

Guía Pedagógica N° 24 de Retroalimentación

Grupo N°2

Escuela: Salvador María del Carril

CUE: 7000588_00

Docentes: Cuevas, Silvina – Merenda, María Belén

Grado: 4°

Turno Mañana

Área curricular: Matemática, Ciencias Naturales, Artes Visuales, Educación Musical.

Título de la propuesta: ¡¡ **Aprendemos Jugando en Familia!!**

Contenidos: Matemática:

Números y operaciones:

-Numeración (escritura, orden) - Situaciones problemáticas. - Operaciones con números naturales.

Ciencias Naturales:

Biodiversidad y clasificación.

- Protección de la salud. – Clasificación de animales.

Artes Visuales:

La imagen tridimensional: Volumen. Peso y equilibrio en formas fijas. El color en la bi y tridimensión. Mezclas orientadas de colores primarios y secundarios.

Educación Musical:

Sonido: agudo-grave. - Ruido. - Instrumentos musicales. - Movimiento corporal

Indicadores de evaluación para la nivelación:

ÁREA	INDICADORES
MATEMÁTICA.	<ul style="list-style-type: none">✓ Reconoce numeración de cuatro cifras.✓ Identifica la oración aritmética de los números.✓ Resuelve problemas que involucren fracciones.✓ Realiza representaciones grafica de fracciones.✓ Identifica tablas de multiplicar.✓ Resuelve situaciones problemáticas, utilizando la unidad seguida de cero.✓ Reconoce, identifica y respeta reglas de juego.
CIENCIAS	<ul style="list-style-type: none">✓ Identifica y clasifica seres vivos de acuerdo a su alimentación

NATURALES.	<p>y su habitad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica y reconoce una correcta alimentación en los seres humanos.
ARTES VISUALES.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Busca diversos materiales. ✓ Crea y combina formas simples y complejas usando materiales encontrados en casa. ✓ Agrupa las formas según características. ✓ Pinta las formas logradas con colores primarios y secundarios ✓ Reconoce los colores primarios y secundarios.
EDUCACIÓN MUSICAL	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce sonidos graves y agudos. ✓ Reconoce las diferentes alturas de los sonidos

Desafío: Diseñar juegos didácticos de mesa de Matemática para jugar en familia y permitan reafirmar contenidos dados.

Actividades:

Matemática.

-Elaborar tarjetas con números del 0 al 9. (0 - 1- 2- 3- 4- 5 -6 -7 -8 -9).

-Armar 7 números de cuatro cifras con las tarjetas.

- ❖ Escribir la oración aritmética de cada numero
- ❖ Ordenar de menor a mayor los números que armaste.

-Enviar evidencia a la señorita de la actividad, a través de un video.

-Leer con atención.

Recordar: Para multiplicar por un número seguido de ceros se **multiplica por el número sin ceros** y después se añade al resultado final todos los ceros que tenía el número. Por

ejemplo: si tenemos 400×6 se multiplica primero 4×6 dándonos como resultado 24 luego se le añade los ceros quedando como resultado final 2400. Otro ejemplo de cómo **multiplicar un número seguido de ceros**, pero esta vez con ceros en los dos números: 50×80 los dos tienen ceros. Se multiplica el cero del 80 por el 50 dándonos como resultado 0, luego se multiplica el 8 por el 0 del cincuenta colocando cero junto al 0 y después se multiplica 8×5 dándonos como resultado final 4000.

$$\begin{array}{r} 50 \\ \times 80 \\ \hline 4000 \end{array}$$

Usar $6 \times 7 = 42$ para resolver las multiplicaciones siguientes

- a) $6 \times 70 =$ b) $6 \times 700 =$ c) $60 \times 7 =$ d) $600 \times 7 =$

¿Qué números se habrán multiplicado?

- a) $\times 10 = 120$ b) $\times 10 = 2.300$ c) $\times 10 = 4.570$

Calcular y ordenar de mayor a menor.

- a) $18 \times 1000 =$ b) $810 \times 10 =$ c) $71 \times 10 =$

- Resolver las siguientes situaciones problemáticas

LISTA DE PRECIOS

Leche: \$120
Yogur: \$100
Manzana: \$20
Bananas: \$140 la docena
REMERAS: \$200

- a) Camila compró para su negocio 6 manzanas, 10 yogures y 5 leches. Mirando la lista de precios, calcular cuánto dinero gastó.
- b) Mauro quiere comprar dos docenas de banana y dos manzanas. ¿Le alcanzará con \$300? ¿Le falta o le sobra dinero? ¿Cuánto?

¡¡ A JUGAR!!

- Construir el siguiente juego de mesa matemático para jugar con la familia.
- Leer con atención las instrucciones de armado y reglas de juego. (Material otorgado por el docente.)

BINGO DE MULTIPLICACIONES.



- Enviar como evidencia un video, jugando en familia el juego de multiplicaciones.

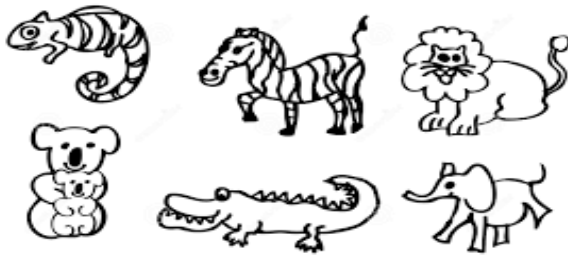
Ciencias Naturales.

- Recordar lo visto en las guías anteriores. Responder:
 - ¿Qué beneficios tiene comer sano? ¿Qué desventajas hay cuando no nos alimentamos correctamente?
 - Realizar una lista de aquellos alimentos que ayudan a cuidar nuestra salud.

Elaborar con ayuda de la familia un plan alimenticio adecuado durante toda la semana.

DIA	DESAYUNO	ALMUERZO	MERIENDA	CENA
LUNES				
MARTES				
MIÉRCOLES				
JUEVES				
VIERNES				
SÁBADO				
DOMINGO				

- Enviar como evidencia un video explicando, tu plan alimenticio.
- Investigar sobre los siguientes animales, luego clasificarlos según su alimentación y hábitat.



Animal	Según su alimentación	Según su hábitat

Artes Visuales.

Actividades: Jugar con los colores y las formas agrupándolos. Para esto pediremos ayuda a nuestra familia para crear una **maqueta** (con cartulinas y cajas de cartón) de la ciudad ilustrada en la guía anterior o de una nueva que imaginaremos.

1) Ir seleccionando de las cajitas que hayamos juntado, las que nos puedan servir para confeccionar los edificios: Buscar variedad de tamaños y formas. Recordar que también podemos crear los edificios usando los cilindros de cartón del centro del rollo de cocina o del papel higiénico. Si encontramos vasitos de papel o plástico u otras formas originales en materiales reciclables también pueden servir.

2) De acuerdo al tamaño de las cajitas (**tomar en cuenta que irán 4 por cada cuadra de la ciudad**) crear las cuadras dibujándolas con regla y lápiz en una cartulina naranja de ser posible (**si no puede ser cualquier otro papel o cartón de algún color que nos recuerde a las veredas**). Recordar que cada cuadra debe ser un cuadrado del tamaño necesario para que quepan por lo menos 4 cajitas ubicadas ya sea de forma vertical u horizontal. Hacer todos los cálculos necesarios antes de proceder. Estas cajitas se convertirán en los edificios de la maqueta y es muy importante que tomemos las medidas. Recortar luego las cuadras.

3) Pegar las cuadras de nuestra ciudad sobre una cartulina gris o negra dejando entre cuadra y cuadra espacios de algunos pocos centímetros para representar las calles. No hace falta que nuestra ciudad tenga más de 4 cuadras.

4) Pintar las cajitas con temperas de colores o pinturas acrílicas dejando lo que será la base del edificio sin pintar: Usar solo **colores primarios** (Rojo, azul y amarillo), **secundarios** (naranja, violeta, verde) y **blanco**.

Luego dibujar con fibra negra las ventanas y las puertas en cada cajita.

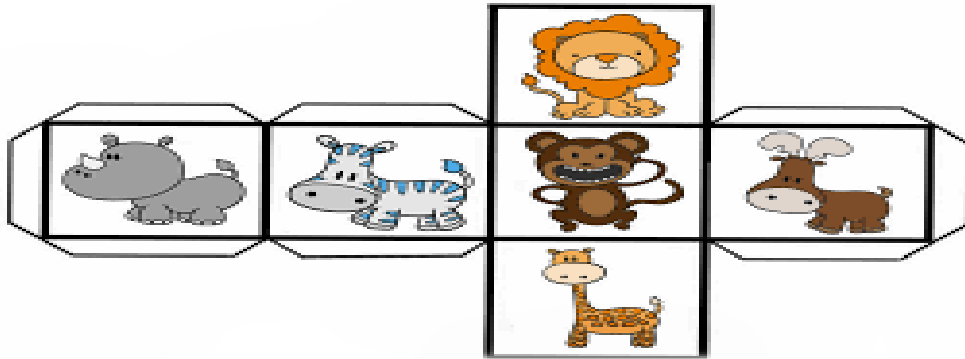
5) Formar muchos rollitos de **cinta adhesiva de papel** o **cintex** (si conseguimos cinta *doble faz* es aún mejor) y pegar en lo que será la base del edificio. Luego pegar 4 cajitas por cada cuadra. Trataremos de agrupar los colores por primarios y secundarios por separado. Ejemplo: por cada cuadra pondremos solo 3 edificios con **colores primarios** o **tres secundarios** y un edificio **blanco**.

6) Pedir a nuestra familia que tomen una foto de nuestra hermosa maqueta.

¡Listo! La maqueta ya está lista y si queremos podemos intercambiar los edificios de lugar para ver cómo quedan

Educación Musical.

-Jugar con el dado .y realizar el sonido del animal que te toco.



Escuchar con atención la canción de los animales.

<https://www.youtube.com/watch?v=9CsspCqIWeo>

* Completar el siguiente cuadro con los datos que saques del video

Ejemplo	Sonido	Ruido	Grave	Agudo	Instrumento	Tiempo	Carácter.

* Nombrar los instrumentos que escuchaste

¡¡¡Mucha Suerte!!!



VICEDIRECTORA: GABRIELA COBOS