rían de nosotros!

Cuando alguien no progresa en su vida le dicen "Vos caminas para atrás, como el cangrejo". Ni siquiera dicen "de costado". ¡Dicen "para atrás"! ¡Y esto no puede seguir así!

-¡Es verdad, esto no puede seguir así! -gritaron todos los presentes.

-Por lo tanto -dijo el cangrejo mayor-, propongo que, a partir de ahora, todas las mamás cangrejo les enseñen a sus hijos a caminar hacia adelante. Con el tiempo, lograremos que dejen de burlarse de nosotros

-¡De acuerdo! ¡Haremos eso! ¡Y nadie más se burlará! -aplaudieron todos los asistentes a la reunión.

ESCUELA REPÚBLICA DE CHILE-4ºGRADO-ÁREAS INTEGRADAS

A partir de ese momento, empezaron las lecciones. Cada mamá cangreja dedicaba dos horas diarias a enseñarles a sus cangrejitos a caminar para adelante.

Pero algo no resultó bien porque los cangrejitos caminaban hacia adelante durante las lecciones, pero, en cuanto se distraían, volvían a caminar ¡para el costado! Resultaron inútiles los retos, los premios y los castigos. Ninguno seguía la regla “de costado no, para adelante sí”. Y el problema continuó hasta que el cangrejo más viejito de la comunidad los reunió a todos y les explicó lo que pasaba.

-Ustedes les enseñan a sus hijos a caminar para adelante, pero ellos los ven a ustedes caminar para el costado -les dijo-. Así es muy difícil que aprendan, si no les dan el ejemplo. Porque, nunca olviden, un ejemplo vale más que mil enseñanzas.

Graciela Pérez Aguilar

2-Responde.

- a- ¿Para qué se reúnen los cangrejos? b-¿Quién preside la reunión? c-¿Cuál es el tema o asunto que tratan en la reunión? d-¿Por qué para los cangrejos es un asunto de Importancia? e-¿Cómo instruían las madres a los cangrejitos para que caminaran hacia adelante? f-¿Por qué crees que no funciono la enseñanza de las mamás

cangrejo? g-¿Le dedicaron poco tiempo?

Día 2. Área: Matemática

1-¿Para resolver las situaciones problemáticas del día anterior, que tabla necesitan saber?

a-Completa la tabla del 2.

Tabla del 2		
$2 \times 1 =$	2	2
$2 \times 2 =$	$2+2=$	4
$2 \times 3 =$	$2+2+2=$	6
$2 \times 4 =$	$2+2+2+2=$	8
$2 \times 5 =$	$2+2+2+2+2=$	10

b-Colorea el resultado correcto.

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 \times 5 \\ \hline 10 & 14 & 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 \times 8 \\ \hline 16 & 19 & 18 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 \times 2 \\ \hline 6 & 5 & 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 \times 7 \\ \hline 12 & 14 & 16 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 \times 10 \\ \hline 22 & 20 & 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 \times 6 \\ \hline 12 & 26 & 16 \\ \hline \end{array}$$

Área: Lengua.

1-Relee el texto “La lección de los cangrejos” y completa el siguiente cuadro.

2-	Personajes	
	Lugar	
	Problema	
	Final	

¿Qué tipo de texto es? Aprendemos.

Las **fábulas** son textos breves que tienen como finalidad dejar una **enseñanza o moraleja**. Antiguamente, se utilizaban para dar consejos y enseñar algunas normas a los más pequeños.

Por ejemplo, la fábula “**La lección de los cangrejos**” tiene como moraleja “**un ejemplo vale más que mil enseñanzas**”.

En la mayoría de las fabulas, los protagonistas son **animales** que se comportan como personas.

3-Transcribe la moraleja de la fábula y escribe:

a-¿Cuáles son los animales protagonistas de la historia?

b-¿Qué actitudes tienen donde se parecen a las personas?

Día 3. Área: Matemática

1-Avanzamos en las multiplicaciones...

2-Completa la tabla del 3 y realiza las actividades para memorizarla.

3-Descubre al impostor.



