

GUÍA Nº24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO Nº2**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 y división en el intervalo 0 - 100. 000. Cálculo mental exacto para sumas y restas utilizando propiedades del sistema de numeración y de las operaciones. 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: Armaremos un juego matemático de pares de cartas para jugar con amigos y la familia, donde respetaremos las normas o reglas del mismo.

ACTIVIDADES

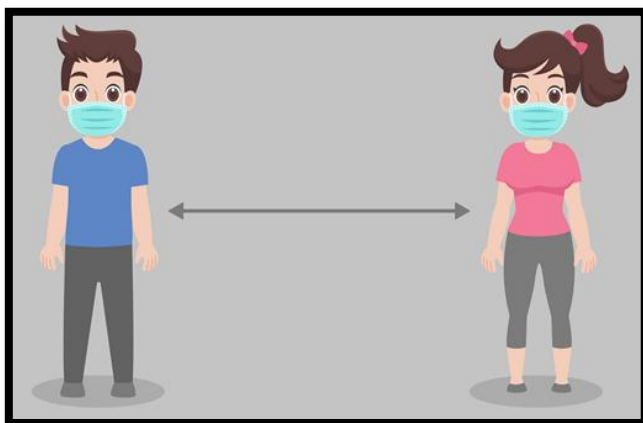
1- Observa las imágenes y comenta con tu familia de qué puede tratarse.



- 2- Responde: ¿Qué se debe respetar cuando jugamos? ¿Qué son las normas? ¿Para qué sirven las normas?
- 3- 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-

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



coloca la distancia establecida.

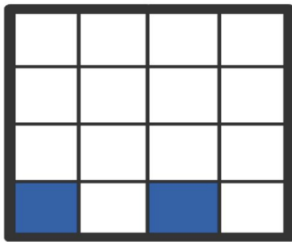
5- Resuelve, en tu cuaderno, los cálculos que son las parejas de pares del juego.

$$25 \times 4 + 15 = \quad 23 \times 1.000 = \quad 2.750 - 750 = \quad \text{La mitad de } 1.000 =$$

$$8,75 + 0,25 = \quad 1,440 \times 14 = \quad \text{el doble de } 2.000 =$$

$$168 : 14 = \quad 9,40 - 7,70 = \quad \text{la mitad de } 10.000 = \quad 100.847 + 79 =$$

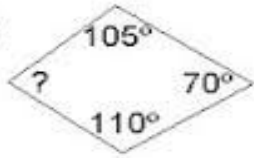
La fracción que representa el gráfico



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

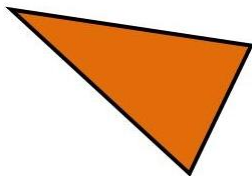
$$\frac{12}{7} + \frac{4}{7} + \frac{20}{7} =$$

Reparte \$ 6.000 en 6 personas =

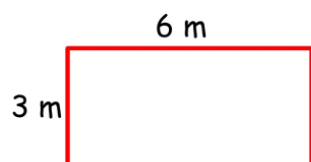


La suma de los ángulos interiores de un cuadrilátero es 360°
¿Cuánto mide el ángulo que falta?

¿Según sus lados este triángulo es equilátero, isósceles o escaleno?



Calcula el perímetro del siguiente rectángulo



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, tapitas, 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/1XTrLojS8tx564h1pSvY9cYCnyYsr3tf1/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:

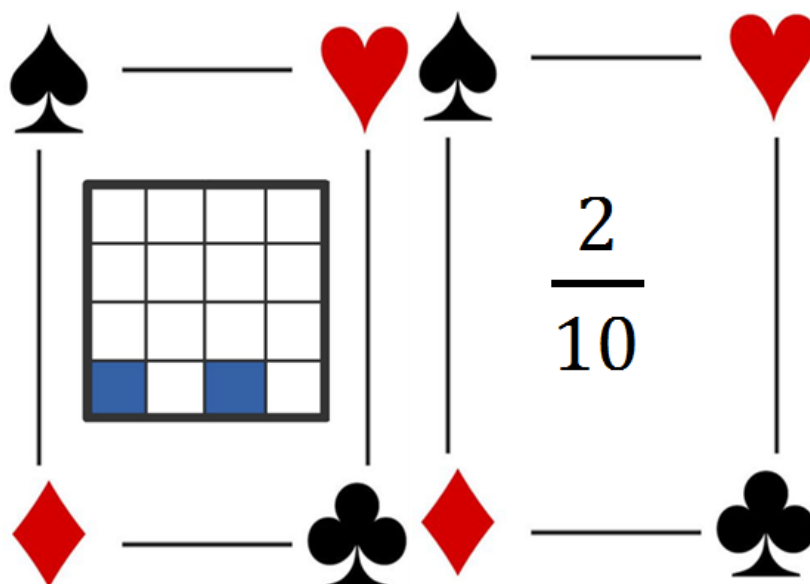
1. En cartón blando (por ejemplo, caja de zapatos), dibujar y luego recortar 40 rectángulos de 6 cm por 9 cm.
2. Para personalizar tu mazo de cartas, diseñar un motivo que usarás en la parte de atrás de

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. Tu 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