

GUÍA PEDAGÓGICA N°22 DE RETROALIMENTACIÓN**GRUPO 1****Escuela:** Enrique Larreta**CUE:** 7000482-00**Docente:** Mónica Tejada**Grado:** 3°**Turno:** Mañana y Tarde**Áreas:** Matemática – Lengua – Ciencias Sociales – Ciencias Naturales Formación Ética – Teatro-Educación Física**Título de la propuesta:** Cuidemos el planeta Tierra, es nuestro Hogar.**Contenidos:**

Matemática: Numeración: composición y descomposición. Tablas de multiplicar. **Lengua:** Texto: El Cuento –Sustantivos Comunes-Sustantivos Propios-Adjetivos –Verbos. **Ciencias Sociales:** Los Recursos Naturales: Renovables y No Renovables. **Ciencias Naturales:** El Medio Ambiente: cuidados y protección. **Teatro:** Teatro de muñecos. Improvisación Objeto. La voz, la acción y el movimiento como herramienta de comunicación. La narración. **Educación Física:** Combinación de gestos y movimientos globales y segmentarios con independencia.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Utilice las diferentes clases de objeto como instrumento del lenguaje teatral.
- Elabore y realice la representación de obras de teatro de títeres a partir de una narración.
- Reafirmar el lado hábil del cuerpo con distintas formas de saltos. Saltar distancias cortas.
- Realizar, en situaciones cotidianas, cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma, resta y multiplicación.
- Localizar información concreta y realizar inferencias directas en la lectura de textos.
- Relacionar poniendo ejemplos concretos, la información contenida en los textos escritos.
- Poner ejemplos de elementos y recursos del medio ambiente, y su relación con la vida de las personas, tomando conciencia de la necesidad de su uso responsable.
- Reconocer, describir los recursos vitales para los seres vivos, así como la importancia de valorar su protección por parte de las personas.
- Identificar diferencias entre los Recursos Naturales, sean Renovables o No Renovables, de acuerdo a sus características y uso por parte de los miembros de la sociedad.

DESAFÍO: Construir juegos de mesa para los estudiantes del grado, que involucren letras o números, con material reciclable.

- 1- En compañía de tu familia lee el siguiente texto en voz alta. Luego de manera silenciosa.

LA FUENTE GRIS

Había una vez un niño que paseando por un bosque creyó escuchar un triste lamento, como si lloraran cantando. Siguiendo el ruido llegó hasta una gran fuente circular, misteriosa y gris. De su estanque parecía surgir aquel sollozo constante; al asomarse, entre las sucias aguas de



la fuente no vio más que un grupo de grises peces girando en círculo lentamente, de cuyas bocas surgía un sollozo con cada vuelta al estanque.

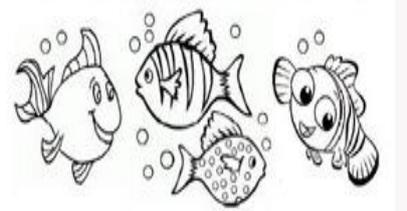
Divertido por la situación, el niño trató de atrapar uno de aquellos increíbles peces parlantes, pero al meter la mano en el agua, se volvió gris hasta el codo, y una enorme tristeza le invadió, al tiempo que comprendió

enseguida la tristeza de aquellos peces; sentía lo mismo que sentía la Tierra, y se sentía sucio y contaminado.

Sacó la mano del agua rápidamente, y se fue corriendo de allí. Pero aquella mano siguió gris, y el niño siguió sintiéndose triste.

Probó muchas cosas para alegrarse, pero nada funcionaba, hasta que se dio cuenta de que solo devolviendo la alegría a la Tierra podría él estar alegre. Desde entonces se dedicó a cuidar del campo, de las plantas, de la limpieza del agua, y se esforzaba porque todos obraran igual. Y tuvo tanto éxito, que su mano fue recobrando el color, y cuando el gris desapareció completamente, y volvió a sentirse alegre, se atrevió a

volver a la fuente. Y desde lejos pudo oír, los alegres cánticos de los peces de colores, que saltaban y bailaban en aquellas cristalinas aguas de aquella fuente mágica. Y así supo que la Tierra volvía a estar alegre, y el mismo se sintió de verdad alegre.



2-Responde:

- ¿Quiénes son los protagonistas del cuento?
- ¿Cómo se encuentran y dónde?
- ¿Qué le pasó en la mano, cómo se sintió y qué hizo después?
- ¿Quiénes festejaban alegres y cantando?

3-Lee nuevamente el texto y completa el cuadro.

Sustantivos Propios	Sustantivos Comunes	Adjetivos	Verbos

4-Lee el cuento “La fuente gris” dado por la docente de grado.

