

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN.

Escuela: Rómulo Giuffra.

C.U.E. 700056700

Docentes: Riveros, Zulma- Alegre, Pamela- Bustos, Rocío- Arce, Graciela- Scardino, Lorena.

Año: 3 ° C.B.S. Rural Aislada.

Turno: Tarde.

Área/s: Tecnología, Ciencias Sociales y Matemática

Título de la propuesta: Estudiamos Jugando.

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

Contenidos:

Tecnología: Proyecto tecnológico, Análisis de objetos tecnológicos, Automatización de procesos.

Ciencias Sociales: Un panorama sobre el mundo actual. Globalización. Inventos Tecnológicos. Empresas Transnacionales. Las condiciones naturales del territorio argentino: clima, vegetación. Altitud y latitud.

Matemática: Operaciones con números enteros (Suma, Resta, Multiplicación, División, Potencias y Raíces)

Capacidades:

Comunicación:

- Buscar, localizar, seleccionar y resumir información.
- Exponer un tema de estudio con coherencia y claridad.

Resolución de problemas:

- Diseñar diferentes alternativas de solución a problemas.

Aprender a aprender:

- Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

Propósitos:

Tecnología: Reconocer etapas del proyecto tecnológico.

Ciencias Sociales: Facilitar la adquisición de herramientas intelectuales que le permitan analizar su realidad social y la realidad social pasada.

Promover la formación de la conciencia histórica y contribuir a conformar una identidad nacional, plural y diversa, revalorizando el pasado y su relación con el presente.

Matemática: Reconocer y utilizar los números enteros (positivos y negativos) en distintos contextos que le dan sentidos.

Indicadores:

Tecnología: Resuelve problemas relacionados con las necesidades de la vida diaria.

-Aplicar principios básicos para la resolución de problemas.

ESCUELA RÓMULO GIUFFRÀ- TERCER AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

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

-Comprende las ventajas y desventajas de automatizar procesos.

Ciencias Sociales: Comprende la importancia de hechos históricos que influyeron en el mundo actual. Reconoce los elementos que poseen el paisaje geográfico.

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

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.

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

ESCUELA RÓMULO GIUFFRÀ- TERCER AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

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!!!!!!

Tecnología Actividades:

1-a- Ordena las 5 etapas del proyecto tecnológico.

- **Evaluación del objeto.**
- **Explorar y diseñar.**
- **Identificar el problema o necesidad.**
- **Planificar el trabajo.**
- **Construir el objeto**

b- ¿Qué es la etapa de exploración y diseño?

-Se necesita colgar un cuadro en la pared. Siguiendo con las etapas del proyecto tecnológico e identificado el problema.



c- Observa las imágenes y realiza un listado con las herramientas manuales utilizadas, los elementos de seguridad y los materiales de sujeción utilizados.

d- Cuenta con tus palabras como resolverías la etapa de **Construcción o realización del trabajo**. Comenzando con: 1º Marcar donde se realizará el hueco en la pared.

2- Elegir un producto tecnológico y describirlo a través de las siguientes preguntas:

- ¿Qué es?
- ¿Qué forma tiene?
- ¿Para qué sirve?
- ¿Cómo es?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Cómo está hecho?
- ¿De qué material es?
- ¿Es caro o barato?

ESCUELA RÓMULO GIUFFRÀ- TERCER AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

- i) - ¿En qué se diferencia de objetos parecidos o equivalentes?
- j) - ¿En dónde se lo usa?
- k) - Dibujar el producto tecnológico elegido

3- Automatización de Procesos:

a- ¿Qué significa automatización de un proceso?

b- Observa el siguiente listado de ventajas y desventajas de la automatización de procesos y ordénalas en un cuadro comparativo.

- Permite aumentar la producción, Mejora la calidad del producto, incremento del consumo de energía por producto, Disminuye la mano de obra necesaria, Exige mayor nivel de conocimiento de los operarios, Repercusión en el reemplazo de mano de obra humana por operadores Tecnológicos, Hace más flexible el uso de las herramientas, Disminuye el coste del producto.

c- ¿Qué es un autómata?

d- ¿Un operario puede atender varias máquinas en un proceso automatizado?

e- ¿Crees que las máquinas automatizadas han reemplazado el trabajo del hombre? ¿por qué?

