

TECNOLOGIA-CUARTO-OA3- GUIA 28-SEMANA 29.

Objetivo de la guía :Confeccionar un juego matemático para practicar las tablas de multiplicar, utilizando material reciclable, demostrando dominio de uso de herramientas para pegar, medir y marcar.

OA3: Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de:

técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pintar, perforar, serrar, plegar y pegar, entre otras.

Indicadores: Elaboran un objeto tecnológico según requerimientos dados por el profesor, que permitan

variaciones creativas (colores, tamaños, formas, entre otras).

Profesor: Carlos Arriagada Mercado - Nelidad Becerra Bascuñan.

***Obligatorio**

1. Nombre completo: *

2. Curso:

Marca solo un óvalo.

4°A

4°B

✓Espero estés muy bien, a continuación te invito a resolver esta entretenida guía de aprendizaje.



Estimado estudiante: antes de comenzar a leer y resolver esta entretenida guía de tecnología te felicito por completar tus actividades.



Introducción:

- 1.Lee atentamente cada pregunta y responde de acuerdo a tus conocimientos.
- 2.Para responder, debes seleccionar la alternativa que consideres correcta marcando la opción con un clic o también tu opinión de forma escrita.

👉 La semana anterior realizamos la confección de un basurero para que mantengas tu habitación organizada y ordenada. También retroalimentaremos la importancia de la elección de materiales y herramientas, que se necesitan para la fabricación de un objeto tecnológico.

👉 Hoy confeccionaremos un juego matemático para practicar las tablas de multiplicar.

¿Qué necesitamos para fabricar un juego matemático ?

😊 Para la fabricación del Juego de mesa se necesitan materiales y herramientas, para ellos podemos mencionar las siguientes definiciones. Los Materiales son los elementos que se necesitan para fabricar un objeto.

En esta clase realizaremos y construiremos un Juego de mesa para practicar las tablas de multiplicar. trata de un tablero con las casillas en colores y donde para ir avanzando hay que ir resolviendo multiplicaciones:

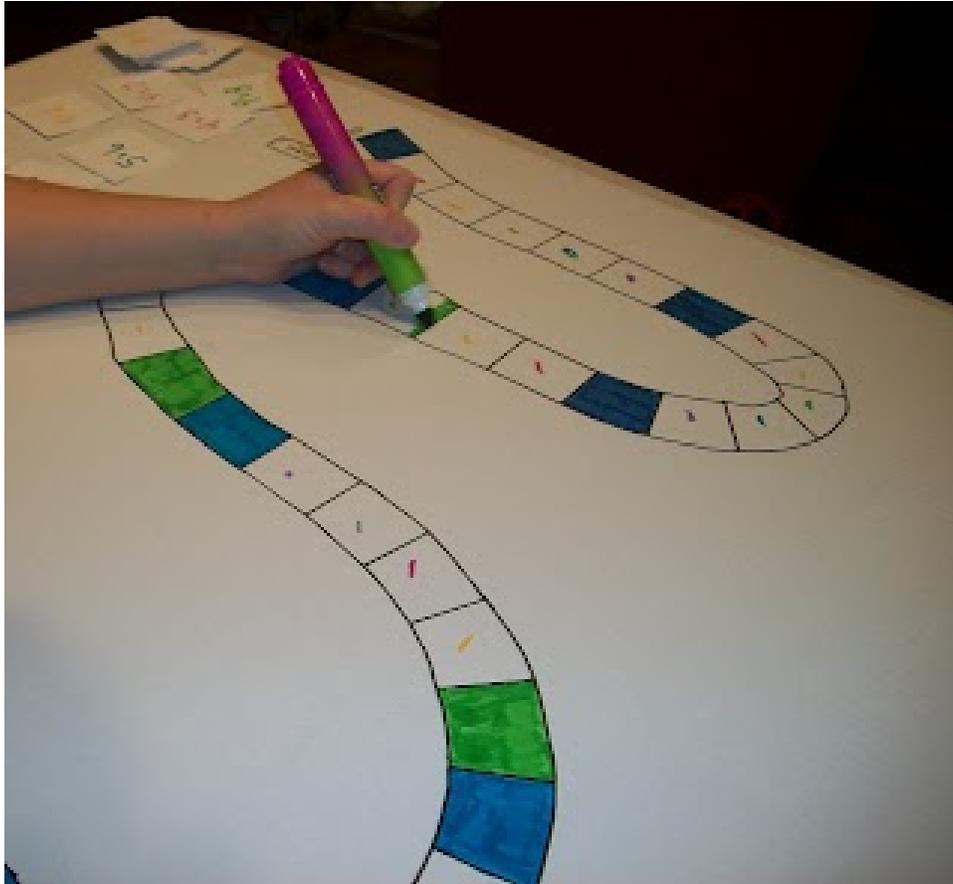
Materiales : Un cartón o cartulina grande para el tablero de juego. 6 lápices de colores diferentes (es una propuesta ya que podrían ser más o menos) Pegamento. 6 sobres de papel. Tantas tarjetas de cartulina tabla como operaciones quieras poner. Lo más importante es que tienes que utilizar material reciclado , hojas de cuaderno viejo , cartones de cajas etc.



