

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: 11 de septiembre

CUE: 7000302-00

Docentes: Lourdes Araya - María Carina Ramos.

Grado: 4º A y B

Turno: Mañana

Área Curricular: Matemática - Lengua- Ciencias Naturales.

Título: “Valoramos lo que aprendiste”.

Contenidos:

➤ **Matemática:** Fracciones decimales y su equivalente en números decimales. Geometría: Ángulos, clasificación de ángulos según su medida: agudos, rectos, obtusos, llanos.

➤ **Lengua:** La lectura (oral y disfrute) de obras literarias (cuento). La producción de textos orales y escritos en forma individual. Lectura y comprensión. Sustantivos, Adjetivos. Verbos tiempo (presente, pasado y futuro). Clasificación de las palabras por el número de sílabas.

➤ **Ciencias Naturales:** Concepto de materiales. Materiales naturales y artificiales. Propiedades.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

✓ **Matemática:** Busca equivalencias entre números decimales y fracciones decimales. Escribe cómo se leen los números decimales. Resuelve situaciones problemáticas con números decimales. Geometría: Reconoce y clasifica ángulos.

✓ **Lengua:** Reconoce el tipo de texto. Comprende el texto. Ordena correctamente las viñetas y escribe oraciones. Extrae del texto sustantivos (comunes, propios) y adjetivos. Identifica el tiempo verbal correcto. Separa en sílaba y clasifica las palabras por el número de sílabas.

✓ **Ciencias Naturales:** Elabora conceptos. Distingue entre material natural y artificial. Escribe propiedades de los materiales.

Desafío: Diseñar un dominó con los números decimales y su lectura, elaborando un texto instructivo para poder jugarlo.

Actividades:

Fecha: (Del 24 al 27 de noviembre)

Área: Matemática.

1-¿Recuerdas cómo convertías a números decimales las fracciones?

$\frac{185}{100} = 1,85$ —→ Contamos dos lugares de atrás hacia adelante porque en el denominador tengo el 100 (dos ceros).

$\frac{12}{1000} = 0,012$ —→ Contamos tres lugares de atrás hacia adelante porque en el denominador tengo el 1000 (tres ceros).

2- Ahora solito resuelve:

$1240/100 =$ $350/1000 =$ $12/10 =$ $5/100 =$

3- Ahora al revés, une con flechas:

0,7	350/1000
0,350	98/10
9,8	7/10
12,52	7/1000
0,007	1252/100

4- Recuerda cómo se leen los números: Si detrás de la coma hay tres números son milésimos, si hay dos, son centésimos y si hay uno es décimo. Los números delante de la coma son enteros (los ceros detrás de la coma NO valen 9, 00 se lee nueve enteros).

Ahora escribe solito:

13,95= 125,003= 1,282= 1,3= 12,00=

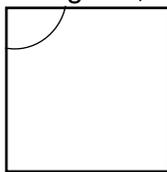
5- Piensa y resuelve: **a)-** Mamá puso en mi alcancía 10 monedas de 0,50 centavos y 3 monedas de 0,25 centavos ¿Cuánto dinero me regaló?

b)- Mi hermano tenía guardado 3 monedas de \$1 y 5 monedas de 0,25 centavos ¿Cuánto dinero tenía? ¿Quién tiene más?

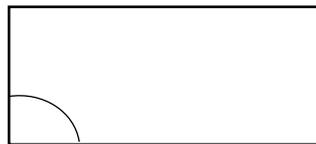
c)- Escribe con letras lo que tiene cada uno.

GEOMETRÍA: Ángulos.

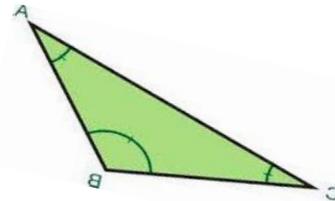
6- Para realizar el desafío puedes escoger distintas formas para construir tu dominó. Pueden ser rectángulos, cuadrados o triángulos.



1



2



1: Se llaman ángulos _____ y miden ____ **2:** Se llaman ángulos _____ y miden ____

A: Se llama ángulo _____ y puede medir ____ **B:** Se llama ángulo _____ y puede medir ____ **C:** Se llama ángulo _____ y puede medir ____.

Área: Lengua.

1. Lee atentamente el texto.

Miranda da la vuelta al mundo

Miranda había ganado un concurso de dibujo. El primer premio consistía en un paseo en globo para ver la ciudad desde el aire ¡y además lo iban a televisar! El día del paseo, Miranda se metió rápidamente en la cesta del globo. Las cámaras empezaban a filmar y ella quería saludar al público que gritaba y aplaudía entusiasmado. ¡Qué emoción!



Pero de repente, antes de que el piloto pudiera subir a la cesta del globo, un inesperado golpe de viento rompió la cuerda que lo mantenía amarrado al suelo... y el globo se elevó por los aires. Miranda se dio cuenta de que estaba dentro sola, ¡completamente sola!

Cerró los ojos muy fuertes y deseó que alguien la salvara, pero el globo ascendía con rapidez empujado por el fuerte viento, hasta que pronto, todo el público los perdió de vista. ¡Qué pequeñito parecía el mundo desde allí arriba!

