

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN.

Escuela: Rómulo Giuffra.

C.U.E. 700056700

Docentes: Riveros, Zulma- Morales, Arnaldo- Zapata, Gustavo –Juárez, Maira.

Año: 2° 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, Los Materiales y sus propiedades.

Ciencias 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.

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 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.

ESCUELA RÓMULO GIUFFRA- SEGUNDO AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

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

Ciencias 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.

1- Diseñando nuestro propio juego de preguntas y respuestas:

Objetivos del Juego: Pueden jugar hasta 6 jugadores, contarán con 4 fichas cada uno y se ubicará 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

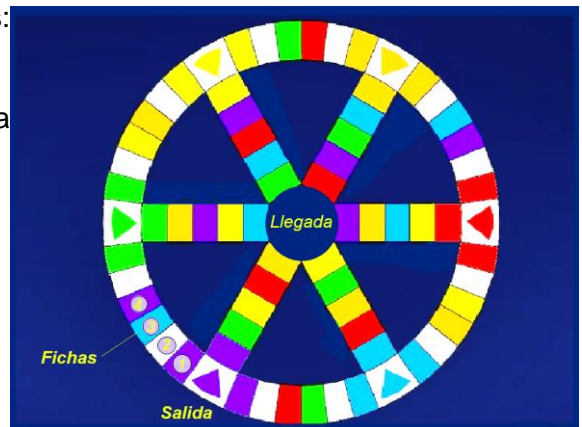
-Tarjetas con preguntas y respuestas, por Áreas: Matemática, ciencias sociales, Tecnología.

-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

¿ 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 GIUFFRA- SEGUNDO AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

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- ¿Qué es el proyecto tecnológico?

-Tenemos un problema y dos soluciones posibles.

Solución de María	Solución de Soledad
Al ver que la lámpara estaba fundida, Teresa ha salido inmediatamente de casa y ha recorrido el barrio hasta encontrar una tienda de repuestos eléctricos. Al pedir una lámpara, el dependiente le ha preguntado por el voltaje, la potencia y el tipo de rosca que necesitaba. Como Teresa ignoraba todos estos datos, ha comprado la más parecida a las que tenía en casa. Al volver, ha sustituido la lámpara fundida por la nueva y, como había suficiente luz del día, no se ha molestado en encenderla. Muy satisfecha, se ha dicho a sí misma: "Ya has resuelto el problema".	Lo primero que ha hecho Ana es averiguar el voltaje de la instalación (220V), la potencia de la lámpara fundida (40KW) y el tipo de rosca (grande). A continuación, ha localizado en el listín telefónico la dirección de la tienda de repuestos más próxima a su casa y se ha dirigido a ella. Allí ha adquirido una lámpara de las mismas características que la que se había fundido. Al llegar a casa, ha sustituido la lámpara fundida por la nueva, ha accionado el interruptor y ha comprobado su correcto funcionamiento. Inmediatamente lo ha comunicado a su madre.

b- ¿Cuál de las 2 soluciones te parece que resuelve mejor el problema? ¿Por qué?

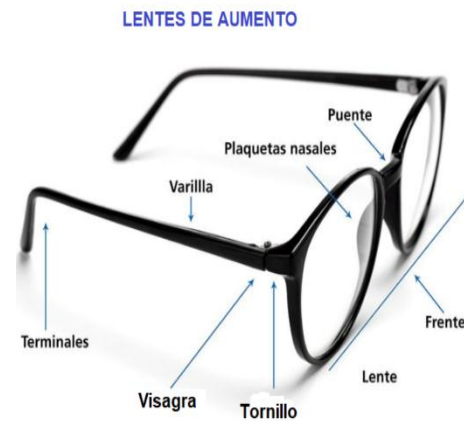
c-Identifica en el texto los pasos que ha dado Soledad para resolver el problema, y completa el cuadro teniendo en cuenta las fases del proceso tecnológico.