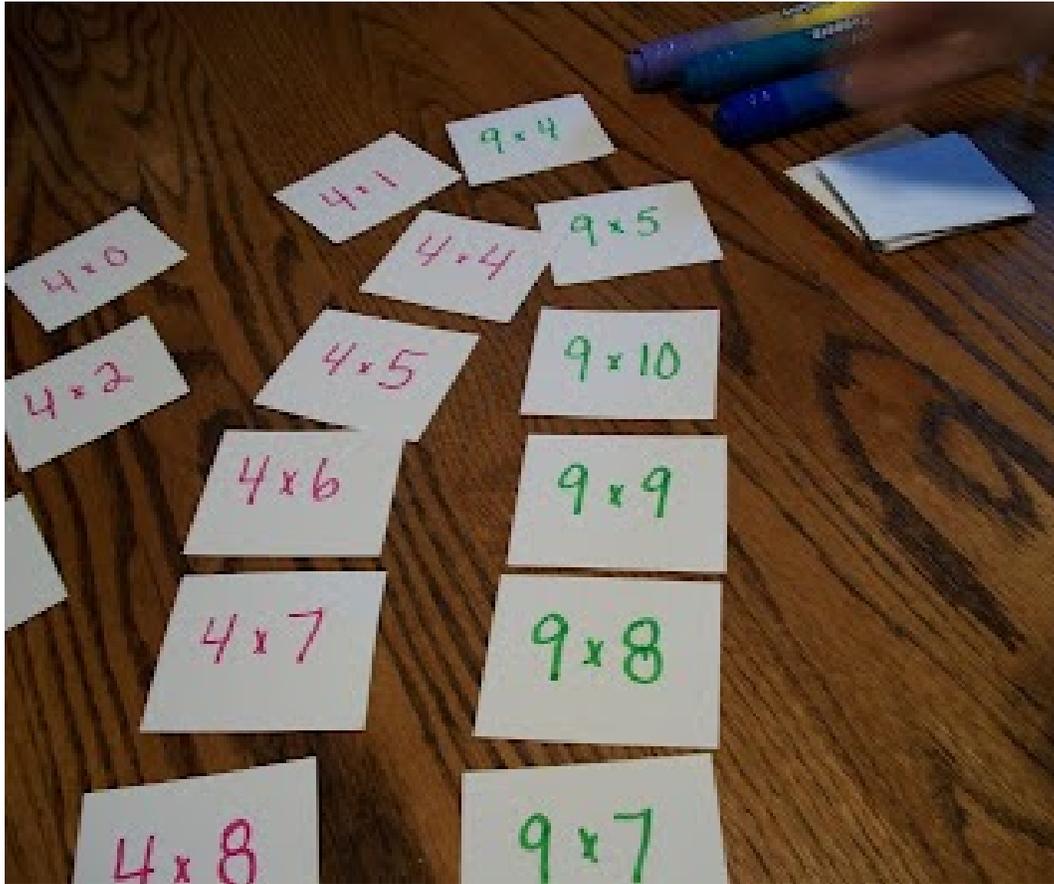
Cómo confeccionar el juego para practicar las tablas de multiplicar. Voy a explicarte el paso a paso de la fabricación de este tablero de juego con las tablas de multiplicar.



