

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo 2

Escuelas: Arturo Berutti, Juan Lavalle, Presidente Julio Roca, Bolivia

CUE: 700009000

Docente/s: Morales Arnaldo, Zapata Gustavo y Juárez Maira

Año: 2do Turno: Mañana y Tarde

Área/s: Tecnología, Cs Sociales y Matemática

Título de la propuesta: Estudiamos Jugando

Contenidos:

Tecnología: Proyecto tecnológico, Análisis de objetos tecnológicos, Los Materiales y sus propiedades.

Cs. Sociales: Entre Europa y América: la organización del mundo moderno.

Europa y América, encuentros y desencuentros.

Matemática: Operaciones con Números Racionales (Suma, Resta, Multiplicación, División) y con Números Enteros (Suma, Resta, Multiplicación, División y Potencias). Lenguaje Coloquial y simbólico.

Indicadores:

Tecnología: -Resuelve problemas técnicos relacionados con las necesidades de la vida diaria, aplicando los principios básicos.

-Comprende el análisis de los objetos tecnológicos para resolver problemas de diseño.

- Reconoce los materiales y sus propiedades utilizados para la construcción de objetos.

Cs. Sociales: -Ubica Hechos históricos mediante línea de tiempo.

-Comprende y reflexiona sobre la importancia de hechos históricos.

Matemática: -Utiliza de forma adecuada los números racionales y los números enteros. Resuelve problemas de la vida cotidiana en los que se incluya el uso de los números racionales y enteros. Calcula el valor de expresiones numéricas mediante las operaciones elementales, aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones.

Desafío: Empleando diferentes materiales, diseñar un juego que nos permita afianzar lo aprendido. ¡¡¡A divertirse en familia...!!!!

Diseñando nuestro propio juego de preguntas y respuestas:

Objetivos del Juego: Pueden jugar hasta 6 jugadores, contarán con 4 fichas cada uno y se ubicarán en la zona de salida. El primero en largar será el que al tirar el dado saque el mayor número, y podrá avanzar si contesta bien la pregunta que aparecerá en la tarjeta que elija. Habrá un total de x tarjetas, las cuales estarán confeccionadas con preguntas de cada Área,

el tiempo de respuesta será de 1 minuto. Ganará el juego Quien logre meter las cuatro fichas en la Zona de Llegada, al llegar deberá contestar una pregunta final, si contesta mal seguirá esperando hasta que le toque nuevamente el turno.

Para la confección del juego Necesitaremos:

-Un tablero de juego

-Tarjetas con preguntas y respuestas, por Áreas: Matemática, ciencias sociales, Tecnología.

-Fichas De color Verde, Amarillo, Rojo, Azul, naranja y Lila, para moverse por el tablero

-1 dado y un Reloj o Temporizador.

Tablero: Debes copiar el siguiente formato.

Podemos usar para hacer el tablero un cartón de 50 cm x 50 cm. Necesitaremos compás, regla, escuadra, lápiz negro y de colores.



!!!Si necesitas ayuda contacta con tus profesores que te enviaran un instructivo!!!

Las tarjetas: las hacemos de cartón de 7 cm x 10 cm aproximadamente.

Las Fichas: pueden ser botones, tapitas, o las fabricamos con cartón y compás y las pintamos.

El Dado: Si no tenemos dado lo podemos hacer nosotros mismos, los profes te compartirán un modelo en el instructivo.

A continuación, les proponemos las actividades de cada área, que deben resolver, enviar al docente que corresponda para su corrección (lo cual es de carácter obligatorio para las evaluaciones correspondientes) y luego conformar las tarjetas del juego. Ya estamos listos para jugar!!!!!!

¿ qué es la Tecnología ?
Respuesta:
 Conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.

Tecnología Actividades:

1-a- Nombra las cinco etapas del proyecto tecnológico.

b- En la etapa de explorar y diseñar: Nombra los medios que utilizarías para investigar y conocer más sobre algún producto.

c- Se describen varios problemas de diferente tipo. Indica cuáles de ellos son problemas tecnológicos y cuáles no.

PROBLEMA	TECNO-LÓGICO	NO TECNO-LÓGICO
----------	--------------	-----------------

Se desea diseñar una caja de cartón que soporte el peso de seis botellas de vino de un litro.		
Se quiere averiguar la densidad de un material, si tiene una masa de 20 kg y un volumen total de 2 metros cúbicos.		
El profesor de Ciencias de la Naturaleza desea disponer de un sistema que permita archivar todos los trabajos que se realizan a lo largo del curso		
Se necesita un dispositivo que permita unir las piezas de un dispositivo mecánico de un coche.		
Queremos hallar la velocidad inicial mínima de un avión que se mueve horizontalmente con una velocidad uniforme de 720 km/h volando a una altura de 2000 m.		