Poco a poco, el viento se fue calmando y Miranda, algo más tranquila, decidió buscar en el globo un radio o un teléfono, pero lo único que encontró fue un gran mapa del mundo y un **manual de instrucciones**. Tomó el manual y en su índice encontró: "**Instrucciones para aterrizar...pág.25**" Abrió por esa página y leyó:

Instrucciones para aterrizar: **1.** Siéntese frente al panel de control. **2.** Abróchese el cinturón de seguridad. **3.** Gire hacia la derecha la rueda de color rojo del panel de control. El globo comenzará a descender. **4.** Una vez que haya llegado al suelo, salga de la cesta y ate las cuerdas del globo a un poste o árbol.

Miranda siguió las instrucciones paso a paso hasta que consiguió que el globo aterrizara en el oasis de un desierto. Saltó de la canasta sin saber dónde estaba. De repente vio que una niña se acercaba hacia ella corriendo.

_ Me llamo Nora _ dijo_. ¿Venís a visitarme?

_ En realidad, no _ contestó Miranda_. Quiero volver a mi casa, pero no sé dónde estoy.

_ ¡Estás en Egipto! Si quieres, puedes quedarte en la mía_ respondió Nora.

_ Gracias, pero debo irme. ¡Adiós! _ gritó Miranda, y saltó de nuevo a la cesta.

¡La aventura de Miranda no había hecho más que empezar! Emocionada con el viaje, leyó atenta el resto de páginas del manual de instrucciones y aprendió qué debía hacer para controlar el globo. Consultando el mapa pasó cerca del Everest, la montaña más alta del mundo, cruzó el océano, vio ciudades enormes, bosques gigantescos, llanuras extensísimas...

Así continuó su viaje hasta que un día el globo, cada vez más desinchado, empezó a perder altura y lentamente, como suspirando, aterrizó en medio de un parque. Imagínate la sorpresa de Miranda cuando comprobó que, por fin, ¡había llegado a su ciudad!

Todo el mundo estaba ansioso por que Miranda contara sus aventuras, pero ella lo único que quería era reparar el globo para seguir conociendo nuevos países y gentes. Después de todo, ¡el viaje por los aires había sido muy divertido!

James Mayhew

2. Pinta la respuesta correcta. ¿Qué tipo de texto es?

Es un: Cuento

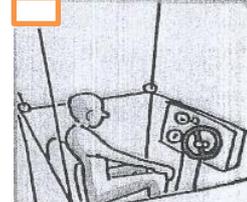
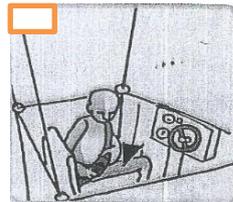
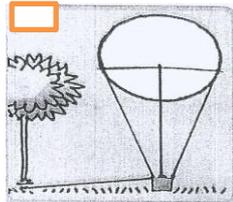
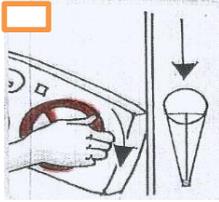
Leyenda

Poesía

3. Después de leer. Contesta estas preguntas: a- ¿Por qué Miranda iba a dar un paseo en globo? b- ¿Dónde aterrizó Miranda por primera vez? c- ¿Cómo consiguió que el globo aterrizara? d- Cuando terminó su viaje, ¿qué era lo único que quería hacer Miranda?

4. Relee el texto para ordenar las instrucciones que encontró Miranda: Para saber cómo aterrizar el globo, Miranda siguió las **instrucciones de un manual**.

a- Ordena las viñetas y escribe una oración para cada una de ellas.



5. Extrae y copia del cuento “Miranda da la vuelta al mundo” sustantivos comunes, sustantivos propios y adjetivos (tres de cada uno).

6. Observa los verbos subrayados y coloca (X) en el tiempo en que Miranda hizo estas acciones: Pasado Presente Futuro

Tomó el manual y en su índice **encontró**: “Instrucciones para aterrizar...pág.25” .

Abrió por esa página y **leyó**:

7. Separa en sílabas las palabras de la oración y colócalas en la columna correspondiente.

El primer premio consistía en un paseo en globo para ver la ciudad desde el aire ¡y además lo iban a televisar!

Monosílabas	Bisílabas	Trisílabas	Polisílabas
.....
.....

Área: Ciencias Naturales.

Para hacer tu desafío deberás buscar un material específico. Puede ser cartón, madera, material reciclado, goma eva, etc.

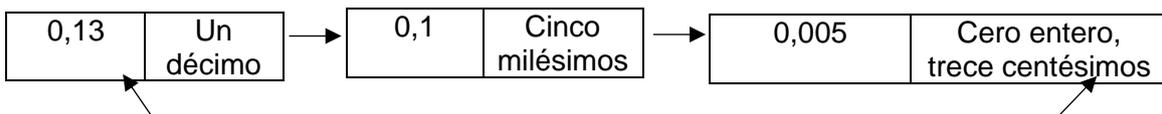
1- Recuerda y escribe un breve concepto de material.

2- Responde: El material que elegiste para hacer tu dominó ¿Es natural o artificial? Explica tu respuesta.

3- Recuerda las propiedades de los materiales.

4- ¿Qué propiedades tiene el material que elegiste para construir tu desafío? Enumera algunos.

Propuesta para realizar el desafío: Te invito a que realices un dominó de 10 piezas con la forma que más te guste y del material que te sea más accesible. Primero deberás diseñarlo en un papel escribiendo el número decimal y su lectura por ejemplo:



Luego puedes plasmarlo en tu diseño y listo ¡Ya puedes jugar! Envía fotos a la seño.

Directora: Alicia Monch.