

**GUÍA PEDAGÓGICA 24 DE RETROALIMENTACIÓN (GRUPO 1)**

**ESCUELA:** Patricias Mendocinas                      **CUE:** 700046700

**DOCENTE:** Cristina Valdez

**GRADO:** Tercero    **TURNO:** Mañana

**CICLO:** Primer    **NIVEL:** Primario

**ÁREAS:** Matemática – Ciencias Naturales

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** Jugando evaluamos lo aprendido.

**CONTENIDOS:** -**Matemática:** Numeración hasta 9.999. Posición, nombre, orden y descomposición de un número natural. Aplicación y realización de operaciones de suma, resta, multiplicación y división, con y sin dificultad. Reconocimiento de figuras y cuerpos geométricos. Identificación de distintas medidas convencionales. (Longitud – Capacidad – Peso – Tiempo). -**Ciencias Naturales:** Seres vivos: Diferenciación entre las características de las plantas y los animales.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

\*Lee, escribe, ordena, compara y descompone un número natural.

\*Resuelve cálculos de suma, resta, multiplicación y división, con y sin dificultad.

\*Identifica cuerpos y figuras geométricas.

\*Reconoce las distintas unidades de medidas convencionales. (Longitud – Capacidad – Peso – Tiempo).

\*Señala partes que componen una planta.

\*Diferencia animales según su desplazamiento, alimentación, cubierta de cuerpo y extremidades.

**DESAFÍO:** Construir un juego y un juguete (con material que tengas en casa) para compartir tus conocimientos, pasar gratos momentos y jugar en familia.

**ACTIVIDADES: Repasamos;!!!!**

**Área: Matemática**

1- Escribe su nombre y descompone sumativamente.

**Guía N.º 24 “grupo 1”- Escuela: Patricias Mendocinas – 3º grado – áreas integradas.**

7.832: .....

.....

9.491: .....

.....

2- Anota el anterior y posterior

\_\_\_\_\_ 7.999 \_\_\_\_\_                      \_\_\_\_\_ 9.010 \_\_\_\_\_

3- Resuelve las siguientes situaciones problemáticas.

Juan va a un vivero y se compra un naranjo a \$2.450, una planta a \$639 y una bolsa de tierra fértil a \$75.

A\_ Pagó de contado el naranjo y la tierra fértil. ¿Cuánto gastó?

Respuesta: .....

B- Si entregó \$2.600. ¿Cuánto le dieron de vuelto?

Respuesta: .....

C- La planta la llevó en 9 cuotas. ¿Cuál es el valor de cada cuota?

Respuesta: .....

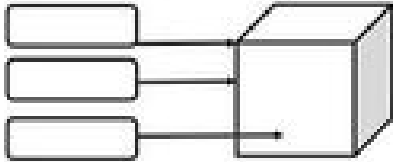
D- Su mamá le pidió que le trajera 8 bolsas de tierra. ¿Cuánto pagó en total?

Respuesta: .....

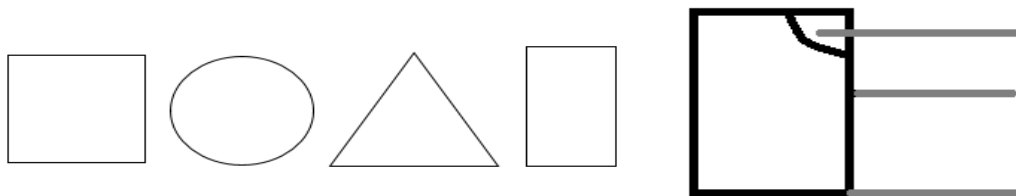
4- Escribe el nombre de los cuerpos geométricos y pinta sólo los que ruedan.



5- Escribe sus elementos



6- Escribe el nombre de las siguientes figuras geométricas y luego los elementos de la señalada.



8-

Completá lo que dicen estos chicos con las unidades de medida correctas.

MI HERMANO MIDE 30 ..... MÁS QUE YO.

EN ESTE MES ENGORDÉ UN .....

PARA EL DÍA DEL NIÑO ME REGALARON UNA PILETA DE CIEN .....

DENTRO DE MEDIA ..... EMPIEZA MI PROGRAMA FAVORITO.

PARA MI CUMPLE TENGO QUE COMPRAR 10 ..... DE GASEOSA.

PARA HACER UN ESTANTE NECESITO UN ..... DE MADERA.

TENGO QUE COMPRAR TRES ..... DE PAN.

**Guía N.º 24 “grupo 1”- Escuela: Patricias Mendocinas – 3º grado – áreas integradas.**

9- Escribe al lado de lo que dice cada persona: capacidad, longitud, peso y tiempo.

