

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Elvira de La Riestra de Láinez

CUE-7000292-00

DOCENTES: Barros, Daniela- Atampiz, Valeria- Brizuela, Alejandra-

GRADOS: 3º "A"- "B" - "C".

TURNOS: mañana y tarde

ÁREAS: LENGUA- MATEMÁTICA- CIENCIAS SOCIALES- EDUCACIÓN FÍSICA-
MÚSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "JUGANDO APRENDEMOS"

DESAFÍO: Los alumnos de tercer grado confeccionarán un monopoly para integrar contenidos de todas las áreas jugando en familia

CONTENIDOS: Lengua: comprensión y producción de textos instruccionales para la Elaboración de un objeto. Función e intención Escritura autónoma de oraciones. Clases de Palabras (adjetivos, sustantivos y verbos). Signos de puntuación. Matemática: Algoritmo de la suma y resta con dificultad y multiplicación y división sencillas figuras geométricas: cantidad de lados y números de vértices. Cálculos. Ciencias Naturales: Materiales y mezclas homogéneas y heterogéneas. El aparato digestivo. Partes de una planta. Ciencias Sociales: El campo y la ciudad. Medios de transporte. Cultura y diversidad. Formación Ética y Ciudadana: Libertad. La amistad (valores). Normas. Educación Física: Participación en encuentros recreativos con sentido integrador. Música: Instrumentos musicales. Identificación y clasificación de los instrumentos. EL movimiento corporal: libre y pautado. Cualidades o atributos del sonido: Identificación y denominación de las cualidades del sonido en la audición de secuencias sonoras, diversos fragmentos musicales.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA: Lee textos instructivos-reconoce intención del texto- Ejemplifica textos instructivos- Produce textos- Reconoce tiempo verbales en una oración- Diferencia sustantivos propios, comunes, adjetivos, y verbos

MATEMÁTICA: Reconoce las propiedades (lado, vértices) de las figuras geométricas resuelve el algoritmo de la suma, resta, división y multiplicación.

CIENCIAS NATURALES: Diferencia los animales según su alimentación- Clasifica animales según su modo de nacer

MÚSICA: Reconoce instrumentos musicales de viento y de cuerdas relacionando su --sonido con una de las cualidades del sonido: Altura. Ejecuta ritmos con movimientos de su cuerpo y objetos sonoros.

EDUCACIÓN FÍSICA: Ejecuta distintos desafíos corporales.

ACTIVIDADES

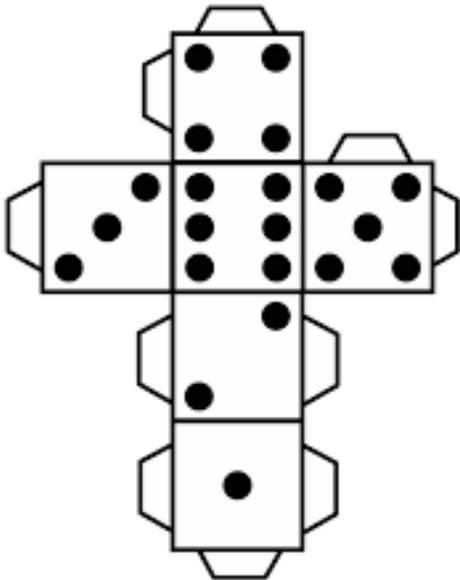
1- Esta actividad consiste en la construcción de un monopolys para realizar una competencia con toda la familia junta recordando contenidos.

Materiales: Necesitarás imprimir el tablero y los billetes, si no los imprimes puedes dibujarlos, también necesitaras marcadores, regla, tijera, pegamento, cartulina o cartón, dado y fichas (el dado y las fichas puedes confeccionarlas o utilizar el de otro juego). Debes enviarme una foto del trabajo ¡Manos a la obra!

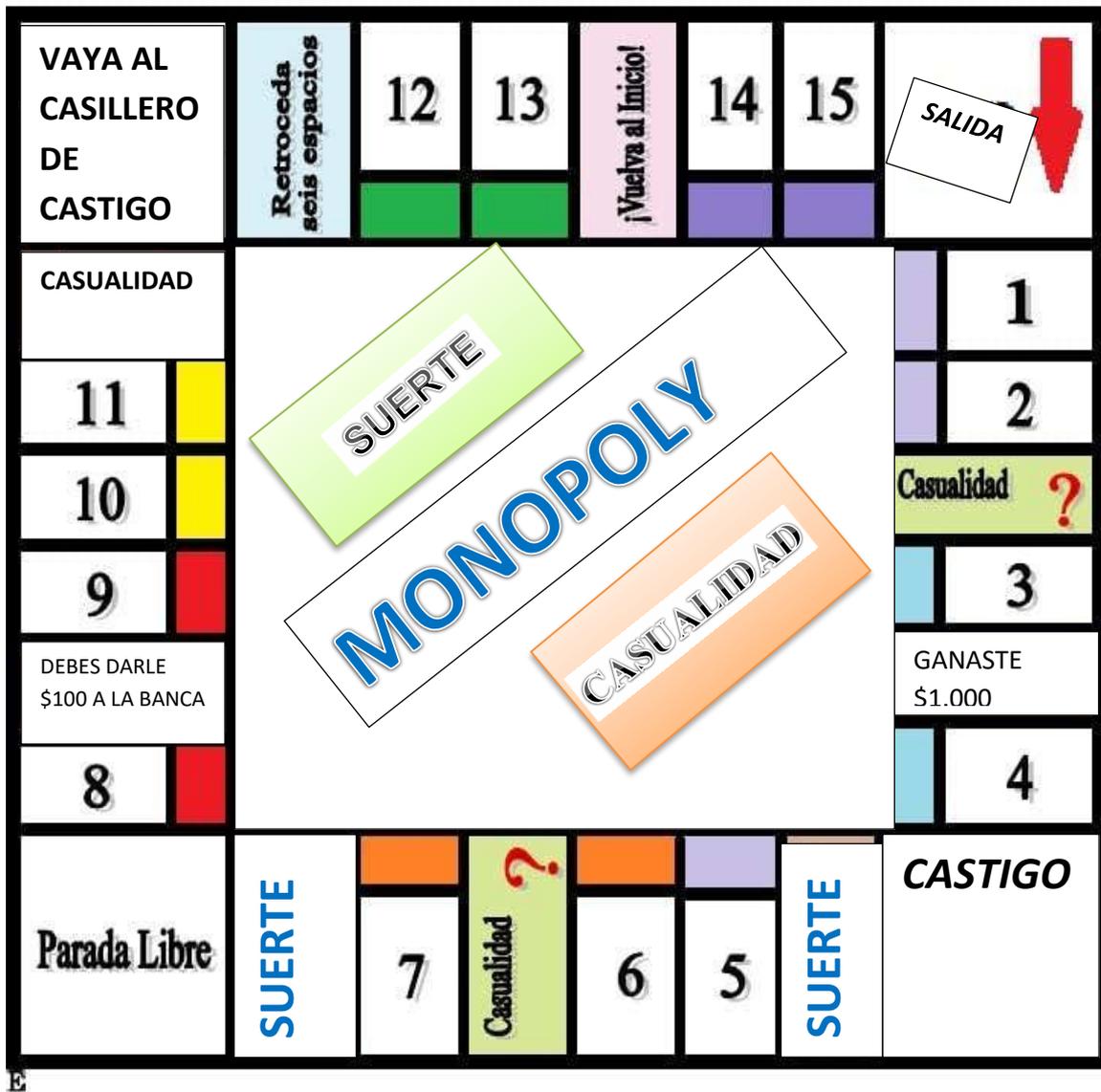
Fichas: las puedes confeccionar con cartulina, goma EVA, tapitas o botones.



