

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

**Escuela:** Dra. Francisca Ríos de Páez

**CUE:** 700020300

**Docentes:** Suarez Mariana, Rodríguez Nancy, Cornejo Carmen, Ponce Marcela.

**Grado:** 3ª

**Turno:** Mañana

**Áreas:** Matemática, Ciencias Naturales, Ed. Física, Ed. Tecnológica, Ed. Agropecuaria.

**Título de la propuesta:** “Jugando también aprendemos”

**Contenidos:** **Matemática:**- Números naturales (0 al 9999). Regularidades de la serie oral y escrita. Relación de mayor y menor. - Escrituras equivalentes de un número según el valor posicional de sus cifras. - Respecto de las operaciones: suma, resta y multiplicación. **Ciencias Naturales:**- Cambios en las plantas. **Plantas anuales y plurianuales, con follaje caduco y perenne.** **Educación Física:** Integración de las nociones espaciales y temporales, referidas a sí mismo a los otros y al objeto. **Educación Tecnológica:**-Reconocimiento de las características de los materiales utilizados en los objetos, construcciones y productos del entorno cotidiano e identificación del tipo de operaciones implicadas en su fabricación o elaboración. **Educación Agropecuaria:** -Reconocimiento de frutas y hortalizas de Acuerdo a su parte utilizable. La planta: raíz tallo, flor y fruto.

**Indicadores:** **Matemática:**- Reconoce los números naturales hasta el 9999. - Descompone números según el valor posicional de sus cifras. – Realiza cálculos de suma, resta y multiplicación. Resuelve situaciones problemáticas de la vida cotidiana. **Ciencias Naturales:** - Reconoce las plantas caducas y perennes - Identifica las partes de la planta. **Educación Física:** - Descubre diferentes estrategias para lograr encontrar un espacio vacío, en el juego. **Educación Tecnológica:** Elabora productos seleccionando materiales adecuados. Diferencia insumos operaciones y medios técnicos. Indaga y elige los materiales a utilizar. **Educación Agropecuaria:** - Distingue las partes comestibles de frutas y verduras.

**Desafío:** “Reformular un juego de mesa de modo que las actividades se resuelvan empleando números y operaciones”

**Día N° 1: Ciencias Naturales – Matemática**

**Ciencias Naturales:** “Recordamos los juegos y las plantas que conocieron en las guías durante este año en tiempo de pandemia”

✚ Lee con atención el siguiente texto. **“El naranjero gigante”**

Había una vez un campesino llamado Juan, él decidió plantar en el fondo de su casa un naranjero gigante y dijo: crece, crece naranjito. ¡Crece dulce! Crece, crece naranjito. ¡Crece fuerte!

Y el naranjero creció dulce, fuerte y grande ¡Enorme! ¡Enorme!.

Un día Juan fue a arrancarle los frutos que daba para que su esposa hiciera un jugo de naranja, ya que sabía que en la tarde vendría su nieta Mariela y a ella le encantaba el jugo exprimido. Juan tiró y tiró de los frutos, pero no pudo cortarlos, entonces llamó a su esposa y

tiraron juntos, pero tampoco lograron sacarlos. Al pasar las horas su nieta Mariela llegó y los abuelitos decidieron que entre los tres sacaran los frutos.

Tiraron y tiraron con mucha fuerza hasta que: ¡Por fin arrancaron los frutos! ¡Qué maravilla era ver los frutos en la canasta! ¡Eran gigantes!

Juan y Mariela decidieron jugar un rato hasta que su esposa prepara el jugo para poder disfrutarlos los tres juntos.

✚ Piensa y responde.

¿Qué planta es la que plantó Juan?.....

¿El naranjero tiene hoja todo el año?.....

¿Si tiene hojas todo el año qué tipo de planta será?.....

¿Cómo se llama la planta que sí pierde sus hojas al llegar el frío?.....

