



GUÍA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO Nº 1

Escuela: Ingenieros de San Juan

CUE: 70004200

Docentes: Yanel Tejada y Mónica Murúa

Grado: 5to "C" y "D"

Turno: Tarde

Áreas: Matemática y Formación Ética y Ciudadana.

Título de la Propuesta: "Calcular se hace un juego"

### **Contenidos:**

**Matemática:** Operaciones con números naturales: Suma, resta, multiplicación. Múltiplos y divisores de un número natural. Operaciones con números racionales: Suma y resta de fracciones con igual denominador. Suma y resta de expresiones decimales. Propiedad angular de los triángulos. Clasificación de triángulos según sus lados y sus ángulos. Suma de los ángulos interiores de un cuadrilátero. Perímetro.

**Formación ética y ciudadana:** Las normas, diversos tipos de normas –morales, sociales, jurídicas-, su importancia y cumplimiento en los diferentes ámbitos.

### **Indicadores de evaluación para la nivelación:**

#### **MATEMÁTICA:**

- ✿ Conoce los algoritmos propios de las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.
- ✿ Multiplica por la unidad seguida de ceros.
- ✿ Divide por una y dos cifras
- ✿ Identifica problemas de la vida cotidiana en los que intervienen una o varias de las cuatro operaciones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.
- ✿ Identifica los cuerpos geométricos.
- ✿ Conoce las formas planas y los elementos geométricos de los polígonos: lados y ángulos.
- ✿ Resuelve problemas relacionados con el entorno, aplicando los contenidos básicos de geometría o tratamiento de la información

#### **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:**

- ✿ Valora los comportamientos de participación y asume responsabilidades para favorecer la convivencia con otros.
- ✿ Se involucra en la elaboración y el respeto de las normas de convivencia.

#### **DESAFÍO: Armar un juego matemático de pares de cartas para jugar con**

**amigos y la familia, donde se deben respetar las normas o reglas del mismo.**

ACTIVIDADES

1- Observa las imágenes y comenta con tu familia de qué puede tratarse.



- 2- Responde: ¿Qué se debe respetar cuando jugamos? ¿Qué son las normas? ¿Para qué sirven las normas?
- 3- Encontramos tres formas de normas, lee y luego une según corresponda.

<p><b>MORALES</b></p> <p>Es la disciplina que estudia a la luz de la razón la rectitud de los actos humanos con relación al último fin del hombre o a las normas que se deriven de nuestro último fin.</p>	<p><b>JURÍDICAS</b></p> <p>La razón de ser de todas las normas jurídicas es ordenar la convivencia en una sociedad. Tienen como objeto la regulación de la conducta para con los demás, a fin de organizar la vida social, previniendo los conflictos y dando las bases para su solución mediante diferentes decretos, leyes, códigos, reglamentos, jurisprudencias, acuerdos, etc.</p>
<p><b>SOCIALES</b></p> <p>Es una regla a la que se deben ajustar las conductas, tareas y actividades de los individuos que forman parte de una sociedad.</p>	

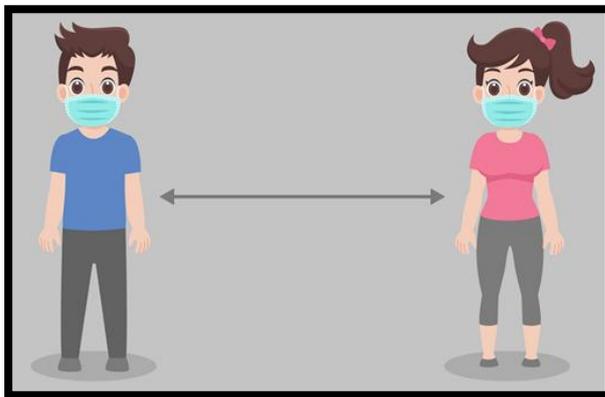
MORALES	*Normas que crea un conjunto de personas para poder cohabitar entre ellos.
JURÍDICAS	*Normas que crea el gobierno para regular las conductas ante la sociedad.
SOCIALES	*Normas que uno mismo crea para poder convivir con los demás.



- 4- Recordamos las normas de convivencia que se establecieron en el aula y escribe en el cuadro. También piensa en las normas que se establecieron en casa y colócalas en el cuadro.

EN LA ESCUELA	EN LA CASA
1-	1-
2-	2-
3-	3-
4-	4-

- 5- Observa la imagen y explica por qué es necesaria y obligatoria esta norma social

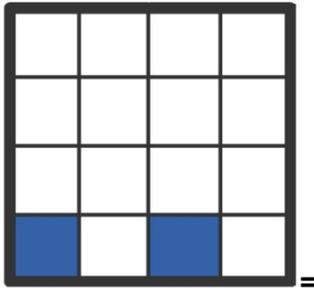


coloca la distancia establecida.

- 6- Resuelve, en tu cuaderno, los cálculos que son las parejas de pares del juego.