- ✓ Nombra los personajes que aparecen en el cuento.
- ✓ Escribe en el cuaderno de teatro tres objetos imaginarios que agregarías al cuento.



5-Construye títeres de varilla con los personajes que nombra el cuento, también puedes construir los personajes imaginarios que agregaste. Utiliza materiales que tengas en casa, ej.

cartulina, cartón, hojas de colores, papel glasé, retazos de lanas, tela, marcadores, lápices de colores, pegamento, tijera, una varilla que puede ser una ramita seca, un sorbete, el lápiz, etc.



- ✓ Arma un retablo con una bolsa de plástico grande, un mantel o una sábana, colócalo entre dos sillas sobre un piolín y es aquí donde actuaran los títeres.



6-¡Atención la función va a comenzar!

Invita a tu familia a la función de títeres

y con los títeres de varilla que construiste vas a contar al público, el cuento: “La fuente gris”.

¡A jugar con la voz! con voz **ENFADADA, SUSURRADA, CONTENTA, TEMBLOROSA Y GRAVE DE OGRO**

7-Lee y observa



- Conversa en Familia sobre los gestos que se mencionan en el texto, ¿a qué se refieren, cómo podríamos colaborar desde nuestros hogares?
- Redacta un consejo para cada dibujo.
- Dibuja los recursos del planeta que queremos preservar con éstos gestos.

8-¡A JUGAR!

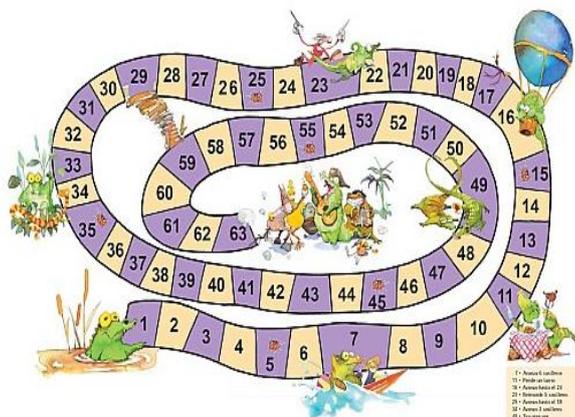
-¡Lee las instrucciones, a jugar y ganar!!!!

-El siguiente panel de la Oca te será enviado en pdf aparte para que lo puedas imprimir o dibujar.

-Luego otra tarea divertida será el juego de la puntería.

Juego de la Oca de Multiplicar

La Oca de las Matemáticas. Juego de Mesa para Practicar las Tablas de Multiplicar. Juego para aprender las Tablas de Multiplicar para niños y niñas. Esta es una variación del **Juego de la Oca** para niños, llamada el Juego del Yacaré. Juego de Mesa Casero para hacer.



El **Juego de la Oca para niños** es una de las posibles actividades de matemáticas para niños que se puede jugar con el tablero incluido en el documento "Juegos en Matemática EGB1, El Juego como recurso para Aprender, Material para Docentes" del Ministro de Educación, Ciencia y Tecnología de Argentina.

1. Reglas

Es un juego de mesa para dos jugadores o más. Cada jugador avanza con su ficha por un **tablero en forma de espiral con 63 casillas**. Utiliza la clave neoparaiso.com para abrir el PDF.

Las fichas pueden ser hechas de papeles de colores, porotos, animalitos, o fichas de otros juegos como el Monopolio. Como en el Juego de la Oca, cada jugador, a su turno, tira un dado y con su ficha avanza tantas casillas como indica el dado. Algunas casillas son especiales y permiten avanzar más u obligan a retroceder según indica la leyenda del tablero. Si se desea que el juego sea más rápido se pueden usar dos dados en lugar de uno.

El juego se gana obteniendo la mayor cantidad de puntos. Los puntos se obtienen de la siguiente manera:

- Supongamos que el jugador actual lanza el dado, sale 4 y la ficha cae en la casilla 10, entonces el jugador anterior al actual revisa la **tabla de retos** y pregunta al jugador actual la operación de multiplicación que la tabla indica. Si el jugador actual responde rápidamente se gana **un punto**. El jugador que plantea el reto puede verificar la respuesta en la misma tabla. Utiliza la clave neoparaiso.com para abrir el PDF.

Un juego de puntería

Unos amigos juegan a embocar pelotitas. Cada envase tiene un puntaje diferente. El que logra el número mayor, se anota un punto. Después de tres vueltas, gana el que obtuvo más puntos.

a) Fito embocó estas pelotitas. ¿Qué puntaje obtuvo?



b) Tobías embocó 5 pelotitas en el envase de 1 punto, 4 en el de 10 y 8 en el de 100 y ninguno en el de 1000. ¿Cuántos puntos se anotó?