Área: Lengua.

1-Como en otras narraciones, en las fabulas hay un conflicto. ¿De qué se trata?

El **conflicto** es un problema que se le presenta a los personajes y que estos deben solucionar. Muchas veces, el conflicto se produce entre personajes con características diferentes: el **Protagonista** y el **antagonista**. Por ejemplo, una libere rápida y perezosa, y una tortuga lenta y perseverante.

Para resolver el conflicto, los personajes pasan por diversas situaciones: pueden pedir ayuda, enfrentarse a otros personajes o hacer acuerdos. En las fabulas, como vieron, la resolución del conflicto siempre deja una enseñanza.

2-Responde.

a-¿Cuál es el conflicto de la fábula leída?

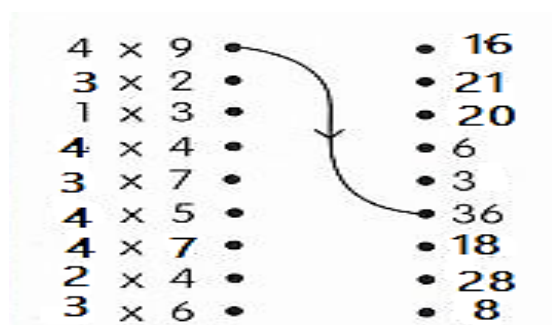
b-¿Quiénes serán los personajes protagonistas y antagonistas?

Día 4. Área: Matemática

1-Piensa: ¿de qué forma nos pueden ayudar a obtener la tabla del 4 las tablas ya vistas?

2-Practicamos con actividades la tabla del 4.

a-Une según corresponda los resultados de las diferentes tablas.



Área: Formación Ética y Ciudadana.

1-Ahora que ya sabemos las tablas del 2, 3 y 4 podemos pensar en jugar... Pero, ¿cuáles son las reglas del juego? ¿Vale hacer trampa? ¿Cómo debe ser el juego? ¿Para qué jugamos?

Uno de los elementos fundamentales a la hora de desarrollar cualquier proceso de juego son las reglas, por las cuales se deben regir los participantes.

El reglamento es uno de los elementos principales de un juego, para ello debemos llegar a un acuerdo en: “definir el número de jugadores, explicar la preparación de la partida, detallar las acciones que puede hacer cada participante”.

a-Marca en el siguiente cuadro qué valores debemos tener en cuenta durante el juego.

RESPECTO	COMPETENCIA	ODIO	ALEGRÍA
TOLERANCIA	PACIENCIA	ENOJO	AMISTAD IRA

Día 5.

Área: Matemática.

1-Practicamos para resolver nuestro desafío: LOTERIA DE TABLAS.

a-Dibuja un cartón de lotería, como el de la imagen, y completa los espacios con multiplicaciones (de la tabla del 2 y 3) y fichas con los resultados. Ejemplo:

2 x 3		2 x 5		2x1	
		3x2		3x4	
	2x9		3x1		3x3

B-Ahora te toca a vos, usa tu ingenio e inventa otro juego con el que podamos aprender y practicar las tablas de multiplicar ¡Manos a la obra!

Área: Artes Visuales.

Título: Figuras en bi y tridimensión

Propósitos: Promover diferentes habilidades mediante la exploración y experimentación y reconocimiento de materiales, soportes, técnicas, recursos y procedimientos en los procesos de producción y recepción.

Criterios: Identificar propiedades de formas tridimensionales para aprovecharlas en la producción de imágenes.

Indicadores: Produce forma bi y tridimensionales a fin de adecuar su uso y realizar elecciones. Utilizar mezclas, identificar propiedades de color y realizar elecciones

Materiales: cajas reutilizables de cartón, cartón, tijera, plasticola, fibras, temperas.

1-Seleccionar material, para el armado en tridimensión.

2-Recortar, pegar, para el armado piezas del juego tangram (figuras geométricas) en tridimensión (cuerpo).

3-Se deben realizar dos triángulos, dos rectángulos, dos cuadrados, y dos figuras geométricas a elección.

