

**GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 2**

**Escuela:** PAULA ALBARRACÍN DE SARMIENTO. **CUE:**700047700

**GRADO:** TERCERO

**TURNO:** TARDE

**DOCENTES:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Fusilieri Stella, Sanabria Iliana, Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

**ÁREAS INTEGRADAS:** Lengua, Matemática, Cs.Sociales; Cs.Naturales; Formación Ética y Ciudadana; Tecnología; Educación Física.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “ Jugando a construir”.

**CONTENIDOS:****LENGUA:**Texto instructivo.Producción. **MATEMÁTICA:** Numeración hasta cuatro cifras. Valor posicional.Construcción de cuerpo geométrico ( cubo).Multiplicación seguida de cero. **CIENCIAS SOCIALES:** Puntos cardinales. Actores sociales. **CIENCIAS NATURALES:** Seres vivos: Desplazamiento y hábitat. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:**Valores. Respeto por las señales de tránsito. **TECNOLOGÍA:** Clasificación de Materiales. **EDUCACIÓN FÍSICA:** Esquemas motores básicos en acción.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

**MATEMÁTICA:**Lee y escribe números naturales hasta 4500. Reconoce y establece el valor posicional de las cifras. Diferencia cuerpo y figura y las partes que lo conforman. Reconoce y resuelve situaciones problemáticas que involucran la unidad seguida de ceros.

**LENGUA:** Lee, comprende y produce textos instructivos respetando su estructura.

**CS. SOCIALES:** Diferencia cuales son los actores sociales de la época antigua y actual.Localiza puntos cardinales respetando la orientación de desplazamiento.

**CIENCIAS NATURALES:** Diferencia y agrupa a los animales según su desplazamiento y hábitat.

**FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** Reconoce valores presentes en las reglas de juego.Identifica las principales señales de tránsito.

**TECNOLOGÍA:**Clasifica y diferencia materiales flexibles de materiales rígidos.

**EDUCACIÓN FÍSICA:** Analiza y relaciona el desplazamiento del mundo animal, según las múltiples posibilidades motrices de cada uno, tales como caminar, correr, saltar, reptar, cuadrupedia, etc.

**DESAFÍO:** Construye el juego de la OCA, diseñando tus propias reglas y tablero.

**ACTIVIDADES**

**DÍA UNO:**

**1-**Observá la siguiente [imagen](#) , ¿la reconocés?, ¿de qué se trata?

**2-**¿Sabías que hoy te vas a convertir en constructor? La imagen que observaste la vas a tener que armar . ¿Pero cómo? Siguiendo estos pasos.

**3-**Leé y tené en cuenta para la construcción del juego de la OCA:

**DOCENTES A CARGO:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri Stella Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

### **CONSTRUCCIÓN DEL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA.**

Materiales que vas a necesitar para el armado: Cartón, cartulina blanca, goma eva, tijera, pegamento, lápiz, goma de borrar, lápices de colores o marcadores.

#### Pasos a seguir:

Primero debés recortar el cartón que vas a utilizar como tablero, aproximadamente 80 centímetros por 80 centímetros cada lado, debés armar un cuadrado.

Ahora empezá la tarea artística. Dibujá los casilleros de tu juego de mesa, en la cartulina blanca, primero marcá con lápiz, por si hay equivocaciones, en el juego tradicional suelen ir 63 casilleros en total, pero esta vez harás de **42** casilleros. ¡No te olvidés de utilizar la regla! Los números van con color. La familia de los cientos de **azul**, la familia de los miles en **verde**.

