

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Adán Quiroga.

CUE: 700005700



Docente Responsable: Celina Rodríguez.

Grado: 3°

Turno: Mañana.

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Agropecuaria y Artes Visuales.

Título de la Propuesta: JUGAMOS CON LAS TABLAS DE MULTIPLICAR.

Contenidos:

Matemática: El número natural: lectura, escritura, orden descendente y uso de relaciones. Escritura de las tablas de multiplicar. Análisis de la operación de la división por una cifra. Resolución de situaciones problemáticas con la operación de la división por una cifra. Reconocimiento y diferenciación entre Cuerpo y figuras geométricas.

Ciencias Naturales: Reutilización de materiales: Reconocimiento y aplicación para el cuidado del medio ambiente.

Educación Tecnológica: Procesos tecnológicos de elaboración de productos seleccionando materiales y técnicas apropiadas diferenciando operaciones y técnicas.

Educación Física: Capacidad condicionante: la fuerza.

Indicadores de Evaluación para la Nivelación:

Matemática:

- Lee y escribe números naturales.
- Ordena números de forma descendente.
- Establece relaciones numéricas: menor, mayor, igual.
- Construye Tablas de Multiplicar.
- Identifica estrategias para resolver divisiones.

Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Mabel Salinas. Educación Física: Natalia Salinas.

- Resuelve situaciones problemáticas con la división de una cifra.
- Diferencia cuerpos de figuras geométricas: elementos.
- Construye un juego didáctico con material reutilizable.

Ciencias Naturales:

- Interpreta comprensivamente el contenido de un texto.
- Investiga cómo podemos cuidar el medio ambiente a través del proceso de reutilización.
- Reconoce los objetos que podemos construir con material reutilizable.

Educación Tecnológica: Analiza y selecciona herramientas y materiales.

Educación Física: Identifica las capacidades físico-motriz cómo los componentes de la condición física (fuerza)

Desafío: Construir el juego de la oca con recursos reutilizables donde aprendamos sobre las tablas de multiplicar.

- 1- **CIENCIAS NATURALES** Leemos con mucha atención:

Reutilizar es un proceso por el cual, el residuo sólido con una previa limpieza, se vuelve a utilizar. A veces tenemos materiales en la casa que los terminamos arrojando al tacho de basura como el papel, envases de vidrio, latas, cajas, todos ellos pueden volverse a reutilizar a fin de darle una utilidad. Por ejemplo: con las botellas de plástico puedo armar floreros, costureros, adornos, macetas, etc. Este nos aporta beneficios ya que disminuye la generación de desechos y reduce la contaminación del aire, tierra y agua.

2. -Responde: ¿Qué beneficios aporta el proceso de reutilizar? ¿Qué se reutiliza?
3. Investiga en libros o páginas de internet ¿Cómo podemos cuidar al medio ambiente a través de la reutilización de materiales?
4. ¿Qué cosas podemos armar con estos materiales? Propone dos opciones. ¿Por qué crees que es importante reutilizar los materiales?



5. **Manos a la obra:** te propongo armar con material reutilizable nuestro juego de la OCA. Para lo cual la profe de tecnología te enviará las instrucciones para poder realizarlo. Recuerda utilizar todos los materiales que tengas en casa a fin de armar cada una de sus piezas.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: 6. Actividades:

a. Construimos el juego de la oca con materiales descartables. **Materiales:** cartón, hoja blanca, lápiz, tijeras, plasticola, imágenes, un dado. **b. Procedimiento:** Para hacer el tablero vamos a necesitar un rectángulo de 27x21 cm forrarlo con papel blanco o de color claro, una vez seco vamos a dibujar el siguiente circuito, puedes elegir el que más te guste.

c. Reglas: Es un juego de mesa para dos jugadores o más. Cada jugador avanza con su ficha por un tablero en forma de espiral. Las fichas pueden ser hechas de papeles de colores, porotos, animalitos. Como en el Juego de la Oca, cada jugador, a su turno, tira un dado y con su ficha avanza tantas casillas como indica el dado. Algunas casillas son especiales y permiten avanzar más u obligan a retroceder según indica la leyenda del tablero. El juego lo gana el que llegue más a la meta.

d. Recorten y peguen en el cuaderno 5 imágenes de herramientas, y escribe para que se usan.

MATEMÁTICA: 7. A. Ayuda a Marcos y a Luis a completar los casilleros que se encuentran de color celeste.

7.100	7.200			7.500	7.600	7.700	
8.400			8.700	8.800	8.900		
9.900		10.100				10.500	

B. Elige tres números que no se encuentren dentro de los casilleros celestes y escribe su oración aritmética. Luego ordenarlos de mayor a menor.

C. Completa con sus relaciones $<$ $>$ o $=$ 7.100....10.600 9.900.....9.900 7.500....7.300

D. Escribe la tabla del 7 y la del 6.

C. Lucas, Lucía y Nicolás resolvieron el problema de las figuras de diferentes maneras:

Lucas:
 $220 : 6 =$
 $6 \times 10 = 60$
 $6 \times 20 = 120$
 $6 \times 30 = 180$
 $6 \times 40 = 240$
 $6 \times 5 = 30$
 $6 \times 35 = 210$
 $6 \times 36 = 216$
 $6 \times 37 = 222$

Lucía:

220	6	
- 60		10
160		+
- 60		10
100		
- 60		10
40		
- 40		6
4		36

Nicolás:

220	6	
- 180		30
40		+
36		6
4		36

a. ¿Es correcta la forma que usó cada uno? ¿Por qué?

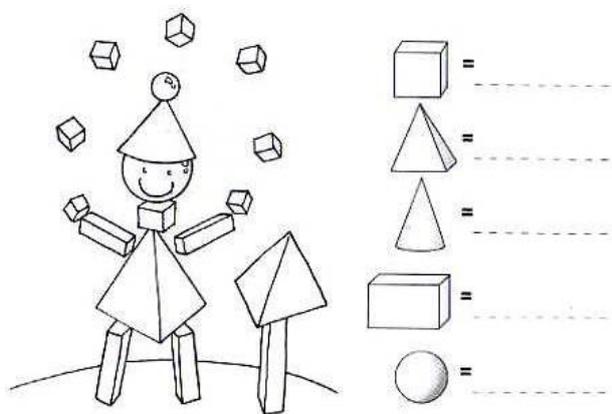
b. ¿Cómo podría saber cada chico, a partir del procedimiento que realizó, la cantidad de páginas completas? ¿Y la cantidad de figuritas que sobran?

D. Para alumnos brillantes como vos: Resuelve los problemas.

En el huerto de mi abuelo han recogido **245 kilos de naranjas** y tiene que repartirlos en **5 furgonetas** para llevarlas a diferentes fruterías. **¿Cuántos kilos tendrá que transportar cada furgoneta?**

DATOS	OPERACIÓN	SOLUCIÓN
-------	-----------	----------

E. Observa la imagen y calcula cuántos cuerpos geométricos hay en total.



¿Cómo se llaman los cuerpos geométricos que forman al muñeco?

¿Qué figuras geométricas forma las piernas del muñeco?

8-Te invito a tener en cuenta estas reglas para el juego de la OCA. Necesito que a cada casillero del juego de la oca, le coloques una tabla de multiplicar sin su resultado. Cada jugador deberá tirar el dado y trasladar su ficha de color al casillero que le corresponde. Dentro del casillero donde está su ficha de color tendrá una multiplicación que el participante deberá dar su resultado correcto.

Recuerda: Si el jugador resolvió bien la tabla de multiplicar podrá dejar su ficha en ese casillero y luego continuar avanzando, pero si la resolvió mal deberá retroceder dos

Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Mabel Salinas. Educación Física: Natalia Salinas.

casilleros. Los resultados de las tablas estarán escritos en un papel y sólo los podrá ver el participante que no tira el dado. Este le dará el resultado y le permitirá seguir o retroceder. Luego de jugar guarda tú juego en una caja o bolsita.

9. Ahora, nos disponemos a divertirnos en familia. Jugamos y a la vez aprendemos sobre las tablas de multiplicar. **MUY BUENA SUERTE!!!! EL GANADOR ES AQUEL QUE LLEGUE PRIMERO A LA META!!!! Registra en tu cuaderno con quién jugaste, Las tablas de multiplicar que te tocaron y con quiénes jugaste.**

EDUCACIÓN FÍSICA

10. A-Movilidad articular (primero levantar hombros, luego realizar círculos con 1 brazo, con el otro, ambos a la misma vez, después abrir las piernas con manos en la cintura realizar un círculo con la cadera, posteriormente juntar piernas balancear una pierna adelante y atrás, con la otra, finalmente realizar círculos con la punta del pie y con el otro pie).

B-Circuito puente, pozo, posada, laberinto cerrado y cárcel. Realizar el circuito cerrado con las estaciones y variaciones de ejercicios para mejorar la postura corporal.

Primera estación el puente: 30 abdominales crunch, en una manta gruesa sobre el piso el niño se acuesta boca arriba, con las piernas elevadas aproximadamente a un ángulo de 90°, subir el torso e intentar tocar la punta de los pies con las manos.

Segunda estación pozo: 20 saltos altos con piernas juntas, boca abajo con los brazos estirados y las manos apoyadas en el suelo, situar los pies extendidos, el movimiento comienza con las piernas estiradas y se acercan las rodillas al pecho.

Tercera estación posada: 20 sentadillas profundas, posición inicial es parado con los pies separados, bajar flexionando rodillas y la cadera baja hacia el suelo sin perder el equilibrio, volviendo luego a la posición de erguido.

Cuarta estación laberinto cerrado: 15 flexiones de brazos. La flexión de codos se realizan acostados boca abajo, los codos cerca del cuerpo, rodillas apoyadas en el piso. A continuación se flexionando los brazos en todo momento los codos cerca del cuerpo hasta rozar el piso con el pecho sin llegar a apoyarse. Finalmente se vuelve a la posición inicial, manteniendo en todo momento la espalda recta.

Directivo a cargo de la Institución: Mónica Villegas.

Profesora: Celina Rodríguez, Educación Tecnológica: Mabel Salinas. Educación Física: Natalia Salinas.