- d) En otra vuelta, Fito obtuvo 5423 puntos. Dibujen las pelotitas dentro de los envases que corresponden.



- e) Cuando fue el turno de Tobías, anotó su puntaje así: $4 \times 1000 + 2 \times 100 + 1 \times 10 + 7 \times 1$. ¿Cuántos puntos obtuvo?

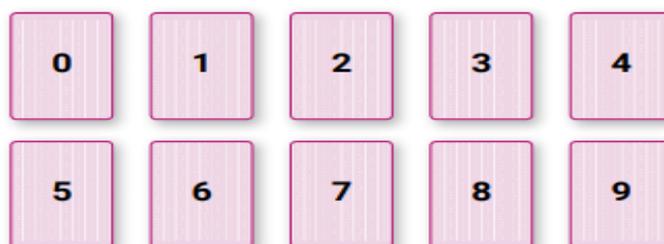
9-Ahora a divertirse con cartas

5. Para repasar las tablas de multiplicar, les proponemos una guerra de multiplicaciones! Para jugar necesitan 10 cartas con números del 0 al 9 por cada jugador. Armen las cartas copiando las que aparecen más abajo. Pueden jugar dos o más personas.

Reglas del juego: Se juntan las cartas de todos los jugadores, se mezclan y se reparten, dándole a cada jugador la misma cantidad de cartas. Cada uno coloca su pila de cartas boca abajo sobre la mesa.

Al mismo tiempo, las y los participantes deben dar vuelta de su pila dos cartas y calcular el resultado al multiplicarlas. Quien obtiene el resultado mayor se lleva todas las cartas.

Gana quien logra juntar más cartas al finalizar el juego.



6. Vero y Damián están jugando a la guerra de multiplicaciones.

- ¿Quién ganó esa partida?
- ¿Se gana siempre que sale un número alto? ¿Por qué?
- Si Vero sacó 6 y 3, ¿qué cartas pudo haber sacado Damián para ganar? ¿Hay más de una alternativa? ¿Por qué?



Para pensar sobre lo que hicimos

En estos días, les volvimos a presentar algunas situaciones que tienen que ver con el mundo de la multiplicación. Vimos el uso que hacemos de ella en nuevos problemas, como los de combinatoria, para compartir cómo se resuelven usando esta operación. También les propusimos un nuevo juego para seguir usando los resultados de las tablas.

10-Jugamos en Familia, el Juego de la Oca. Para ello:

- Dibujaremos en el suelo con tiza, un pedacito de ladrillo, etc.; 10 casilleros del juego de la Oca, de aproximadamente 40 cm de lado.
- Saltaremos primero con un pie, y segundo con los dos pies juntos, pasando por todos los casilleros. Volvemos por el costado y comenzamos otra vez.

11-Con la ayuda de un miembro de la Familia, observarás el siguiente video que te enviaré en anexo aparte, denominado LOS RECURSOS NATURALES que dura 2,16 m.

- Comenta cuáles son los Recursos Naturales, cuáles son los más importantes para la vida de los seres humanos, cómo se dividen y por qué.
- De acuerdo a lo que viste y escuchaste en el video completa el esquema

RECURSOS NATURALES	
_____	_____

12- Copia en tu cuaderno y une con flechas, según corresponda.

- Relaciones cada recurso natural con la respectiva característica.

Recursos Naturales
El Sol
El Agua
La Flora
La Fauna
La atmósfera
El Suelo
Los Minerales

Características Recursos Naturales
Está representada en Cedros, Guayabos, Rosas, Frutas, Vegetales.
Fuente de oxígeno para los seres vivos, protege de los rayos ultravioleta (UV).
En este recurso natural se desarrolla la agricultura, la ganadería y la minería.
Elementos metálicos y no metálicos que se extraen de las rocas de la tierra.
Proporciona energía, es indispensable para los seres vivos sobre todo para las plantas en el proceso de Fotosíntesis.
Animales como la paloma, la vaca, el caballo, el gusano, el pez representan este recurso natural.
Fuente primordial para la supervivencia de los seres vivos.

13- Para completar el trabajo, recuerda lo estudiado y dibuja y une.

2. Relaciona las centrales con las fuentes de energía que utilizan.





Viento

Agua

Sol

Restos vegetales

Carbón




14- Para cumplir el desafío, deberás realizar un juego: en el que puedan participar por lo menos 2 personas. El mismo deberá contemplar consejos sobre el cuidado de los recursos naturales y /o se deberán resolver operaciones sencillas de suma, resta y multiplicación. Utiliza materiales que tengas en casa y puedas reciclar. Mucha suerte!!!