**¡VAMOS A JUGAR!**

**La siguiente propuesta para monitorear este proceso de evaluación consiste en armar un juego.**

**Es IMPORTANTE que lo tengas hecho, para que cuando te llame juguemos juntos.**

Debes enviarme una foto junto a tu juego con tú nombre y apellido.

1- Lee los materiales que vas a necesitar: \*Papel o cartulina o cartón liso, \*Un dado. \*Lápices de colores y un lápiz negro con una hoja para ayudarte a resolver o apuntar lo que sea necesario.

2- ¿Cómo se hace? \*Dibuja en la cartulina o papel o cartón 20 casilleros. A cada casillero lo pintarás de: rojo, verde, amarillo, azul, naranja y repetir los colores hasta llegar al último casillero. \*Cada color presentará un desafío matemático. \*Busca o realiza un dado.

3- Instrucciones para jugar: Pueden ser 2 o más jugadores.

\*Lanza el dado y avanza tantos lugares como te indica el dado. Tu contrincante realiza la pregunta.

\*Si cae en los casilleros naranjas, debes escribir un número y su nombre mayor que ... . Si respondes correctamente avanzas un casillero. Si tu respuesta es incorrecta, vuelves al punto de partida.

\*Si caes en los casilleros rojos, tú contrincante dice un número y debes nombrar el que está antes y después de dicho número. Si respondes correctamente, avanzas 2 casilleros. Si fue incorrecta, retrocedes 1 casillero.

\*Si caes en los casilleros verdes, descompone, el número que te dice, en miles, cienes, dieces y unos. Si lo hiciste bien, avanza 2 casilleros, si no, retrocedes 2 casilleros.

\*Si caes en los casilleros amarillos, debes decir la tabla del: ..., si lo dijiste bien avanzas 3 casilleros. Si te equivocaste, te quedas en el mismo lugar.

**Guía N.º 24 “grupo 1”- Escuela: Patricias Mendocinas – 3º grado – áreas integradas.**

\*Si caes en los casilleros azules debes realizar una división o multiplicación o suma o resta. Si lo resolviste bien, avanzas 4 casilleros. Si te equivocaste, retrocedes 3 casilleros.

Gana el que llega primero al final. El premio, lo acuerdan los jugadores. ¡SUERTE!

**¡Ahora a imaginar y construir!**

Piensa en un animal que te gustaría construir y con materiales que ya no uses como: cajitas, tubos de cartón de papel higiénico o de servilletas, tapitas, vasos plásticos, pelotita de Telgopor, etc. Construye un animal. Pégale papelitos con formas de figuras geométricas. Cuando te llame me dirás ¿Qué animal es? ¿Cómo se desplaza? ¿Qué come? Los materiales que usaste ¿Qué cuerpo geométrico es?

**Área: Ciencias Naturales**

1- Completa los espacios con las siguientes palabras: tallo – aire – raíz – luz – agua – hoja – tierra.

Las plantas reciben la luz del sol y respiran por las \_\_\_\_\_.

El \_\_\_\_\_ sostiene la planta.

Las plantas toman agua y sales minerales por la \_\_\_\_\_.

Las plantas necesitan para vivir \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_.

2- Completa marcando con una X las características de los animales según corresponda.

• Cubierta del cuerpo: PLUMA                      PELOS                      ESCAMAS

Conejo                      .....                      .....                      .....

Pez                      .....                      .....                      .....

\*Forma de alimentación: CARNÍVORO                      HERBÍVORO                      OMNÍVORO

León                      .....                      .....                      .....

**Guía N.º 24 “grupo 1”- Escuela: Patricias Mendocinas – 3º grado – áreas integradas.**

Vaca ..... ..

3- Dibuja o escribe el nombre de un animal según su desplazamiento y dime qué extremidades usó para ello.

CAMINA    NADA    REPTA    VUELA

..... ..

---

**!!!Llegó el momento de jugar con los animales!!!!**

1- Para este juego vas a necesitar, construir dos dados o perinolas. En un dado pegarás animales terrestres, aéreos, acuáticos (si no encuentras las figuras, puedes escribir su nombre) En el otro dado, pegarás seres no vivos (abióticos) como montañas, mar, piedra, cielo.

2- Elabora 4 tarjetas. En cada una escribe una pregunta diferente: ¿Cómo se desplaza? - ¿Qué tipo de pelaje tiene? - ¿Cuáles son sus extremidades? - ¿Cómo es su alimentación?

3-**Instrucción para jugar:** Se lanzan los dos dados juntos a la vez y se debe establecer la relación o no de lo que te tocó. Luego tomas una tarjeta y deberás leer y decir lo que te pide del animal que salió en el dado.

4- Inventa un puntaje por cada respuesta correcta. También puedes crear tus propias reglas de este juego.

**Que te diviertas mucho junto a la familia;!!!!**

Directora: Claudia Dávila

Docente: Cristina Valdez