Dado: lo puedes confeccionar en cartulina, cartón



Tablero:



TARJETAS:

Las puedes confeccionar en cartulina.

NOMBRA INSTRUMENTOS DE VIENTO Y CUERDA **3**

Los instrumentos de cuerda que altura tienen, ¿grave o aguda? **4**

Desafío físico: (fuerza) saltos a la soga / abdominales / flexo-extensiones de brazos **8**

Desafío coordinativo: dibujar un tejo en el piso y saltarlo lo más rápido posible. **9**

Nombra y escribe 1 sustantivos propios y 1 común **1**

Escribe 1 verbo y 1 adjetivo **2**

Escribe cuando debo colocar un punto aparte. **5**

Escribe dos medios de transporte aéreo. **6**

Escribe que encontramos en el campo y la ciudad

Que decisiones pueden tomar libremente los niños

11 Escribe dos valores que caracterizan la amistad.

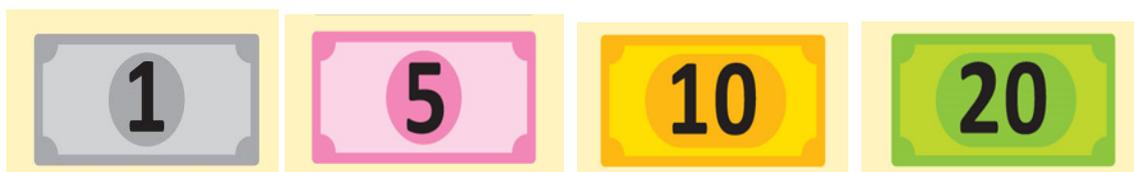
Nombra tres órganos del aparato digestivo. **12**

A que llamamos mezclas heterogéneas **13**

Felipe acomodó los robots en 8 estantes. Si en cada estante puso 9 ¿Cuántos robots hay? **14**

Realiza el siguiente calculo $135 : 9 =$ **15**

Billetes:





TARJETAS DE LA SUERTE:

CADA VEZ QUE
PASES POR LA
CASILLA 2
OBTENDRÁS \$100

CUANDO VAYAS AL
CASILLERO DE
CASTIGO PERDERÁS
UN TURNO Y PAGARÁS
\$50

CUANDO PASES POR LA
PARADA LIBRE TENDRÁS
LA OPCIÓN DE TIRAR
NUEVAMENTE EL DADO

TARJETAS DE CASUALIDAD:

Desafío físico: (velocidad)
lanzar una pelota hacia
arriba, tocar el piso con la
mano y agarrar la pelota
antes de que caiga al piso.

Baila la
canción
Macarena

Escribe una
oración
interrogativa

¿Qué ocurre
cuando no se
cumplen las
normas?

¿Qué es
cultura?

¿Cuáles son
las partes
de una
planta?

Nombra los
cuerpos
geométricos

Instrucciones: Este juego consta de un dado, carta de la suerte, cartas de casualidad, los billetes y las fichas para cada participante

Modo de Juego:

- 💡 Primero se sortean el orden de partida de cada uno de los participantes.

- 💡 Se empieza el juego tirando el dado y avanzando los casilleros correspondientes, según indique el dado.
- 💡 Si cae en el casillero de casualidad se deberá sacar una carta de la misma y cumplir con lo que dispone esta.
- 💡 Si cae en parada libre recibirá \$1000 de la banca.
- 💡 Si cae en el casillero “vaya al casillero de castigo”, deberá retroceder inmediatamente al casillero “castigo”, perderá un turno y deberá pagar \$10.
- 💡 El juego termina cuando todos los participantes llegan al casillero de salida.
- 💡 Gana el juego el que obtenga mayor ganancia ¡¡¡mucho suerte!!!! ¡¡¡ Y a divertirse!!!

2- Realiza todas las actividades que te tocaron durante el juego en tu cuaderno sacales foto y envialas para que la seño te las corrija.

Equipo directivo: Sandra Riveros – Laura Haro. -