#### **4.¡ INDICACIONES PARA EL ARMADO DEL TABLERO!**

- a. El jardín de la OCA va en el centro del tablero. Para dar inicio al armado de los casilleros debés ubicarte en el plano usando la siguiente [referencia](#).
- b. Observá la [imagen](#) y seguí las indicaciones. Como consejo, colocá los puntos cardinales en tu hoja para comenzar a realizar el recorrido. Ubicá el **punto rojo** en el SUROESTE de la hoja, teniendo como referente [EL JARDÍN DE LA OCA](#) en el centro de la misma. Desde ahí comenzará el juego, te dirigís ubicando veinte casilleros en fila hacia al SURESTE (hacia la derecha), luego levanta una columna de diez casilleros hacia el NORESTE (hacia arriba), donde quedaste vas hacia el NOROESTE (hacia la izquierda) una fila con diez casilleros más, desde ese punto bajá **teniendo como referencia el último casillero** hacia el SUR (hacia abajo) una columna de 2 casilleros, donde sería el CENTRO del **JARDÍN DE LA OCA**.
- c. Primero realizá el recorrido en la imagen del juego de la OCA con el dedo, y posteriormente dibujá en un espacio (piso) de tu casa el recorrido de orientación teniendo en cuenta las **referencias** dadas. (Sacá foto y envía a tu profesor de Educación Física). Luego diseñá tu tablero según las pautas y teniendo en cuenta los siguientes datos.

**5-**Un objeto muy importante en el juego, es el dado, ¿cómo lo construís? Tené en cuenta este [modelo](#), debe ser de 4cm cada lado, y todos los cuadrados deben medir lo mismo.

a-El dado, ¿es una figura, o un cuerpo geométrico?, ¿cómo te diste cuenta?

b- Observá el siguiente [ejemplo](#), marcá otra cara, vértice y arista del [cubo](#).

c-Explicá con qué se mide 4 cm: ¿Qué útiles de geometría usas para medir 4 cm?

**6-**Leé las siguientes pistas: **¿Qué debés tener en cuenta?**

a-En esta oportunidad los números que van a incluirse en el juego, irán de 100 en 100.

**DOCENTES A CARGO:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri Stella Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

## Escuela Paula Albarracín De Sarmiento\_Nivel Primario\_Retroalimentación\_3ºgrado\_grupo2

0	100			400			
---	-----	--	--	-----	--	--	--

b-Los animales irán en 200 , 600, 1200, 1700, 2100, 3000, 3600, 4000.

Recordá que para cada casillero que tenga un animal, debe ir un animal diferente, (mono, rana, caballo, tortuga, flamenco, cocodrilo). ¡Dejamos a tu elección el orden de los mismos!

7-Pensá y respondé: ¿Los animales anteriores a qué hábitat pertenecen?¿Son acuáticos, terrestres o aéreos?

### Otros datos:

- ❖ OCAS: 3600, 4000, 5200, 6000. El jardín de la OCA suele colocarse al final del mismo, en el último número.(Crece de afuera hacia adentro).
- ❑ Los puentes irán en los números 1000 y 6100.
- ❑ Las señales de tránsito irán en los casilleros 100, 300, 1400, 2800,3900, 4800, 5300, 6200.
- ❑ Los árboles o plantas irán en 400, 900, 1500, 2600, 3100, 3700.
- ❑ EXTRAS: POZO 1900. LABERINTO : 3500.

### 8- ¿Cómo se juega? Leé las reglas:

- Cada jugador respeta su turno, al comenzar la partida se tira dos veces y se suma la cantidad de números alcanzados.
- Si nos toca : a) En uno de los casilleros de la OCA avanza a la siguiente OCA. b) En un casillero donde está un puente se pierde el siguiente turno. c)En el pozo,no vuelve a jugar hasta que otro jugador caiga en ese casillero. d)Laberinto:retrocede al número 3000. f) Si nos toca en un casillero donde están las señales de tránsito en la siguiente partida solo tiro con un dado. g) Si toca en un casillero donde hay una planta o animal avanzó dos casilleros. h)Cuando se llega al número 3700,a partir de ahí, solo se tira de un dado.¿Cómo cuento los puntos? Ingresá [acá](#).

9-Elegí una opción:¿Para qué sirven las reglas?a)Para orientarnos en el correcto accionar. b) Para tener en cuenta nuestra cultura.

10-¿Sabías que las instrucciones que acabás de leer es un texto?¿Qué tipo de texto será?¿ Averiguá ingresando [acá](#)! Anotá en tu cuaderno qué texto acabás de leer y lo que hayas entendido de lo que observaste.