✚ Dibuja la planta de la que habla el texto y coloca qué tipo de planta es: **PERENNE – CADUCA.**

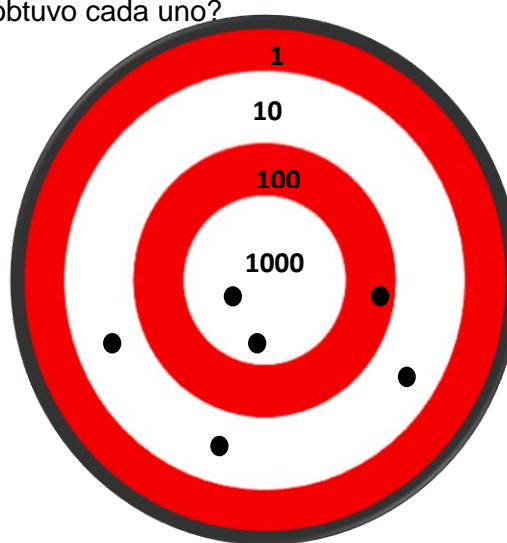
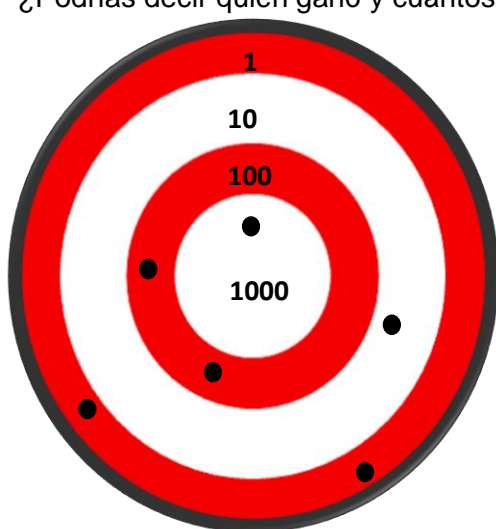
✚ Rodea que la respuesta correcta.

- El naranjero es:
  - \*Un **ARBUSTO**
  - \*Una **HIERBA**
  - \*Un **ÁRBOL**

**Matemática:** ¿Recuerdas que en el textos que leíste Juan y Mariela se juntaron a jugar? Ellos jugaron al juego “tiro al blanco” Cada uno realizó 6 tiros, hasta que su abuela preparó el jugo que tanto les gustaba. “Ahora te muestro el juego para que tú también lo juegues”

✚ Observa la imagen y completa los resultados del abuelo y luego descompone. (Recuerda que los puntitos de color negro son los tiros).

¿Podrías decir quién ganó y cuántos puntos obtuvo cada uno?



**Puntos:** Mariela (la nieta) **1212**

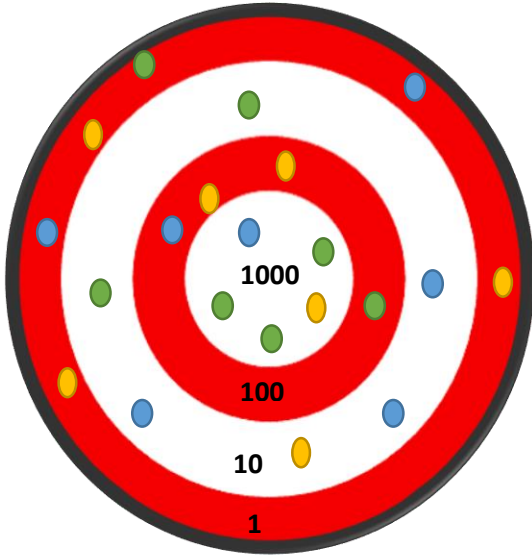
Juan (el abuelo).....

Mariela tiene: 1 de 1000 – 4 de 100 – 1 de 10 – 2 de 1.

Juan tiene:.....

Ganó:.....

- ✚ Coloca el puntaje que obtuvo cada uno de los jugadores en el “tiro al blanco”
  - **Mariela** tiro con los dardos de color amarillos.
  - **Juan** con los de color celeste.
  - La **abuela** con los de color verde.



**MARIELA:**.....

**JUAN:**.....

**ABUELA:**.....

\*Escribe los nombres de cada puntaje y luego ordena de mayor a menor cada uno.

**Día N° 2: Educación Agropecuaria – Matemática – Ciencias Naturales.**

**Educación Agropecuaria:** Elaboración de un plato de ensaladas teniendo presente partes comestibles. Frutas y verduras.

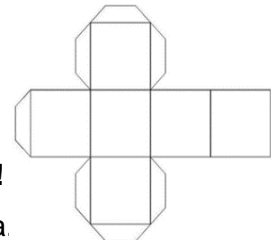
**Nos divertimos con “El cubo de los vegetales”**

- **Completa qué parte de las plantas son los siguientes vegetales:**
  - ❖ La zanahoria es una.....
  - ❖ El apio es un.....
  - ❖ La lechuga es una....
  - ❖ El puerro es una.....
  - ❖ El tomate es un....
- **Busca imágenes de la actividad anterior y realiza el cubo de los vegetales respetando el desarrollo de una planta.**



a) Pega, recorta, arma y disfruta en familia.

b) Envía la evidencia de tu actividad realizada.