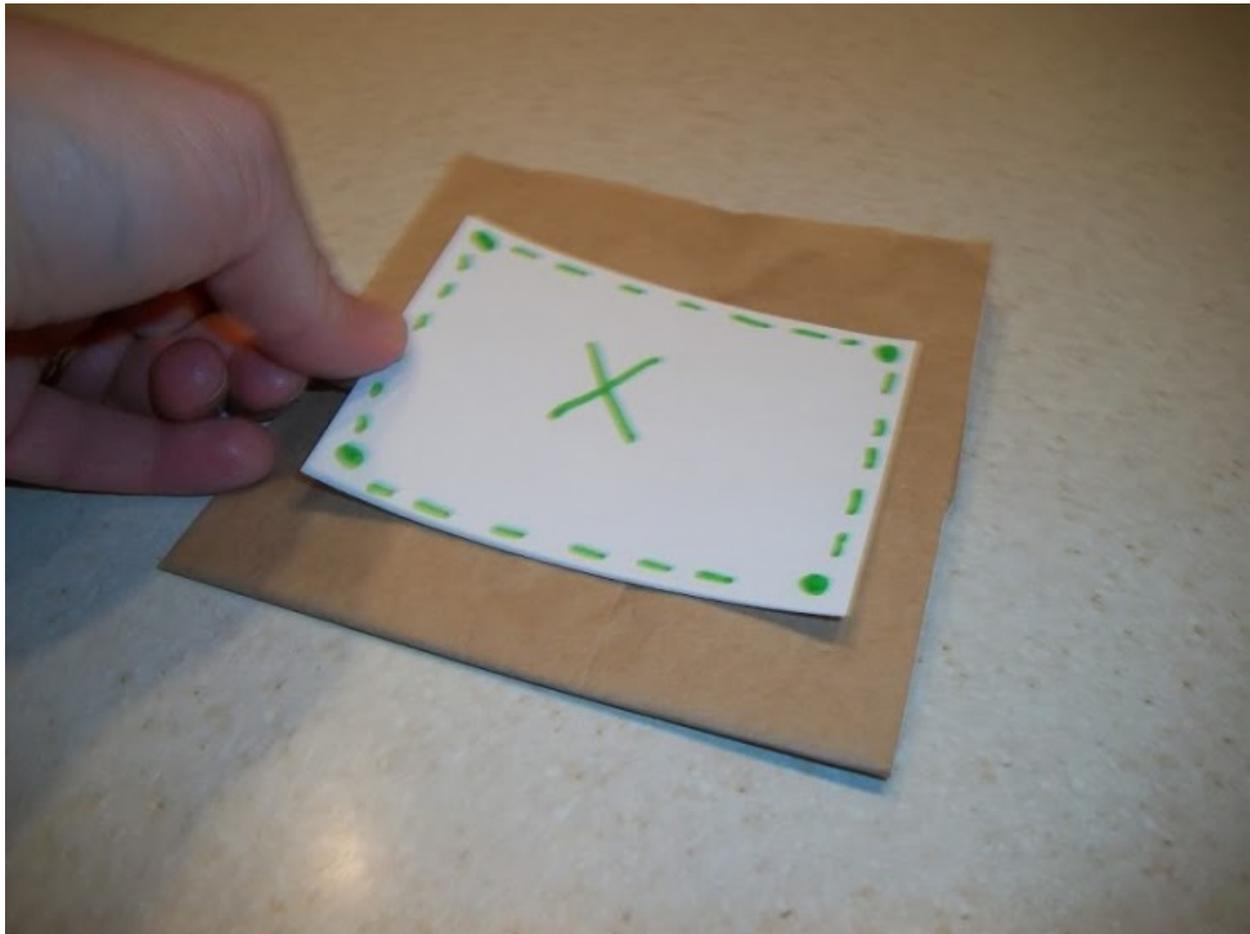
Paso 1: Confeccionar el tablero Dibuja un «camino» sinuoso y divide su interior en casillas. Usando 6 colores diferentes, colorea las casillas puedes repetir la misma serie: en las fotografías puedes ver la serie morado, azul, verde, amarillo, fucsia, azul oscuro o colorear a la azar pero contando que haya la misma cantidad de casillas de cada color.



Paso 2: Realizar las tarjetas. Con cartulina blanca, confecciona tarjetas de aproximadamente 3 x 5 cm. Como te he indicado, puedes hacer tarjetas con: sumas, restas multiplicaciones y divisiones.