Ciencias Sociales. Actividades:

1- Responde

¿Cómo es el mundo de hoy, en pleno siglo XXI?

¿Qué tiene ahora que no tenía hace algunas décadas?

¿Qué cambios se produjeron en la sociedad, la cultura y la economía?

2- Unir con flecha.

Producción Just in time
o justo a tiempo. ●

●

Grandes compañías que se dedican a diversas actividades económicas. Se encuentran registradas en un determinado país, generalmente central, donde tienen su “casa matriz” o “central”

Empresas transnacionales. ●

●

No acumula mercadería, sino dispone solamente la cantidad necesaria para la venta.

Fabrica Mundial. ●

●

Se instalan en distintos países las filiales que se ocupan de las operaciones de ensamblaje (armado). Las ubican particularmente en las áreas donde la mano de obra es más barata.

3- Completa:

La Globalización es
..... se originó
.....
y se considera que se trata de un fenómeno.....

4- Nombre tres inventos tecnológicos.

5- ¿Las condiciones naturales de los territorios dependen de elementos físicos?

6- ¿Qué es la vegetación?

7- ¿Qué relación tiene la vegetación y las condiciones naturales?

8- ¿Qué son las condiciones climáticas?

9- ¿Qué son los climatogramas? Dibuja uno.

10- ¿Qué es Latitud y Altitud?

11- Dibuja un esquema de centros de presión.

12- ¿Qué relaciones existen entre las condiciones naturales y la vegetación?

Matemática. Actividades:

1) Completar con un número entero que corresponda:

Un ascensor estaba en el 6to piso y bajó 10 pisos, llegó al

La temperatura era de -15°C y subió 18°C , ahora es de

Un buzo estaba a -5 metros bajo el mar y bajó 8 metros más, ahora está a

2) Indica si es mayor, menor o igual según corresponda:

A) $2 > -2$

C) $-6 > 3$

B) $-4 > 0$

D) $6 > -8$

3) Ubícate en la recta numérica y responde:

- A partir del número 4 indica cuál es el siguiente, el anterior y su módulo?

- Si el 12 es el anterior de un número, ¿Cuál es ese número?, ¿cuál es su siguiente y su módulo?

4) Si $X = -5$; $Y = 3$ y $Z = 8$, responde:

- ¿Cuanto es $x - y + z$?

- ¿Cuanto es $x - y - z$?

5) Resuelve respetando el orden de las operaciones:

$$12 \cdot (-3) : (-4) + (-5 + 7 \cdot 2) + (5 - 11) \cdot (-3) =$$

6) Resuelve la siguiente operación recordando todo lo visto: $(1 + (-7 \cdot 3) \cdot 3 + 6) : (-4) =$

7) Si $A = 3$ y $B = -6$, resuelve:

- $a^2 =$

- $a^3 =$

- $(a + b)^2 =$

- $b^2 =$

- $b^3 =$

- $(a - b)^3 =$

8) Resuelve las siguientes potencias utilizando las propiedades:

ESCUELA RÓMULO GIUFFRÀ- TERCER AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

- $((-2)^2)^3 \cdot (-2)^7 =$

- $(-7)^5 \cdot (-7)^6 \div (-7)^8 =$

9) Resuelve las siguientes raíces utilizando las propiedades:

- $\sqrt[2]{\sqrt[2]{16}} =$

- $\sqrt[2]{6} \cdot \sqrt[2]{3} \cdot \sqrt[2]{2} =$

- $\sqrt[2]{\sqrt[2]{27}} \cdot \sqrt[3]{4} =$

10) Recuerda separar en términos, resolver paréntesis, potencias, raíces, luego las multiplicaciones y divisiones y por último las sumas y restas. Resuelve el siguiente cálculo

combinado: $\sqrt[3]{10^2 - 7 \cdot (-3)} + (-7 + 5)^2 =$

Una vez terminada las actividades a realizar el desafío. Éxitos...!!!!

Directora: Zulma Riveros-