**Matemática:** Seguimos recordando juegos. ¡Jugamos al emboque!

- ✚ Coloca 4 tarritos que contengan carteles de la siguiente manera.



- ✓ Invita a un integrante de tu familia, para que compita con vos en el juego. Cada uno deberá conseguir 6 tapitas o piedritas pequeñas, también debe tener cada participante una hoja con un lápiz para anotar los puntos que obtenga cada uno.
- ✓ Cada participante deberá tirar las 6 veces seguidas y al terminar deberá anotar donde emboco cada tapita: Ej, si lo emboco en el 1000 – 100 – 10 – 1.
- ✓ Luego debe sumar los puntajes para saber el total que obtuvo.

✚ Responde.

¿Cuál de los participantes obtuvo más punto?.....

¿Cuánto obtuviste vos?.....

¿Y tu compañero?.....

✚ Piensa y resuelve.

- Matías y Julieta también jugaron al juego del emboque, debían tirar 6 veces cada uno pero Julieta solo pudo embocar 3 tapitas nada más, fijate los resultados y luego resuelve. No olvides colocar la respuesta y la cuenta.

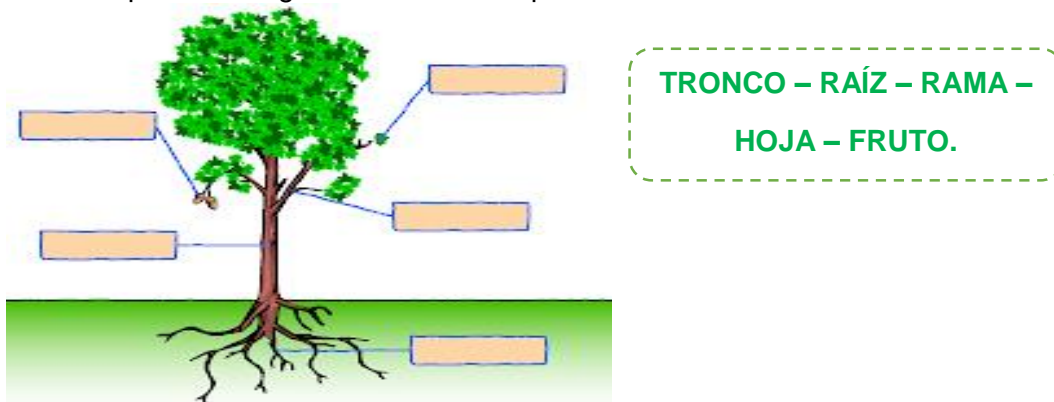
**Matías obtuvo:  $1000 + 1000 + 100 + 100 + 10 + 10 = 2220$**

**Julieta obtuvo:  $1000 + 100 + 10 = 1110$**

- Para saber cuánto puntaje tienen en total entre los dos participantes ¿qué debes hacer?.....
- Y si a Matías le quitamos el puntaje de Julieta ¿Con cuánto puntaje se queda?.....
- Y si ahora al resultado que te dio primero lo multiplicas por 2. ¿Cuánto te da en total?.....

**Ciencias Naturales: Seguimos recordando las plantas.**

✚ Completa la imagen colocando sus partes.



✚ Completa con V o F.

- Una planta tiene solo hojas y frutos.

- El arbusto es de tamaño mediano.
- El Naranja es una planta Caduca.
- El pino es una hierba.
- El árbol tiene su tallo grueso y duro.
- La hierba tiene su tallo fino y delgado.

