

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Elvira de La Riestra de Láinez

CUE-7000292-00

DOCENTES: Barros, Daniela- Atampiz, Valeria- Brizuela, Alejandra-

GRADOS: 3º “A” - “B” - “C”

TURNOS: mañana y tarde

ÁREAS: LENGUA- MATEMÁTICA- CIENCIAS SOCIALES- EDUCACIÓN FÍSICA-
MÚSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUGANDO APRENDEMOS”

DESAFÍO: Los alumnos de tercer grado confeccionarán un monopoly para integrar contenidos de todas las áreas jugando en familia

CONTENIDOS: Lengua: comprensión y producción de textos instruccionales para la Elaboración de un objeto. Función e intención Escritura autónoma de oraciones. Clases de Palabras (adjetivos, sustantivos y verbos).Signos de puntuación. Matemática: Algoritmo de la suma y resta con dificultad, multiplicación y división sencillas. Figuras geométricas: cantidad de lados y números de vértices. Cálculos. Ciencias Naturales: Materiales y mezclas homogéneas y heterogéneas. El aparato digestivo. Partes de una planta. Ciencias Sociales: El campo y la ciudad. Medios de transporte. Cultura y diversidad. Formación Ética y Ciudadana: Libertad. La amistad (valores). Normas. Educación Física: Participación en encuentros recreativos con sentido integrador. Música: Instrumentos musicales. Identificación y clasificación de los instrumentos. EL movimiento corporal: libre y pautado. Cualidades o atributos del sonido: Identificación y denominación de las cualidades del sonido en la audición de secuencias sonoras, diversos fragmentos musicales.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA: Lee textos instructivos-reconoce intención del texto- Ejemplifica textos instructivos- Produce textos- Reconoce tiempo verbales en una oración- Diferencia sustantivos propios, comunes, adjetivos, y verbos

MATEMÁTICA: Reconoce las propiedades (lado, vértices) de las figuras geométricas resuelve el algoritmo de la suma, resta, división y multiplicación.

CIENCIAS NATURALES: Diferencia los animales según su alimentación- Clasifica animales según su modo de nacer

MÚSICA: Reconoce instrumentos musicales de viento y de cuerdas relacionando su -- sonido con una de las cualidades del sonido: Altura. Ejecuta ritmos con movimientos de su cuerpo y objetos sonoros.

EDUCACIÓN FÍSICA: ejecuta distintos desafíos corporales

ACTIVIDADES

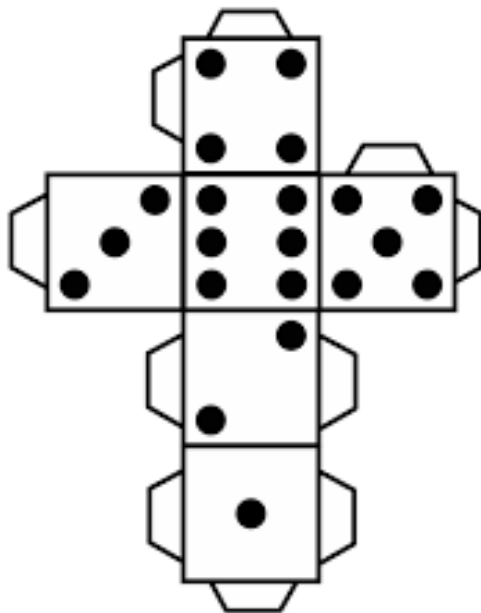
1- Esta actividad consiste en la construcción de un monopoly para realizar una competencia con toda la familia junta recordando contenidos.

Materiales: Necesitarás imprimir el tablero y los billetes, si no los imprimes puedes dibujarlos, también necesitaras marcadores, regla, tijera, pegamento, cartulina o cartón, dado y fichas (el dado y las fichas puedes confeccionarlas o utilizar el de otro juego). Debes enviarme una foto del trabajo ¡Manos a la obra!

Fichas: las puedes confeccionar con cartulina , goma EVA ,tapitas o botones.



Dado: lo puedes confeccionar en cartulina, cartón.



Tablero:

TRAJETAS:

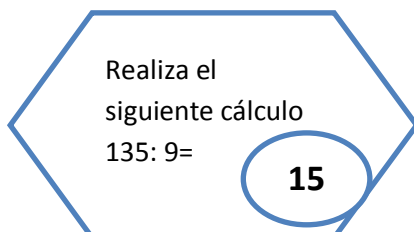
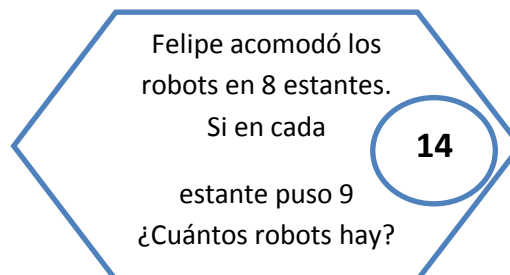
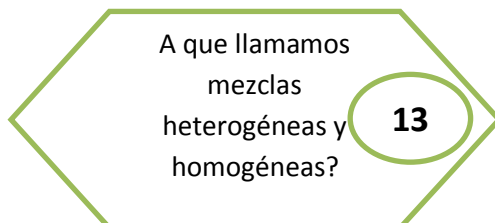
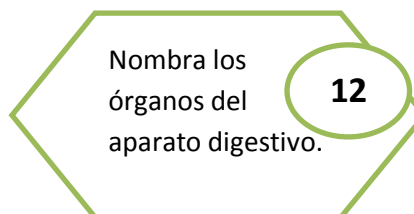
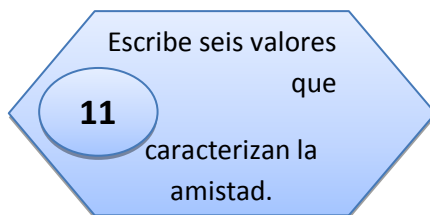
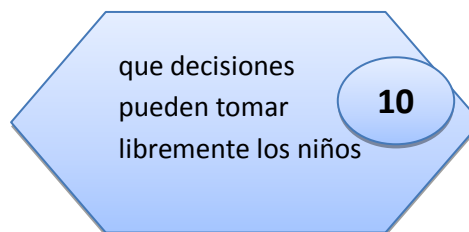
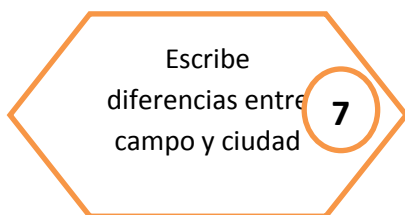
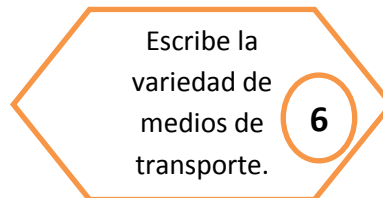
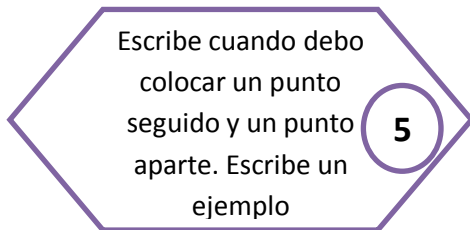
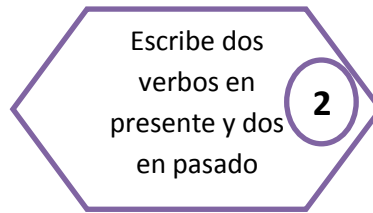
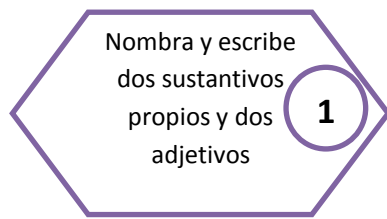
```
graph TD; A[NOMBRA INSTRUMENTOS DE VIENTO Y CUERDA] --> B[Los instrumentos de cuerda que altura tienen, ¿grave o aguda?]; A --> C[Desafío físico: (fuerza) saltos a la soga / abdominales / flexo-extensiones de brazos]; B --> D[Desafío coordinativo: dibujar un tejo en el piso y saltarlo lo más rápido posible.]; C --> E[Desafío físico: (fuerza) saltos a la soga / abdominales / flexo-extensiones de brazos.]; D --> F[Desafío coordinativo: dibujar un tejo en el piso y saltarlo lo más rápido posible.];
```

NOMBRA INSTRUMENTOS DE VIENTO Y CUERDA

Los instrumentos de cuerda que altura tienen, ¿grave o aguda?

Desafío físico: (fuerza) saltos a la soga / abdominales / flexo-extensiones de brazos

Desafío coordinativo: dibujar un tejo en el piso y saltarlo lo más rápido posible.



Billetes:





TARJETAS DE LA SUERTE:

CADA VEZ QUE
PASES POR LA
CASILLA 2
OBTENDRÁS \$100

CUANDO VAYAS AL
CASILLERO DE CASTIGO
PERDERÁS UN TURNO Y
PAGARAS \$50

CUANDO PASES POR LA
PARADA LIBRE TENDRÁS
LA OPCIÓN DE TIRAR
NUEVAMENTE EL DADO

TARJETAS DE CASUALIDAD:

Desafío físico: (velocidad)
lanzar una pelota hacia
arriba, tocar el piso con la
mano y agarrar la pelota
antes de que caiga al piso.

Baila la
canción
Macarena

Escribe una
oración
interrogativa y
una
exclamativa

¿Qué ocurre
cuando no se
cumplen las
normas?

¿Qué es
cultura y
diversidad?

¿Cuáles son
las partes de
una planta?

Nombra los
cuerpos
geométricos

Instrucciones: Este juego consta de un dado, carta de la suerte, cartas de casualidad, los billetes y las fichas para cada participante

Modo de Juego:

- 💡 Primero se sortean el orden de partida de cada uno de los participantes.
- 💡 Se empieza el juego tirando el dado y avanzando los casilleros correspondientes, según indique el dado.
- 💡 Si cae en el casillero de casualidad se deberá sacar una carta de la misma y cumplir con lo que dispone esta.
- 💡 Si cae en parada libre recibirá \$1000 de la banca.
- 💡 Si cae en el casillero “vaya al casillero de castigo”, deberá retroceder inmediatamente al casillero “castigo”, perderá un turno y deberá pagar \$10.
- 💡 El juego termina cuando todos los participantes llegan al casillero de **SALIDA**.
- 💡 Gana el juego el que obtenga mayor ganancia ¡¡¡muchoa suerte!!!! ¡¡¡ Y a divertirse !!!

2- Realiza todas las actividades que te tocaron durante el juego en tu cuaderno, sacales foto y envíasalas para que la seño te las corrija.