$25 \times 4 + 15 =$        $23 \times 10.000 =$        $2.750 - 950 =$       La mitad de 1.500 =  
 $8,75 + 0,25 =$        $4.440 \times 44 =$       el doble de 2.430 =  
 $1.196 : 92 = 13$        $96,48 - 8,27 =$       mayor divisor de 6 =       $100.847 + 79 =$   
 $3,33 + 9,1 - 7,08 =$       el quinto múltiplo de 6 =

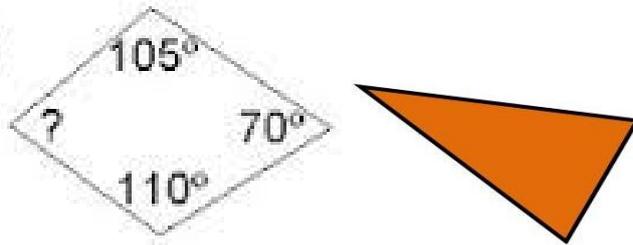
La fracción que representa el gráfico



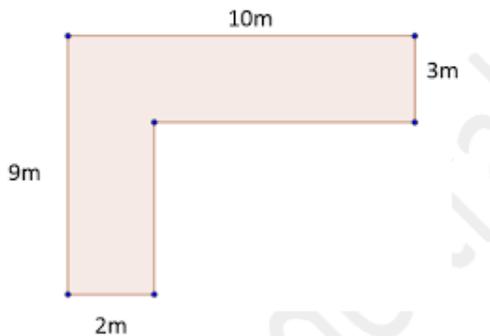
$$\frac{103}{19} - \frac{94}{19} =$$

$$\frac{12}{7} + \frac{4}{7} + \frac{20}{7} =$$

Reparte \$ 5.000 en 4 personas =



Según sus lados es un triángulo medida del ángulo .....



¿Cuál es el perímetro?

### Educación Física

Las cartas de educación física serán sin parejas y si te toca una deberás realizar la prenda que solicita y entregar una carta para seguir jugando. Van a necesitar una pelota de trapo, medias, o la que tengan en casa.

1. Se van a ubicar frente a una pared, a 3 metros de distancia y van a realizar pases con el pie derecho. Luego realizan con el pie izquierdo, 5 pases de cada lado.



2- Ahora con pelota (media, trapo o lo que tengan en casa) y 5 elementos (piedras, tapetes, botellas) que sirvan de marcas para realizar zigzag. Irán llevando, con pie derecho, la pelota en zigzag y volverán por el circuito con pie izquierdo.

3. Abdominales: acostados con piernas flexionadas y pies apoyados en el piso, flexionar el tronco (5 abdominales)

4. Sentadillas: parados de espalda a una silla, realizar una flexión de rodillas hasta llegar a sentarse en la silla, luego volver a la posición inicial (mantener espalda derecha, 5 sentadillas)

7 -Con las cartas hechas en las plantillas que encontrarás en el link y la guía de la profe de tecnología, arma tu naipe.

[https://drive.google.com/file/d/15Mtq4yHMi\\_A\\_cUK\\_bm23XjPkFBjP35j8/view](https://drive.google.com/file/d/15Mtq4yHMi_A_cUK_bm23XjPkFBjP35j8/view)

### Tecnología

**Título:** Circuito Productivo: el Papel

**Actividad:** Construir un juego de cartas (50 unidades), utilizando material en desuso del tipo cartón, cartulina, entre otros, que encuentres en tu casa.

#### Indicaciones:

1. En cartón blando (por ejemplo, caja de zapatos), dibujar y luego recortar 40 rectángulos de 6 cm por 9 cm.

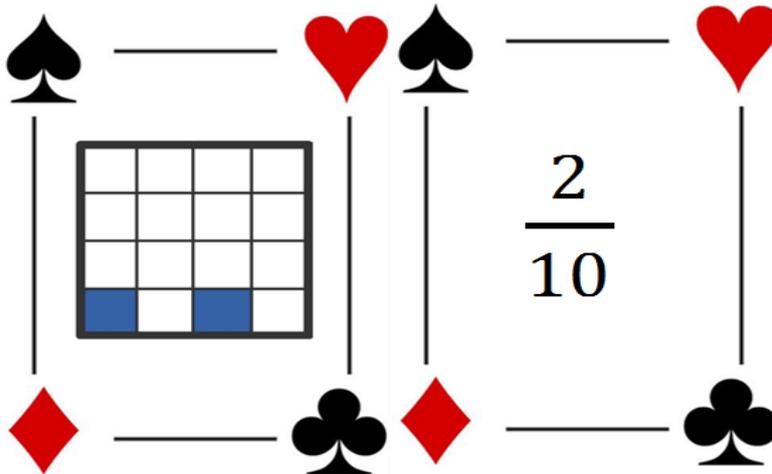
2. Para personalizar tu mazo de cartas, diseñar un motivo que usarás en la parte de atrás de todas las cartas. A modo de ejemplo puedes colocar tu nombre con letras bajo un diseño artístico, algún dibujo o un logo. Usar tu creatividad para dibujar, imprimir, recortar y pegar motivos; forrar con algún tipo de papel con diseño, etc. A modo de ejemplo:





3. Recordar que el motivo que elijas, es para utilizar en la parte de atrás de las 40 cartas de la maestra de grado, te entregará las plantillas a utilizar en las caras.

4- Observa el ejemplo de un par de cartas.



8 -Lee las reglas y luego agrega alguna que creas necesaria.

A- Conviene memorizar los pares. B- Mesclar muy bien las cartas. C- Repartir 3 cartas por jugador. D- Dejar una carta al lado del maso para comenzar el juego. E- El primer jugador puede levantar la carta si tiene para hacer par o sacar una del maso de cartas- F-Si toca la carta de la prenda, deberás realizar lo que dice la carta y entregar a la mesa una de tus cartas. G- Cuando se terminen las cartas del maso, finaliza el juego. Ganará quién tenga más pares formados.

**DIRECTORA: MÓNICA FERNANDEZ**

**VICE DIRECTORA: ANA AGÜERO**