2-Analiza el siguiente producto tecnológico respondiendo a las preguntas:

- ¿Qué es?
- ¿Qué forma tiene?
- ¿Para qué sirve?
- ¿Cómo es?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Cómo está hecho y de qué material es?
- ¿Es caro o barato?
- ¿En qué se diferencia de objetos parecidos o equivalentes? Por ejemplo, una lupa.
- ¿En dónde se lo usa?
- ¿Tiene posibilidad de reciclaje o reutilización?



3- Los Materiales y sus propiedades:

a-Clasifica las imágenes según sus propiedades: en conductores, semiconductores y aislantes.



b-Une con flechas según la definición de cada propiedad:

- Plasticidad: -Facilidad de un material para extenderse en láminas o planchas.
- Maleabilidad: -Propiedad de un material para extenderse formando cables o hilos.
- Ductilidad: -Propiedad de los cuerpos para adquirir deformaciones permanentes.

c-En base a los Materiales; ¿Qué debemos tener en cuenta para la realización de un producto Tecnológico?

d- ¿Qué propiedades tiene el Diamante?

Cs. Sociales Actividades:

1. Confeccionar una línea del tiempo en las edades que comprenden entre el año 400 hasta el año 2000.
2. Unir con flechas.

Cambios en la producción agrícola.
(para mejorar la actividad)

Un mercader les llevaba las herramientas y la materia prima, las familias campesinas trabajaban en sus casas o en la aldea y el mercader les pagaba su producción, que en general eran telas y paños.

Trabajo a domicilio.
(los campesinos debieron sumar labores para aumentar sus ingresos)

Los mercaderes burgueses de las ciudades comenzaron a invertir dinero en la compra de tierras como una alternativa para acrecentar y diversificar sus negocios. Organizaron mejor el trabajo agrícola para lograr un mayor rendimiento de la tierra. Buscaron mejorar las técnicas agrícolas y eso permitió que se expandieran los cultivos delicados

3. Escribe Verdadero o Falso.



No todos los burgueses tenían la misma situación económica.



Algunos mercaderes se enriquecieron tanto que muchos de ellos comenzaron a prestar dinero a otras personas sin cobrarles un porcentaje de dinero por ese préstamo.



Dicen los historiadores que la palabra “banco” o “banca” comenzó a usarse porque, para trabajar, los cambistas, prestamistas o banqueros se sentaban en los bancos o bancas de las plazas públicas.

4. Responde

- a) ¿Qué Sucedió el 12 de octubre de 1492?
- b) ¿Al Mando de quienes estaban?
- c) ¿A qué isla llegaron y con qué nombre la bautizaron?
- d) ¿Qué pasaba con el territorio conquistado?
- e) ¿Que fue la resistencia Cultural?

Matemática Actividades:

1) Expresa como fracción y:

- Indica si es propia, impropia o unitaria.
- Indica si es s periódica o exacta
- Representarla en un dibujo.

a) Seis Cuartos b) Trece doceavos c) Dieciséis cuartos

2) Factoriza los siguientes números y expresarlos como multiplicación de potencias.
36, 120

3) Ten en cuenta los resultados en la actividad anterior y determina el **M.C.M. (36, 120)**

4) Resuelve: a) $\frac{5}{6} - \frac{3}{8} =$ b) $\frac{3}{7} + \frac{8}{3} =$ c) $\frac{3}{4} \cdot \frac{8}{5} =$ d) $\frac{4}{18} : \frac{6}{12} =$

5) Dibuja tu propia recta numérica y Representa los siguientes números: -6, 3, 0, 9, -1

6) Observa el ejercicio anterior e indica si es mayor o menor según corresponda:

1..... -2 -1..... 0 7..... -5

7) Suprime previamente los paréntesis y luego resuelve:

a) $+(+5) - (+8) =$ b) $- (+7) + (-6) =$

8) Recuerda el orden de resolución de las operaciones y resuelve:

a) $8 - 24 : (-1 - 5) =$ b) $(-20 : 4 + 7) \cdot (-7) =$

9) Resuelve las siguientes potencias utilizando las propiedades:

a) $-2^2 =$ b) $(3^5)^0 =$ c) $(-4)^2 =$
d) $[(-2)^3]^2 =$ e) $(-2)^2 \cdot (-2)^3 =$ f) $(-3)^5 : (-3)^1 =$

10) Escribe en lenguaje simbólico y resuelve:

- 1) Dos tercios de quince
- 2) La diferencia entre ocho y el cuadrado de dos
- 3) El cuadrado de tres
- 4) El cubo de menos dos.
- 5) El producto entre un quinto y tres décimos.

Profesores Itinerantes Ciclo básico-Escuela Rural Aislada- Caucete. 2° Año de Escuelas **Berutti, Lavalle, Roca, Bolivia. Áreas Integradas: Cs. Sociales, Tecnología y Matemática**



!!!Espero ver tu super producción...!!!!

Directores: Verónica Ribes, Liliana Pelicano Ester, Carrizo. Jorge Lozano.