11-Teniendo en cuenta el juego de la OCA que realizaste, identificá todos los materiales y lo clasificás en (rígidos o flexibles). Observá el [vídeo](#) para que te guíes.

Rígido	Flexible

### 12-¡MOMENTO DE SELECCIONAR!

**DOCENTES A CARGO:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri StellaSillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

## Escuela Paula Albarracín De Sarmiento\_Nivel Primario\_Retroalimentación\_3ºgrado\_grupo2

a-Observá las [opciones](#) de la imagen. Escribí qué significa cada una de las [siguientes](#).

b-Dibujá las señales: Pare, Zona escolar y No entre. Explicá con tus palabras en qué lugares suelen colocar esas señales.

Al igual que en el juego, reconociste las señales para jugar de acuerdo al reglamento, debés tener en cuenta que las mismas deben cumplirse, aquí te presento un [vídeo](#) para tener en cuenta el respeto a las señales de tránsito.

c- Ahora seleccioná entre éstas [plantas](#).¿Qué plantas elegiste para tu tablero? ¿Cuáles conocés? Dibujá las plantas elegidas en tu cuaderno y marcá sus [partes](#).

### DÍA DOS:

#### **13- ¡MOMENTO DE RESOLVER!**

- Tené en cuenta lo trabajado para la construcción del juego yrealizá algunos cálculos mentales:

Suponé, que en una fila (horizontal) tenés 5 casilleros y en la columna (vertical) 5 casilleros:

a-¿Cuántos casilleros tenés en total?.....b- Escribí y explicá la operación que hiciste para resolverlo...c-Si tuvieras 6 casilleros en una fila y 6 en la columna.¿Cuántos casilleros tendrías?.....

d - ¿Qué operaciones te sirvieron?

Marcá con una **X**

Multiplicación...

Suma....

Resta...

e- Si mediste con regla para las medidas del tablero.¿Qué unidad de medida de longitud media sirvió? Marcá con una **X**

Metro....

Centímetro....

f - En la familia de los 100 ¿Cuántos 100 colocaste?.....

### **DÍA TRES**

**14-** Recordá los pasos y los materiales de la construcción del tablero para que no se te olvide ninguno de ellos y así podés terminarlo exitosamente.

a-¿Qué materiales no te pueden faltar para la construcción del tablero? b-¿Usaste alguno más?, c-¿Cuál?, d-¿Cuántos pasos tiene?, e-¿Cuánto mide el tablero?, f-¿Con qué número empieza y con cuál termina?, g- ¿Con qué color pintaste los cienes y con cuál los miles?, h- El dado, en sus caras, ¿qué número o cantidad de puntos colocaste?

Si el tablero se encuentra completo entonces pasamos al siguiente paso...

#### **15-¡¡MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN Y PRODUCCIÓN!!**

Una vez elaborado el tablero, te propongo armar tus propias reglas de juego, teniendo como base las reglas tradicionales ya leídas anteriormente. a- ¿Qué es una regla? b- ¿Qué tenés que tener en cuenta para realizarla?

**DOCENTES A CARGO:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri StellaSillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

### 16-A TENER EN CUENTA.

#### Aquí te ayudo con algunos tips:

-Se necesita mínimo dos jugadores. Cada jugador puede participar con una ficha de diferente color. Lo importante del juego, es llegar primero al centro del tablero, alcanzar a la gran oca. Se deben respetar turnos para lanzar los dados. Se puede jugar con un dado o dos.

a-Debés saber qué pasa, cuando el número que te tocó posicionarte cae en un casillero donde está ubicado un animal, una planta o una señal de tránsito. b-¿Cuántos participantes hay? ¿Cuántos tiros tiene cada participante? ¿En qué casillero deben retroceder? c-Los puntos, ¿cómo se cuentan?, ¿cómo se gana?

