

Escuela Abenhamar Rodrigo -Tercer grado -Áreas Integradas

Guía Pedagógica N° 20 de Retroalimentación -Grupo N° 2

Escuela: Abenhamar Rodrigo

CUE: 700077600

Docentes: Flores Mónica- Iturrieta Nadina

Grado: Tercero

Turno: Tarde

Áreas: Lengua. Matemática. Ciencias Naturales. Ciencias Sociales. Formación Ética y Ciudadana.

Título de la propuesta: Aprendemos jugando

Contenidos:

Lengua: Texto instructivo-carta-poesías. Sustantivos propios y comunes. Lectura y escritura de textos que pueden ser leídos por ellos y por otros. Signos ortográficos.

Matemática: Regularidades de la serie oral y escrita hasta el 10.000. Operaciones de números naturales. **Ciencias Naturales:** Sistemas del cuerpo humano. Mezclas. **Ciencias Sociales:** Efemérides. Campo y ciudad. Formas de gobierno. **Formación Ética y Ciudadana:** Derechos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ✚ Lee de forma clara, precisa y fluida.
- ✚ Reconoce diferentes tipos de palabras y signos ortográficos.
- ✚ Redacta y reescribe diferentes textos ateniéndose a modelos claros, cuidando las normas gramaticales y ortográficas más sencillas y los aspectos formales.
- ✚ Formula y resuelve problemas sencillos en los que se precise realizar operaciones
- ✚ Compone números a partir de su descomposición y construye rectas numéricas con el fin de reconocer regularidades del sistema numérico hasta el 10.000.
- ✚ Explica sus procedimientos de resolución.
- ✚ Establece diferencias entre distintos tipos de mezclas y enumera sus elementos.
- ✚ Distingue sistemas del cuerpo humano y los órganos que influyen en su funcionamiento.
- ✚ Establece las diferencias entre el campo y ciudad.
- ✚ Identifica sucesos históricos y actores sociales.
- ✚ Reconoce los derechos de los niños y niñas.

Desafío: Completar un juego de mesa para compartir en familia

Duración: Desde el 09/11 al 11/11/2020

Explicación para los padres:

En las guías 20 y 21 les proponemos un desafío, que será modificar un juego de mesa. Dicho trabajo lo podrán hacer con sus hijos en cartón, cartulina o el elemento que tengan en casa.

Este desafío se basa en actividades que ya hemos trabajado en guías anteriores y también saber si ellos han aprendido, para ello necesitamos que el juego sea en familia, pero las actividades *las resuelvan los*

Escuela Abenhamar Rodrigo -Tercer grado -Áreas Integradas

chicos en forma individual para saber si el contenido fue aprendido. En la guía 21, los alumnos deberán proponer sus propios desafíos para completar el tablero del juego.

Desde ya agradecemos siempre el apoyo para con sus chicos y con nosotras, las docentes.

- 1) Este es un juego muy parecido al de La Oca. Lee las instrucciones del juego.

Juego de los desafíos:

- Materiales:
 - 1 tablero
 - 1 dado
 - 1 ficha de diferente color para cada jugador
 - 1 mazo de fichas con desafíos
- Reglas:
 - Se juega igual que la Oca clásica. Se tira el dado y avanza la cantidad de casilleros que el dado indica
 - Dependiendo del color de casillero, sacara del maso una ficha de ese color. Se resuelve el desafío que indica la ficha. Se llena la planilla de desafíos, gana quien llegue al final.

TABLERO



- 1) Esta es la planilla en la que debes registrar lo que resuelves en este juego.

Escuela Abenhamar Rodrigo -Tercer grado -Áreas Integradas

Jugador:				
Casillero N°	Desafío	Resolución/ respuesta del desafío	Pude hacerlo solito	Lo hice con ayuda

2) Resuelve los siguientes desafíos de estos casilleros. No te olvides de llenar la ficha. ¡Suerte!

<p><u>Casillero N° 1</u> ¿Qué número se formó? 4.000+ 500+ 70 +5= 7.000 + 800 + 60+ 1=</p>	<p><u>Casillero N° 2</u> <u>Marca</u> con una cruz los sustantivos comunes Arroz- Mesa-Argentina-Portón-San Juan <u>Escribe</u> una oración con las palabras asignadas.</p>
<p><u>Casillero N° 3</u> <u>Indica</u> que imagen es de campo o ciudad</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p><u>Casillero N° 4</u> <u>Coloca</u> Verdadero (V) o Falso (F) según corresponda <input type="checkbox"/> El poder judicial se encarga de elaborar leyes. <input type="checkbox"/> El poder Ejecutivo hace cumplir las leyes y derechos del país. <input type="checkbox"/> En el poder legislativo se sancionan las leyes.</p>
<p><u>Casillero N° 5:</u> Nombra 4 órganos que intervienen en el sistema digestivo</p>	<p><u>Casillero N° 6</u> (Artes visuales)</p>
<p><u>Casillero N° 7</u> Avanza 2 casilleros</p>	<p><u>Casillero N° 8</u> <u>(Educación Física)</u></p>
<p><u>Casillero N° 9</u> (Tecnología)</p>	<p><u>Casillero N° 10</u> <u>Construye una recta numérica ubicando los siguientes números.</u> 1.000-2.000-3.000-4.000-5.000-6.000-7.000-8.000-9.000-10.000</p>
<p><u>Casillero N° 11</u> Escribe una oración exclamativa y una interrogativa.</p>	<p><u>Casillero N° 12</u> Observa la imagen y escribe 5 características de la ciudad</p>

Escuela Abenhamar Rodrigo -Tercer grado -Áreas Integradas

	
<p><u>Casillero N° 13</u> Pierde un turno</p>	<p><u>Casillero N° 14</u> Artes Visuales</p>
<p><u>Casillero N°15</u> Educación física</p>	<p><u>Casillero N° 16</u> Tecnología</p>
<p><u>Casillero N°17</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observa</u> la imagen y determina si es una mezcla homogénea o heterogénea.  <ul style="list-style-type: none"> • <u>Haz una lista</u> con todos los elementos que observas a simple vista. 	<p><u>Casillero N°18</u> <u>Graba un audio</u> leyendo este verso de la poesía del Brujito de Gulubú.</p> 
<p><u>Casillero 19:</u> <u>Escribe</u> 3 derechos de los niños y niñas <u>Dibuja</u> una situación en la que se respete el derecho a la Educación.</p>	<p><u>Casillero N°20:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Juan compró 600 figuritas para su colección. Si ya tenía 570 ¿Cuántas figuritas tiene ahora? <u>Inventa</u> un problema como el anterior que se resuelva usando una suma <u>Marca con una x el resultado correcto</u> $4.159-1.003=$ 3.151__ 3.050__ $2.999+7.489=$ 10.488__ 10.588__
<p><u>Casillero N°21</u> <u>Marca</u> con color las palabras que riman en la poesía del Brujito de Gulubú</p>	<p><u>Casillero N°22</u> a-<u>Inventa</u> un Problema de matemática que se resuelva con una resta. b-<u>Inventa</u> un Problema de matemática que se resuelva con una multiplicación.</p>

Directora: Andrada Viviana