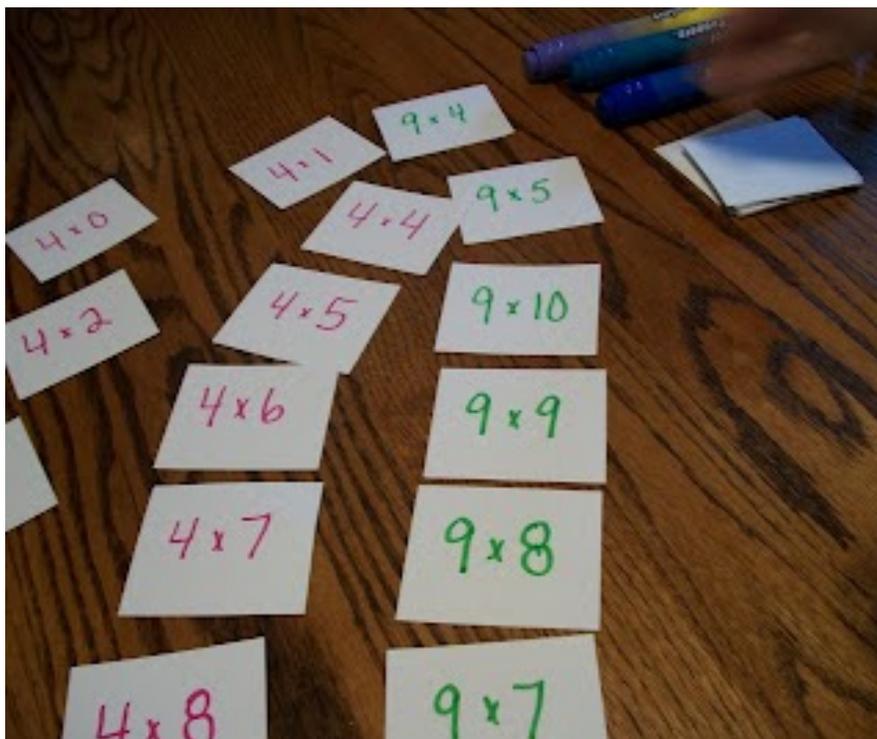


Paso 3: Confeccionar bolsillos para las tarjetas. Vamos a hacer unos bolsillos, servirán únicamente para guardar las tarjetas. Si tenemos sobres como estos que aparecen en las fotos, podemos doblarlos por la mitad y unir ambas mitades con pegamento o cola. Una vez hecho esto, se pega en el tablero con pegamento. Delante del sobre podemos ponerle una tarjeta con el símbolo de las operaciones que vamos a poner dentro, en este caso la x de la multiplicación. En las fotografías puedes ver que el tablero que han confeccionado tiene 4 bolsillos, uno para cada una de las operaciones básicas: $+$, $-$, x , $:$.





👉 CÓMO JUGAR EL JUEGO: Se toman las cartas del bolsillo de la operación que se quiere practicar. Supongamos que tomamos el de la multiplicación. Barajan las cartas y las colocan boca abajo en un montón. Colocan las piezas de juego en la casilla de la salida. Se decide quién comenzará. El primer jugador roba una carta, calcula la multiplicación que hay escrita y responde. Si el resultado es correcto, su pieza se colocará en la casilla más próxima a la salida con el mismo color que con el que está escrito la operación en la tarjeta. Si el resultado no fuese correcto, se queda en el mismo sitio. En ambos casos, pasa el turno al segundo jugador que repite el mismo proceso: tomar una carta, calcular la multiplicación, dar la respuesta y avanzar su pieza hasta la casilla del color de la tarjeta más próxima o quedarse en el lugar que está. Siempre se avanza a la casilla del color que se ve en la tarjeta más cercana a donde se encuentra la pieza. Gana quien antes llegue al final.



Actividad : Responde las siguientes preguntas:

3. 1) ¿Qué te ha parecido el juego? *

1 punto



Marca solo un óvalo.

- a) es muy educativo y entretenido.
- b) nos ayudará a aprender las tablas de multiplicar.
- c) me ayudará a reforzar matemáticas este juego.
- d) todas las anteriores

4. 2) ¿ Crees que este juego será un apoyo para la asignatura de matemática? *

1 punto



Marca solo un óvalo.

- a) aprenderemos las tablas jugando.
- b) servirá sólo para adornar.
- c) servirá sólo para jugar.
- d) organiza nuestra forma de pensar.



5. TICKET: Confecciona tu lindo y envía una fotografía a tu profesor (a) por Classroom , y compártelo en clases de orientación.



Lo lograste, felicitaciones.



Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios