

GUÍA PEDAGÓGICA 24 DE RETROALIMENTACIÓN “Grupo 3”

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 y pasar gratos momentos jugando en familia.

ACTIVIDADES ¡¡¡¡¡ Repasamos ¡!!!

Área: Matemática

1- Mira con atención la cantidad de dinero que hizo el Parque Faunístico el fin de semana:

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

***VIERNES: \$3.438 - *SÁBADO: \$4.382 - *DOMINGO: \$2.824**

Responde: VERDADERO (V) o FALSO (F)

*El domingo fue el día de menor recaudación. _____

*El viernes se vendió entradas por más de \$4.000. _____

*El sábado fue el día de mayor recaudación. _____

2- Escribe el nombre del siguiente número

2. 791: _____

3- ¿Qué número está después? 5.073: _____

4- Lee, piensa y resuelve:

Luís, Gastón y Laura fueron a una granja. Cada uno realizó una tarea diferente.

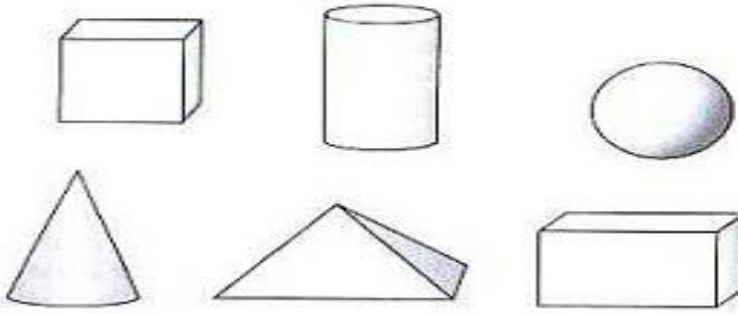
*Luís tuvo que recoger 42 plantas de lechuga y repartirlas en 6 cajones. ¿Cuántas lechugas puso en cada cajón?

*Laura tiene que poner en cada canasta 31 pollitos. ¿Cuántos pollitos pone en 5 canastas?

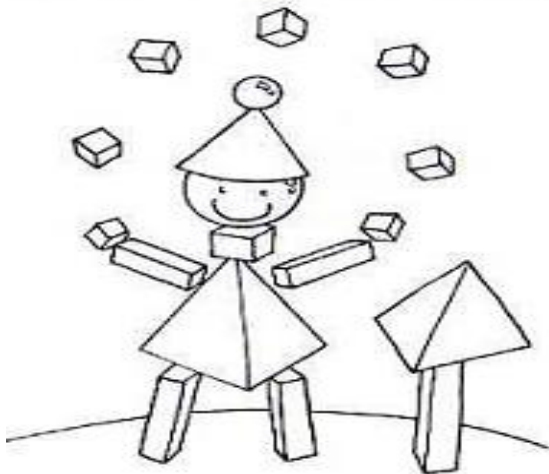
*Gastón aprovechó la oferta y compró un cajón de lechuga a \$145 y un cartón de huevos a \$93. ¿Cuánto gastó en total?






*Luís tiene \$95 y compra un cartón de huevos a \$93. ¿Cuánto le dan de vuelto?

● ENCERRÁ EN UN ○ LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS QUE PUEDEN RODAR.

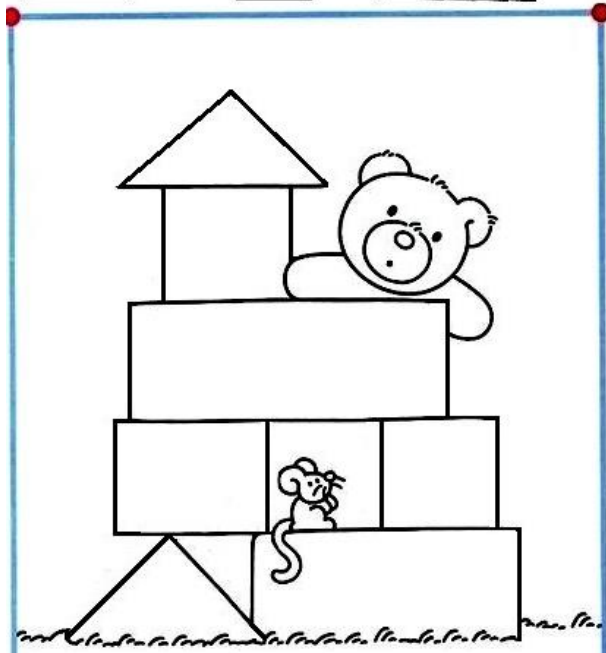
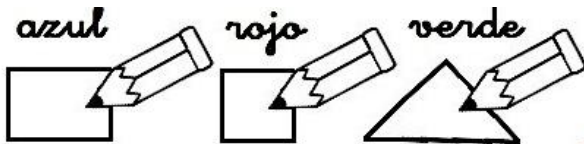


● OBSERVÁ ESTE DIBUJO. CONTÁ Y ESCRIBÍ CUÁNTOS HAY DE CADA UNO.

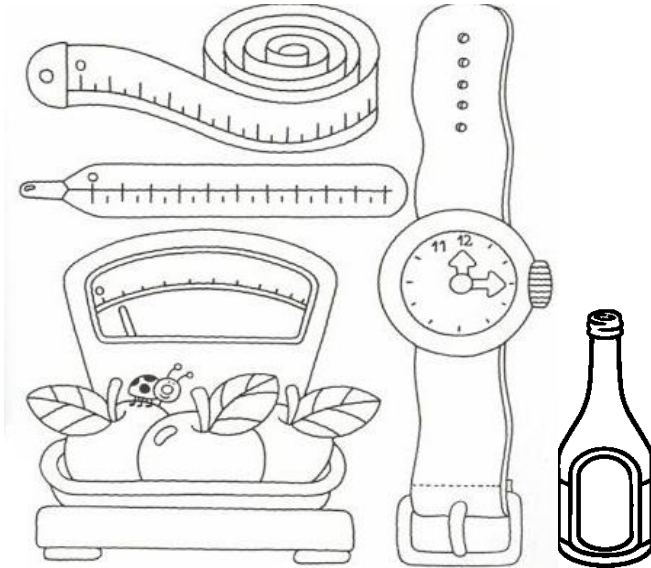


 = _____
 = _____
 = _____
 = _____
 = _____

5- Pinta las figuras según te pido y escribe el nombre de la figura de color verde:



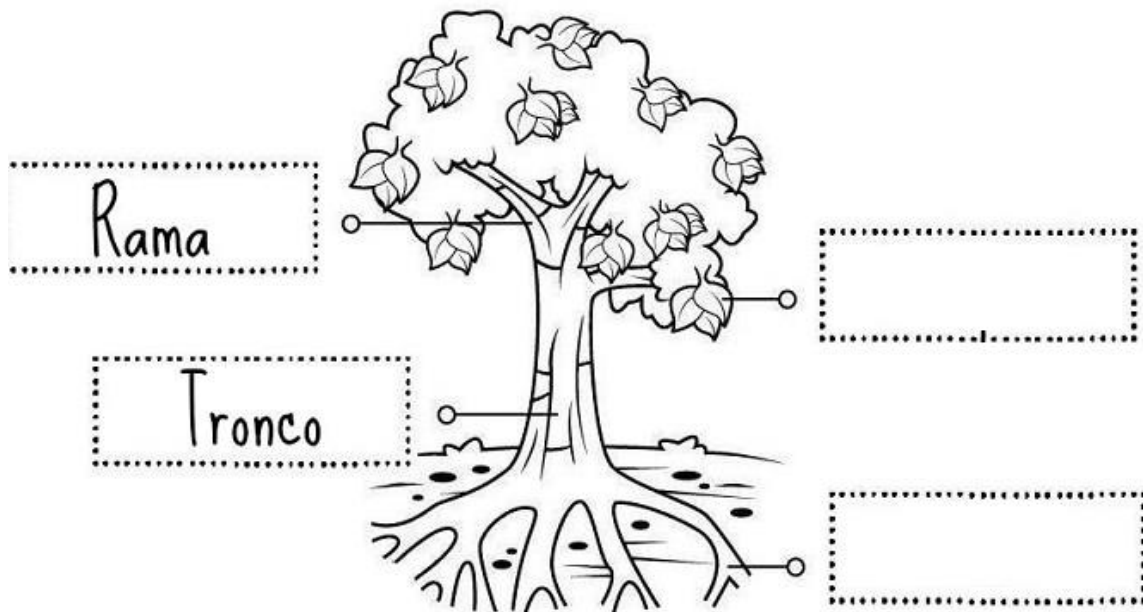
6- Une con flecha el dibujo con su medida:



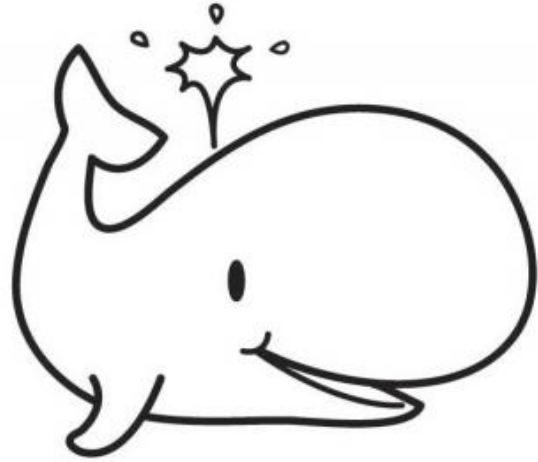
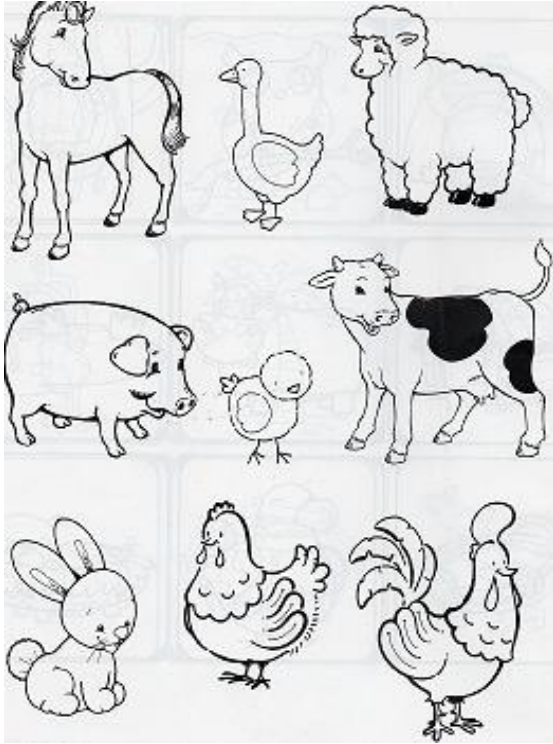
- CAPACIDAD
- LONGITUD
- PESO
- TIEMPO
- TEMPERATURA

Área: Ciencias naturales

1- Escribe las partes del árbol que faltan:



2- Observa los siguientes animales y contesta:



◆ ¿Qué usa para desplazarse la ballena?

.....

◆ ¿Qué tipo de cubierta de piel tiene el caballo?

.....

◆ ¿Es carnívoro (carne) o herbívoro (vegetales) el conejo?

.....

◆ ¿Las extremidades del cerdo son alas, patas o aletas?

.....

Llegó el momento de jugar con los animales

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

1- Para este juego vas a necesitar, construir dos dados o perinolas.

2- 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.

3- 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?

4-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.

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

¡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?

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

Directora: Claudia Dávila

Docente: Cristina Valdez