FASES	ETAPAS	
PENSAR	Identificar el problema	
	Búsqueda de información	
	Idea	
HACER	Construcción	
COMPROBAR	Evaluar	

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

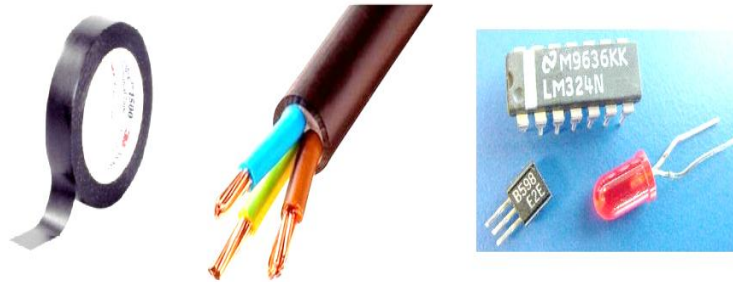
ESCUELA RÓMULO GIUFFRÀ- SEGUNDO AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

- ¿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? Colores -Brillo -Solubilidad o sus Propiedades.

d- ¿Qué propiedades tiene el Diamante?

Ciencias Sociales. Actividades:

Confeccionar una línea del tiempo en las edades que comprenden entre el año 400 hasta el año 2000, incluyendo las grandes civilizaciones americanas.

Unir con flechas.

ESCUELA RÓMULO GIUFFRA- SEGUNDO AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

Cambios en la producción agrícola.

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 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. Completa.

El espacio urbano y el espacio rural se vinculan y se especializan en _____

Los Mercaderes y banqueros eran _____

Las nuevas ciudades surgieron _____ y tenían funciones _____

Los Reyes recuperan su poder por _____

4- Responde

¿Qué Sucedió el 12 de octubre de 1492?

¿Al Mando de quienes estaban?

¿A qué isla llegaron y con qué nombre la bautizaron?

¿A que llamaron viajes de exploración?

¿Qué pasaba con el territorio conquistado?

¿Cuántos años de diferencia hay entre la conquista de los imperios de Aztecas e Incas?

¿Qué estrategias usaron?

¿Qué fue la resistencia Cultural?

Matemática Actividades:

1) Expresa como fracción e indica si es propia, impropia o unitaria. También si es periódica o exacta y luego debes representarla en un dibujo.

ESCUELA RÓMULO GIUFFRA- SEGUNDO AÑO C.B.S.-RURAL AISLADA- ÁREAS INTEGRADAS.

Seis Cuartos

Trece doceavo

Dieciséis cuartos

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

15, 36, 120

3) Ten en cuenta los resultados en la actividad anterior y determina el M.C.M. (15, 36, 120)

4) Resuelve:

a) $\frac{5}{3} + \frac{12}{3} =$

b) $\frac{75}{6} - \frac{25}{6} =$

c) $\frac{5}{6} - \frac{3}{8} =$

d) $\frac{6}{7} + \frac{8}{3} =$

e) $\frac{3}{4} \cdot \frac{12}{5} =$

f) $\frac{4}{18} : \frac{12}{24} =$

5) Dibuja tu propia recta numérica y Representa los siguientes números: -14, 15, -6, 3, -11,

9, -1, -15 y 12

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

1..... -2

-5..... 0

7..... -8

7) Suprime previamente los paréntesis y luego resuelve:

+ (+5) - (+8)=

8) Resuelve las siguientes sumas algebraicas:

- 9 + 5 - 8 + 10 - 3 =

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

8 - 24: (-1 - 5) + (- 20: 4 + 7). (- 7) =

10) Resuelve las siguientes potencias utilizando las propiedades:

a) $-22 =$

b) $(35) 0 =$

c) $(-4) 2 =$

d) $[(-2)3]2 =$

e) $(-2) 2. (-2) 3 =$

f) $(-3)5 :(-3)1 =$

11) Escribe en lenguaje simbólico y resuelve:

Los dos tercios de cuarenta y cinco

La diferencia entre el cuadrado de tres y el cubo de dos.

El producto entre un quinto y el doble de tres décimos.

La mitad de la suma entre cuatro tercios y cinco sextos.

¡¡¡Espero ver tu súper producción...!!!!

Directora: Zulma Riveros.