### Día N° 3: Matemática – Educación Física.

#### Matemática: ¡Ahora resolvemos!

- ✚ Rodea en cada resultado anterior los números **PARES** de color azul y de color rojo los **IMPARES**.
- ✚ A pensar y a resolver. (realiza la cuenta y responde)
  - ✓ **Carla y Manuel fueron al vivero a conocer los tipos de plantas que tienen. La entrada costaba \$135. ¿Cuánto gastaron entre los dos?.....**
  - ✓ **En esa primera semana muchas personas visitaron el lugar por la curiosidad de ver las nuevas plantas. Si en el turno de la mañana vendieron 1232 entradas, en el de la siesta 1451 y en el de la tarde vendieron 1106. ¿Cuántas entradas vendieron en total?.....**
  - ✓ **Del total de entradas vendidas 1311 fueron entradas de niños, y el resto de adultos. ¿Cuántas entradas de adultos son?.....**

**“Con la profe de Educación Física vamos a seguir trabajando números y juegos”**

**Educación Física:** Necesitaremos la participación de la familia, en lo posible 5 integrantes o más. Luego ubicarán tantas sillas como participantes, menos una, en forma de círculo concéntrico (mirando hacia el centro). Todos los participantes se pondrán un número, al que responderán como nombre. Al centro se ubicará la persona que no tenga silla. Este nombrará rápidamente varios números, y los nombrados deben cambiar de silla, antes que se la robe el del centro. El que quede sin silla va al centro. La persona que pierda 3 veces, paga prenda al final.

- Si se levanta sin ser nombrado, pierde.
- Si vuelve a la silla donde estaba, pierde.

**Observación:** el del centro puede gritar **pares** y todos los pares se levantan, **impares** y sólo impares se levantan. Otra opción puede ser gritar **TODOS** y cuando él los nombra deberán sentarse.

### Día N° 4: Matemática – Educación Tecnológica.

**Matemática:** Reflexiona y responde.

**¿Cómo se juega el primer juego? ¿Con que números se juega? ¿El juego de los dardos se parece al juego del emboque? ¿Por qué? ¿En qué juego realizamos las operaciones de suma, resta y multiplicación?**

**“Con la profe de tecnología vas a realizar un juego muy divertido y didáctico”**

**Educación Tecnológica: ¡Para jugar!**

- Hoy vas a realizar un divertido juego de mesa empleando técnicas y materiales visto anteriormente (se adjunta el tablero y el modelo para el dado)
- Busca los siguientes materiales y sigue las instrucciones para poder lograrlo.
  - Materiales: cartón, plasticola cartulinas de color u hojas de revistas, témperas, etc.
  - Herramientas: lápiz, tijera, pincel, etc.
  - Instrucciones:
    - ✓ Recorta el cartón en forma de un cuadrado del tamaño que desees tu juego.
    - ✓ Dibuja con lápiz el recorrido en el cartón.
    - ✓ Recorta las cartulinas de la forma de los casilleros que dibujaste en el cartón, en las mismas deberás colocar los números: 1, 2, 3, 4..etc.
    - ✓ Tu seño te dará algunos ejemplos de consignas para que agregues en el juego.
    - ✓ Con un cartón flexible arma el dado.

**Día N° 5: Matemática.** ¡Es hora de terminar nuestro juego!

- ✚ Una vez ya terminado nuestro juego debemos colocarle consignas para que sea más divertido. Recuerda que debes tener en cuenta los juegos que viste en esta guía.
- ✚ Pega las consignas en una cartulina y recuerda que los casilleros de color rojo son los que tienen consignas. En los casilleros restantes (33,38,46,53,57) deberás pensar consignas para colocarlas en la hoja.
  - En el casillero **N° 3** deberás realizar la siguiente operación para poder seguir avanzando. ( $3456 + 1132$ ).
  - En el casillero **N° 7** deberás nombrar las partes de la planta. Si aciertas avanzas 3 casilleros.
  - En el casillero **N° 13** se encuentra una planta que pierde sus hojas al llegar el invierno. ¿Cuál será? Pierdes un turno.
  - En el casillero **N° 17** hay chicos jugando al juego del emboque en total acertaron 3467. ¿Me podrás decir cuántas tapitas de  $1000 - 100 - 10 - 1$  embocaron? Si aciertas avanzas hasta el casillero 26.
  - En el casillero **N° 25** Mariela y Juan juegan al juego de dardos, Mariela obtuvo 1346 y Juan 1123. ¿Qué número es el mayor? Adelanta tu ficha 2 casilleros.
  - En el casillero **N° 28** deberás multiplicar lo siguiente ( $23 \times 3$ ). Si aciertas avanza 4 casilleros y si no lo aciertas deberás retroceder 8 casilleros.



Directora: Rosana Quiroga.

Docentes: Suarez Mariana, Rodríguez Nancy, Cornejo Carmen, Ponce Marcela.