

GUIA PEDAGOGICA N°20 DE RETROALIMENTACION

Escuela: Miguel de Cervantes

CUE: 7000261_00

Docente/s: Pereyra Teresa.

Grado: Tercero

Turno: Jornada Completa.

Grupo 3

Áreas: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética **Título**

de la propuesta: A partir del juego también aprendemos.

Contenidos: **Matemática:** Cálculos mentales. El doble de un número. Anterior de un número.

Lengua: Textos literarios: Cuentos. Clases de palabras: el sustantivo. **Ciencias Naturales:**

El ciclo de vida de los animales. **Ciencias Sociales:** La ciudad y el campo.

Formación Ética: Los valores: la responsabilidad.

Indicadores de evaluación para la nivelación: Identifica las características de las figuras

geométricas. -Realiza cálculos mentales sencillos. - Reconoce las características del campo.

- Explica con claridad el ciclo de vida. -Reconoce y aplica el doble -Emplea las relaciones

numéricas de anterior y posterior. -Diferencias deberes y derechos del niño. -Enuncia

responsabilidades propias de la vida diaria. -Reconoce las partes del cuento y su comienzo.

Desafío: Diseñar un tablero para jugar al juego de la oca.

Actividades: Fecha: 09/11/20 hasta 12/11/20

Este juego te ayudará a poner en práctica todo lo aprendido.

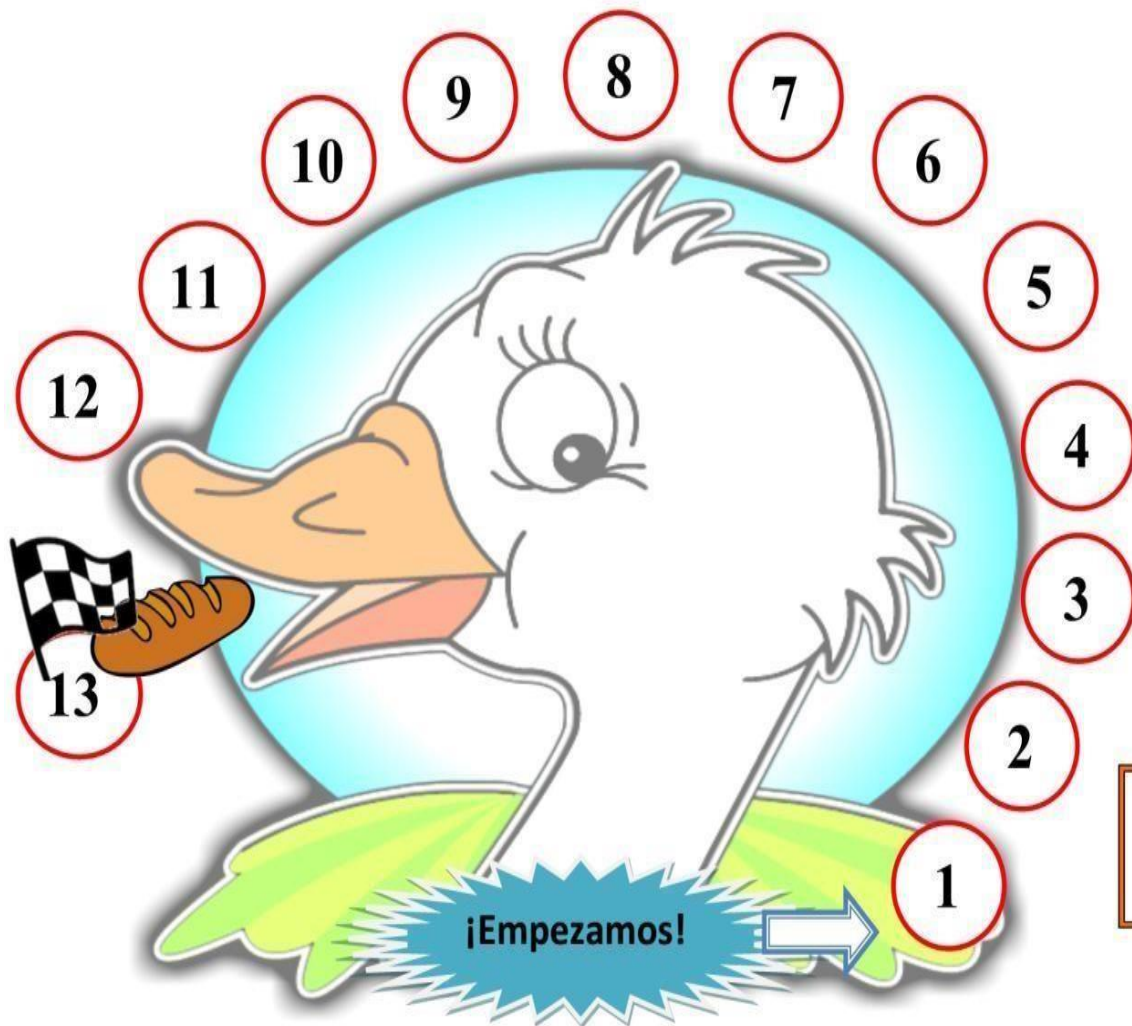
¡¡¡El Juego de la OCA!!!

Es un juego muy sencillo, solo necesitamos que cada uno en su casa, dibuje el tablero con 13 casillas, y la meta, al tablero lo puedes realizar en una base de cartón, hacer tres fichas para cada jugador para colocarla en el tablero y también necesitaremos un dado. Puedes decorar tu tablero como más te guste como el de la imagen.

Instrucciones del juego:

- 1- Agarramos un dado y lo tiramos, dependiendo la puntuación movemos nuestra ficha de jugador/a
- 2- Dependiendo la casilla que hemos caído miramos las instrucciones para saber qué actividad debemos hacer.
- 3- Gana el que llega ¡¡¡PRIMERO/ A LA META!!!!





Debes recortar las consignas para pegarlas en tu tablero.

¡¡¡ A Jugar toma el dado y empieza la partida!!!

1- ¿Nombra una figura?
¿Por qué consideras que es una figura?

2- ¿Describe el campo?

3- ¿Qué número me da
Como resultado si cálculo
 $100 + 500$

4- Nombra el ciclo
de vida de la gallina

5-Pozo: si caes en el pozo,
Debes comenzar de nuevo

6-¿con que frase
Comienzan los cuentos?

7-¿Cuál es el doble de 50?

8-Pozo: si caes en el
pozo, debes empezar
Desde la casilla 6

9-Nombra la
Responsabilidad que tienes

10-Nombra dos
sustantivos comunes

11-Prisión: para poder salir
la prisión tienes que sacar
el número 6

12-¿Cuál es el anterior de
de 60?

13-¡¡FELICITACIONES HAS GANADO EL JUEGO DE LA OCA!!

- ✚ **Es importante que mandes evidencia de cómo construyes el tablero y de cuando estas juegas, puede ser fotitos, audios un video con las respuestas de los casilleros a la seño para poder evaluarte.**
- ✚ **Con todo lo aprendido ahora y anteriormente realiza el siguiente práctico entrando al siguiente link: <https://forms.gle/ecE7TETc8vzTkZtC8>**

Directora: Beatriz Benegas.