

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Antonio Puleta

CUE: 700043600

Docente: Tatiana Balmaceda

Grado: Cuarto

Turno: Jornada Completa

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales.

Título de la propuesta: Números en familia.

Contenidos: Matemática: Respecto del número y el sistema de numeración; relaciones de mayor, menor, anterior, siguiente, entre; operaciones con números naturales, sumas, restas y multiplicaciones y divisiones básicas; rectas: paralelas y perpendiculares. **Ciencias Naturales:** locomoción y sostén: huesos, articulaciones y músculos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Realiza operaciones con números naturales respetando los pasos adecuadamente en casa.

Reconoce el sistema de locomoción, sus cuidados e importancia.

Compara relaciones de mayor, menor, anterior, siguiente, entre, a través de actividades con claridad.

Desafío: Diseñar juegos matemáticos que resuelvan las tablas demultiplicar para compartir y aprender juntos en familia.

Actividades:

La familia de Francisco estuvo revisando los recuerdos, entre ellos revistas y ya es hora de guardarlas en su lugar. Ayúdalos a hacerlo uniendo con flechas cada revista con la caja donde deben guardarla, teniendo en cuenta la numeración de cada una.





Completa

Este número		Se convierte en
1.894	-1.000	894
10.000	+ 10.000	
4,234	- 234	
7.639	+ 1.000	

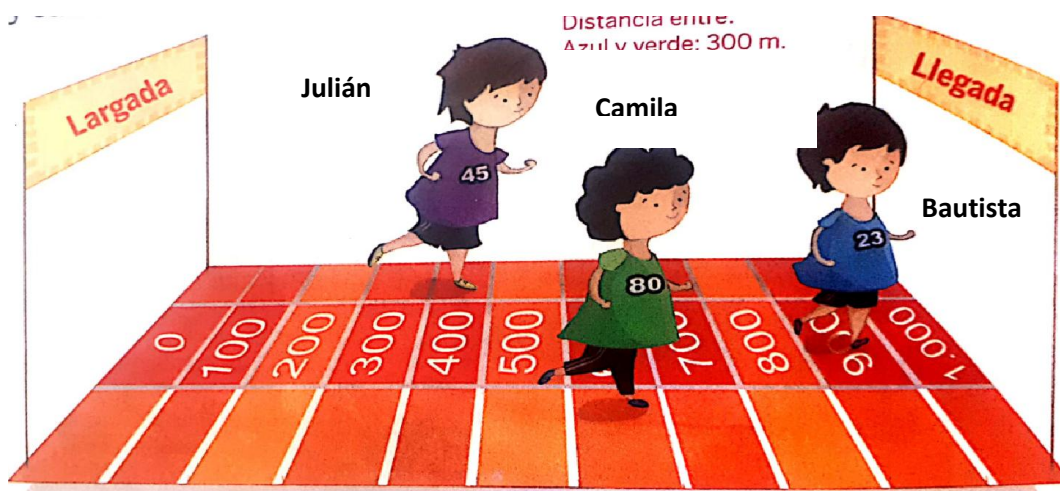
- Camila, Bautista, Franco y Julián se preparaban para la maratón de los 1.000 metros, pero Franco al realizar mal un movimiento se fracturó el tobillo.

¿Qué movimiento no podrá realizar Franco?

¿Cuál de estos órganos fue afectado por la fractura?

- a) Articulaciones b) Músculos c) Huesos

Se largó la carrera de los 1.000 metros. Observa la imagen y marca la opción correcta.



ESCUELA ANTONIO PULENTA 4° GRADO ÁREAS INTEGRADAS

Distancia entre:

Bautista y Camila: 300 metros o 400 metros

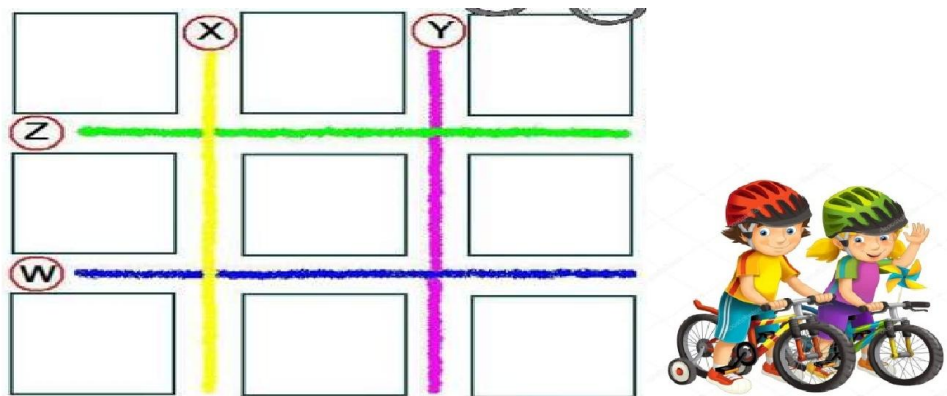
Bautista y Julián: 700 metros o 500 metros

Camila y Julián: 100 metros o 200 metros

Une con flechas según corresponda

- Los huesos * Son blandos y elásticos.
- Los músculos * Es el lugar donde se unen dos o más huesos
- Las articulaciones * Son duros y rígidos

Estas son las calles de la plaza por donde andan Martín y Paula. Observa la imagen y ayúdalos a resolver, respondiendo si es V o F



Las calles **X** e **Y** son rectas paralelas. V o F

Las calles **Z** e **Y** son rectas paralelas. V o F

Las calles **W** y **X** son rectas perpendiculares. V o F.

Las calles **X** y **Z** son paralelas. V o F

Ignacio y Verónica recortaron de revistas imágenes del sistema de locomoción y las pegaron en hojas para armar un álbum y los numeraron

Lee las pistas y completa

- El que sigue al 1.999:.....
- Es el anterior a 3.919:.....
- Es menor que 2.063 y mayor que 2.061:.....
- Está entre 879 y 881:.....
- Es uno más que 999:.....
- Es uno menos que 4.090:.....

Identifica a que sistema pertenece



H _ _ _ _ S

A _ _ _ _ L _ _ _ _ S

M _ S _ _ _ _ S

Los chicos de 4to grado fueron al torneo intercolegial, y quieren calcular la cantidad de puntos que obtuvieron en el torneo.

Sabiendo que cada gol vale 3 puntos, resolvé y escribí las respuestas.

- Si la categoría 2009 obtuvo 69 puntos ¿Cuántos goles realizaron?
- A la categoría 2010 le descontaron 10 puntos por llegar tarde a un partido. Si hicieron 15 goles, ¿Con cuántos puntos se quedaron?

Pinta con el mismo color todas las tablas completas que sabes de memoria. Luego responde:

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Clave para adivinar

Necesitas: 10 tarjetas con los números 1 al 10

Instrucciones: se juega de a 3.

2 jugadores son adivinadores y 1 es ayudante. Se coloca el mazo en el centro y boca abajo.

Cada adivinador saca una carta del mazo, la mira y se la muestra al ayudante sin que el otro jugador la vea. El ayudante mira las cartas y dice el resultado de la multiplicación de ambos

ESCUELA ANTONIO PULENTA 4° GRADO ÁREAS INTEGRADAS

números en voz alta. El primer jugador que descubre la carta del compañero gana 100 puntos.

Cuando se terminan las cartas, se mezclan y se juega de nuevo cambiando el ayudante. Se juega 3 veces, hasta que todos hayan sido ayudantes. Gana el que aprende y suma más puntos.

DIRECTORA: MARÍA ALEJANDRA ZAPPALÁ