

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN.

Escuela: Bartolomé del Bono

CUE 700057800

Docente: Pereyra Patricia Elizabeth

Grado: Tercero

Turno: Mañana

Áreas: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Especialidades

Título de la propuesta: Jugamos a la OCA

Contenidos: Lectura, Escritura, Producción de texto instructivo, Cálculos mentales, Educación vial, Espacios urbanos y rurales. Figuras/color. La exploración el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo, sus posibilidades de movimiento.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Escribe el texto instructivo de un juego.
- Redacta los pasos siguiendo un orden cronológico.
- Lee y escribe números hasta 10000.
- Compara y ordena números naturales hasta 10000.
- Resuelve cálculos mentales sencillos.
- Reconoce las relaciones en la tabla pitagórica.
- Identifica las características de las zonas rurales y urbanas.
- Reconoce las autoridades locales, provinciales y nacionales.
- Reconoce las normas de tránsito que tiene que respetar un peatón y un conductor.
- Selecciona materiales adecuados para sus producciones.
- Experimenta las posibilidades motrices de su cuerpo.

Propuesta pedagógica del 9 al 13 de Noviembre

Desafío: Completar un juego de la oca siguiendo el modelo comenzado por la docente y elaborar el instructivo del juego. El juego estará orientado a trabajar los contenidos desarrollados durante el año.

¿Cómo se juega a la oca? ¿Cuántos jugadores pueden participar? Investigar y mandar un audio al grupo. ¿Cómo se llaman los textos que nos indican cómo hacer algo?

#Recordamos lo trabajado en el libro con el texto instructivo.

#Escribir el texto instructivo que indique el procedimiento para jugar a la oca.

#Observar el siguiente cuadro.

TABLA DE PITAGORAS Etapa Infantil

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

¿Qué encuentro en este cuadro?

#Pintar de azul los números que se repiten en la tabla del 2 y la de 4.

¿Por qué se repiten estos resultados?

#Observar la tabla del 3 la del 6 y la del 9 ¿Qué resultados se repiten en estas tablas? *¿Si sumo los resultados de la tabla del 3 con los resultados de la tabla del 6, los resultados de que tabla obtengo?*

#Repasar las tablas.

#Jugar con las tablas al juego de la oca, seguir los pasos investigados anteriormente.



#Revisamos los textos instructivos escritos en la clase anterior (Mandar una imagen de la clase anterior) Reescribir los textos si es necesario con las correcciones realizadas.

#Pensemos como podemos realizar un juego de la OCA *¿Qué material podemos utilizar?*

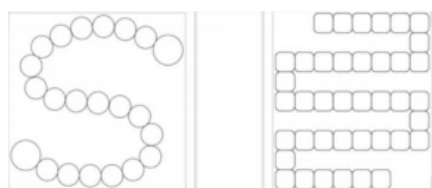
¿Cómo podemos hacer las fichas? ¿Cuántos casilleros le podemos hacer?

#Trabajamos en Plástica para elaborar nuestro juego.

Educación Plástica.

Contenidos: Figuras/ Color Actividad Juego de la Oca:

Dibujar sobre una hoja o cartulina blanca, 20 casilleros. Elegir un molde de forma circular, para que todos los casilleros sean iguales o de forma cuadrada tomando medidas con una regla, por ejemplo: de 3 centímetros por 3 centímetros, cada cuadrado. Los mismos deben estar uno al lado del otro y siguiendo un camino libre. Pintar cada casillero con un color diferente, en algunos dibujar de manera sencilla un animal, por ejemplo: un pato, una mariposa, etc. Con marcador negro escribir el número de cada casillero. Una vez listo el tablero, pegar sobre un cartón o sobre una superficie resistente. Fabricar fichas de diferentes colores para identificar a cada jugador. Por ejemplo: recortes de cartón, tapitas, corchos cortados, etc. Identificar la salida que estará al lado del número 1 y la llegada al lado del número 20, con letra grande y colores llamativos.



¿Qué le falta al juego de la OCA?

¿Qué indicaciones relacionadas con lo trabajado en las guías podemos pensar para cada casillero del juego?

#Refresquemos nuestra memoria

Leer y colocar (V) verdadero o (F) falso según corresponda.

-Los sustantivos propios son palabras que se utilizan para nombrar nombres de personas, animales y lugares. -----

-Los adjetivos son palabras que indican una acción.-----

-La palabra “Bello” es un adjetivo. -----

-Los verbos indican una acción. -----

-La palabra “jarra” es un sustantivo propio.-----

#Jugar en familia al tuti fruti con las siguientes opciones.

Letra	S. Propio	S. Común	Adjetivos	Verbos

#De lo trabajado anteriormente *¿Qué indicaciones podemos escribir para los casilleros de nuestro juego?*

Por ejemplo: Casillero N° 1 “decir 2 sustantivos propios”

Casillero N° 2 “Escribir un verbo”

Casillero N° 3 “Decir 2 adjetivos a un participante del juego”

Casillero N° 4 “Pierde el turno”

Casillero N° 5 “Regresa al casillero de la salida”

¿Del área Matemática que podemos agregar? Recordamos algo de lo trabajado en las guías.

#Con las siguientes cifras formar 6 números ocupando todas ellas.

9

0

2

6

#Ordenar los números formados de menor a mayor.

#Escribir el nombre de los números formados.

#Escribir el anterior y posterior de los números anteriores.

#Pensar otras opciones para completar los casilleros del juego que estamos elaborando relacionadas con lo trabajado en matemática durante esta semana.

#Recordamos contenidos trabajados en Ciencias Sociales en las guías.

#Completar el siguiente crucigrama.

S --- --- --- --- --- --- --- ---
--- O --- --- --- --- --- --- --- ---
C --- --- --- ---
I --- --- --- --- --- --- --- ---
--- --- --- --- A ---
--- L --- --- --- --- ---
--- --- --- --- E
S --- --- --- --- --- --- --- ---

S-Nombre del prócer sanjuanino dedicado a la educación.

O- Cargo que ocupa el poder ejecutivo en la provincia.

C-Zona donde viven pocos habitantes y se practica la agricultura y ganadería.

I-Cargo que ocupa el poder ejecutivo en el departamento.

A-Zona donde se encuentra mayor cantidad de habitantes y servicios.

L-Nombre de la persona que ocupa el poder ejecutivo en nuestro país.

E-Departamento que limita con 25 de Mayo

S-Nombre de prócer que libero Argentina, Chile y Perú.

#Pensar otras opciones para completar los casilleros del juego que estamos elaborando relacionadas con lo trabajado en Ciencias Sociales.

#Recordamos lo trabajado en Formación Ética sobre educación vial.

¿Qué normas de tránsito debemos respetar cuando salimos en un auto y bicicleta?

¿Los peatones de La Chimbera, qué precauciones deben tener presente?

¿Qué consejos le darías a una persona que viaja en colectivo?

#Responder las preguntas en el cuaderno.

#Pensar otras opciones para completar los casilleros del juego que estamos elaborando relacionadas con lo trabajado en Formación Ética.

#Le ponemos movimiento al juego de la OCA, el profe de gimnasia aporta las siguientes opciones para nuestro juego.

- 1) Caminar treinta pasos por toda la casa.
- 2) Cárcel, esperar dos turnos
- 3) Hacer equilibrio con un pie en el lugar (10 segundos)
- 4) Saltar y hacer giro completo sobre su eje cuatro veces

#PRESENTAR EL JUEGO DE LA OCA TERMINADO CO EL INSTRUCTIVO DEL JUEGO.

Jugar en familia y mandar fotos al grupo ¡SUERTE!

Directora: Claudia Agüero.