### 17-¡MOMENTO DE DESPLAZARNOS!

El juego de la OCA es un juego en donde "El pato" es el protagonista, qué sucedería ahora, si cambiamos, por el "Juego de la serpiente", a-¿cómo creés que se puede desplazar? Ahora te toca el turno a vos, si ves un caballo, b-¿cómo se va mover?, c-¿te doy una pista?, d-¿salta o camina? Podés ayudarte mirando esta [imagen](#).

### 18-¡Hora de ponerle más movimiento al Juego de la Oca!

Para esto, debés mostrar tus habilidades al resto de la familia [¿Estás listo?](#)

### 19. ¡¡TANTOS NÚMEROS QUE VIMOS!!

a-Observá el siguiente ejemplo: Si hay 1 miles, 6 cienes, 5 dieces y 3 unos. Se forma el número : **1653**.

**“Recordá que el valor posicional depende del lugar que ocupa el número en la cifra”.**

¿Cuál es el valor posicional del 1 y 6? Por ejemplo: 1000= **1 miles**      600= **6 cienes**.

b- Ahora ejercitá y completá:

- Si hay 1 miles, 4 cienes, 5 dieces. ¿Qué número se forma?.....

c-¿Cuál es el valor posicional de 4 y 5?

### ¡¡Ahora vamos a multiplicar!!

Te doy un ejemplo: Tengo el número 200 y si lo multiplico por 3...¿Cuánto obtengo? **600**

**RECORDÁ: En la multiplicación seguida de ceros la cifra depende de la cantidad de ceros por la que se multiplica el número, es decir se le añaden (con color) tantos ceros como acompañen al número.**

¿Te animás a hacerlo solito con estos números?

30 x 3 =.....      400 x 2 .....      900 x 4= .....

### DÍA CUATRO

**20** -Marcá con una X la opción correcta:

- ★ ¿El juego que construiste es un juego?      a- Antiguo      b- Moderno.

**DOCENTES A CARGO:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri StellaSillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

★ ¿De qué época será? a - 2000 b-1810 c- 2020

★ ¿Cuáles eran los juegos de antes y cuáles son de la actualidad?

a- **Dominó** b-**Playstation** c- El **trompo** d- El **mortero**.

-Realizó **XX** a los que persisten en el tiempo.

**21**-¿Qué valores creés que aparecen en el juego de la OCA? Subrayá la opción correcta.

a-AMISTAD b-SOLEIDAD c-EGOÍSMO d-RESPETO e-TOLERANCIA .

¿Cuál te parece que debe estar presente en todos los juegos y por qué?

**22**-Escribí con una **F** (falso) o **V** (verdadero):

- La RESPONSABILIDAD: Es el cumplimiento de las obligaciones o el cuidado de realizar algo.
- EI RESPETO POR EL OTRO: No es básico para convivir en sociedad.
- RESPETO POR EL OTRO: Es ser considerado con los demás, con sus ideas, creencias, cosas o bien común y no cause perjuicios a los demás.
- RESPONSABILIDAD: No es un valor que está en la conciencia de una persona.

## DÍA CINCO

**23**-Recordá que después de cada partida deben realizar [la tabla](#) para saber el lugar de cada participante.

## **24-¡MOMENTO DE JUGAR!**

Ahora que tenés el tablero , tus propias reglas, invitá a algún familiar y explicale cómo es el juego.Una vez que hayan entendido todos los participantes cómo se juega, queda solo...**¡DIVERTIRSE!**

## **METACOGNICIÓN.**

Queremos saber tu opinión sobre la guía que acabas de terminar, **para evaluarla**



puedes usar los siguientes emoticones.

**FELIZ/ME GUSTÓ**

**CON DUDAS**

**ABURRIDO**

**MUY CANSADO**

★ ¿Qué te parecieron las actividades?

★ ¿Hubo alguna actividad en donde tuviste muchas dudas? ¿Cuál?

★ ¿Cómo te sentiste al finalizar la guía?

**No te olvides de mandarle una foto a tu docente sobre el tablero, y un video de alguna partida del juego.**

**Directora:** Sonia Quinteros.

**Vice-directora:** Alejandra Lucero.

**DOCENTES A CARGO:** Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri StellaSillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.