4-Decoración con la utilización de colores primarios y secundarios.

5-Presentación del trabajo en casa.

6-¡Dejemos volar la imaginación!

Área: Educación Musical.

Propósitos: Estimular el interés y motivación por las manifestaciones musicales culturales de nuestro país.

1-Escucha la canción “**Volveré siempre a San Juan**” en recordatorio de lo que será el día de la fundación de San Juan el 13 de Junio. <https://www.youtube.com/watch?v=nIAu8tqAK9g>

2-Identifica los instrumentos que se escuchan en la canción.

3-Lee el siguiente artículo sobre la música cuyana y responde a las siguientes preguntas.

https://www.serargentino.com/argentina/musica/folklore-cuyano-entre-el-gato-la-cueca-y-la-tonada?gclid=CjwKCAjwqcKFBhAhEiwAfEr7zZK-1xGjv3Mky6QffEHVgSnN1sfxAkpcss27GRUIqLiKMs4B54qGrBoC_IYQAvD_BwE

a-¿Qué es el Folklore?

b-Describe brevemente los estilos musicales que figuran en el artículo. Gato, Cueca, Tonada.

4-Canta con tu familia “**Volveré siempre a San Juan**”.

Área: Educación Física.

Título: Mi cuerpo en acción

Propósitos: Propiciar la producción motriz, con ajuste de las capacidades perceptivos-motriz de su cuerpo, el espacio, el tiempo y los objetos a situaciones problemáticas según lo requieran.

Criterio: Experimentar y resolver situaciones problemáticas utilizando las posibilidades de movimientos de su cuerpo.

Indicadores:

- Identificar diferentes tipos de acciones o movimientos.
- Realiza el circuito utilizando los movimientos adecuados.

1-Lee el siguiente texto “**El circo**” y completa los espacios vacíos con diferentes tipos de acciones o movimientos (empujar, saltar, zigzag, lanzar, transportar). Luego realiza el circuito utilizando los objetos y movimientos mencionados.

¡Bienvenidos niños y niñas al maravilloso mundo del Circo! En nuestra actuación de hoy uno de nosotros será el protagonista, realizando el pasaje de diferentes obstáculos donde deberá: _____ una caja, _____ entre botellas, _____ una pelota, _____ una mochila y _____ un palo de escoba. ¡Que comience el espectáculo!

Área: Educación Tecnológica.

Título: El Proceso industrial

Propósito: Promover la identificación de procesos tecnológicos en contextos reales de producción en cuanto el rol de las personas que intervienen en él, industrial y/o artesanal.

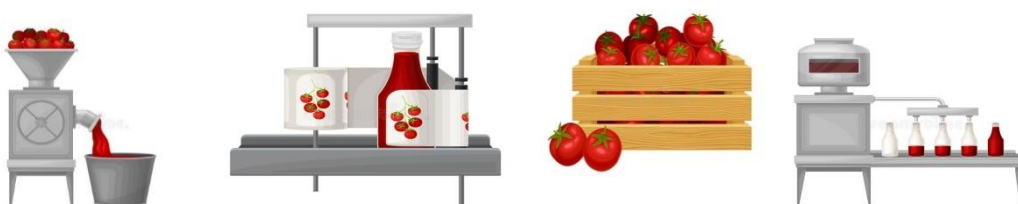
Criterio: Reconocer y ordenar las etapas de un proceso de producción.

Indicador: Reconoce las etapas de un proceso artesanal. Ordena las diferentes etapas explicando las mismas.

Un proceso industrial es un proceso de producción que convierte una materia prima en un Producto final a diferencia del proceso artesanal en la creación de estos productos se hacen en gran cantidad y requieren de maquinarias sofisticadas para cada etapa del proceso.

1-Observa las siguientes imágenes del proceso de elaboración de la ketchup de tomate.

a-Escribe debajo de cada una el número que indique el orden de las etapas.



.....

2.-Escribe brevemente en tu cuaderno los pasos que se deben respetar para producir este producto.

Directivo responsable: Clemenceau, María A