

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 3

Escuela: PAULA ALBARRACÍN DE SARMIENTO. **CUE:**700047700

GRADO: TERCERO

TURNO: TARDE

DOCENTES: Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Fusilieri Stella, Sanabria Iliana, Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

ÁREAS INTEGRADAS: Lengua, Matemática, Cs.Sociales; Cs.Naturales; Formación Ética y Ciudadana; Tecnología; Educación Física.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “ Jugando a construir”.

CONTENIDOS:**LINGÜÍSTICA:**Texto instructivo.Producción. **MATEMÁTICA:** Numeración hasta cuatro cifras. Valor posicional.Construcción de cuerpo geométrico (cubo).Multiplicación seguida de cero. **CIENCIAS SOCIALES:** Puntos cardinales. Actores sociales. **CIENCIAS NATURALES:** Seres vivos: Desplazamiento y hábitat. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:**Valores. Respeto por las señales de tránsito. **TECNOLOGÍA:** Clasificación de Materiales. **EDUCACIÓN FÍSICA:** Esquemas motores básicos en acción.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA:Lee y escribe números naturales hasta 2500. Reconoce y establece el valor posicional de las cifras. Diferencia cuerpo y figura y las partes que lo conforman.Reconoce y resuelve situaciones problemáticas que involucran la unidad seguida de ceros.

LINGÜÍSTICA: Lee, comprende y produce textos instructivos respetando su estructura.

CS. SOCIALES: Diferencia cuales son los actores sociales de la época antigua y actual.Localiza puntos cardinales respetando la orientación de desplazamiento.

CIENCIAS NATURALES: Diferencia y agrupa a los animales según su desplazamiento y hábitat.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: Reconoce valores presentes en las reglas de juego.Identifica las principales señales de tránsito.

TECNOLOGÍA:Clasifica y diferencia materiales flexibles de materiales rígidos.

EDUCACIÓN FÍSICA: Analiza y relaciona el desplazamiento del mundo animal, según las múltiples posibilidades motrices de cada uno, tales como caminar, correr, saltar, reptar, cuadrupedia, etc.

DESAFÍO: Construye el juego de la OCA, diseñando tus propias reglas y tablero.

ACTIVIDADES

DÍA UNO:

1. Observá la siguiente [imagen](#) , ¿la reconocés?, ¿de qué se trata?
- 2.¡Te invito a que hoy te conviertas en constructor! La imagen que observaste la vas a tener que armar . ¿Pero cómo? Siguiendo estos pasos.
3. Leé y tené en cuenta para la construcción del juego.

DOCENTES A CARGO: Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri Stella,Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

CONSTRUCCIÓN DEL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA.

Materiales que vas a necesitar para el armado:

-Cartón, cartulina blanca, goma eva, tijera, pegamento , lápiz, goma de borrar, lápices de colores o marcadores.

Pasos a seguir:Primero debés recortar el cartón que vas a utilizar como tablero, aproximadamente 80 centímetros por 80 centímetros cada lado, debés armar un cuadrado. ¿ Cuántos lados tiene un cuadrado?

Ahora empezá la tarea artística. Dibujá los casilleros de tu juego de mesa, en la cartulina blanca, primero marcá con lápiz, por si hay equivocaciones, en el juego tradicional suelen ir 63 casilleros pero en esta ocasión haremos **40** casilleros en total. ¡No olvides utilizar la regla! Los números van con color. La familia de los cienes de **azul**, la familia de los miles en **verde**.

4.¡ INDICACIONES PARA EL ARMADO DEL TABLERO!

a-El jardín de la OCA va en el centro del tablero. Para dar inicio al armado de los casilleros debés ubicarte en el plano usando la siguiente [referencia](#).

b-Observá la [imagen](#) y seguí las indicaciones.Como consejo, colocá los puntos cardinales en tu hoja para comenzar a realizar el recorrido. Ubicá el **punto rojo** en el SUROESTE de la hoja, teniendo como referente [EL JARDÍN DE LA OCA](#) en el centro de la misma.Desde ahí comenzará el juego, te dirigís ubicando veinte casilleros en fila hacia al SURESTE (hacia la derecha), luego levanta una columna de diez casilleros hacia el NORESTE (hacia arriba), donde quedaste vas hacia el NOROESTE(hacia la izquierda) una fila con ocho casilleros más, desde ese punto bajá **teniendo como referencia el último casillero** hacia el SUR(hacia abajo) una columna de 2 casilleros, donde sería el CENTRO del **JARDÍN DE LA OCA**.

c-Primero realizá el recorrido en la imagen del juego de la OCA con el dedo, y posteriormente dibujá en un espacio (piso) de tu casa el recorrido de orientación teniendo en cuenta las **referencias** dadas.(Sacá foto y envía a tu profesor de Educación Física). Luego diseñá tu tablero según las pautas y teniendo en cuenta los siguientes datos.

Un objeto muy importante en el juego, es el dado, ¿cómo lo construís? Tené en cuenta este [modelo](#) y este [video explicativo](#), si cada lado del cuadrado mide 4cm.

5. Respondé: a- El dado tiene forma de cubo: ¿Qué es un cubo?, ¿un cuerpo o una figura? b-Observá el siguiente [ejemplo](#), marcá una cara, un vértice y una arista del [cubo](#).

6. Leé las siguientes pistas ¿Qué debés tener en cuenta?

a- En esta oportunidad los números que van a incluirse en el juego, irán de 50 en 50.

50		150		250		
----	--	-----	--	-----	--	--

b-¿Cuántas figuras rectangulares tiene la imagen del tablero?¿Cuántas figuras triangulares?

d- Los animales irán en 200 , 300, 600, 1200, 1800. ¿Cómo se leen y se escriben estos números?

Recordá que para cada casillero que tenga un animal , debe ir un animal diferente (mono, rana, caballo, tortuga,cocodrilo) ¡Dejamos a tu elección el orden que van a ocupar en la tabla!

7. Pensá y respondé: ¿cuál de estos animales son [acuáticos](#) y cuáles [terrestres](#)?

- ❖ OCAS: 350, 400, 550, 1000. El jardín de la OCA suele colocarse al final del mismo, en el último número.(Crece de afuera hacia adentro).
- Los puentes irán en los números 1050 y 1350.
- Las señales de tránsito irán en los casilleros 100, 300, 850.
- Los árboles o plantas irán en 150,700, 1550.
- EXTRAS: POZO 1600. LABERINTO : 1900.

8. Pensá, ¿qué pasaría si no se cumplen las reglas del juego?

9. Leé las [reglas del juego](#) de la Oca.

¿Sabías que las instrucciones que acabas de leer es un texto? ¿Qué tipo de texto será?

10. ¡Averiguá ingresando [acá](#)! Marcá con una X qué tipo de texto es:

LITERARIO ... INSTRUCTIVO ... POLICIAL...

11 .Teniendo en cuenta el juego de la OCA que realizaste, identificá todos los materiales y lo clasificás en (rígidos o flexibles). Luego observá el [video](#) que te va a ayudar a identificarlos.

Materiales rígidos	Materiales flexibles

12. ¡MOMENTO DE SELECCIONAR!

Debés elegir señales de tránsito entre estas [opciones](#)...¿Te acordás de las señales de tránsito?

a-Dibujá y explicá el significado de la [siguiente](#) señal de tránsito.

Al igual que en el juego reconociste las señales para jugar de acuerdo al reglamento, debés tener en cuenta que las mismas deben cumplirse al momento de transitar por los lugares de circulación, aquí te presento un [video](#) para tener en cuenta el respeto a las señales de tránsito.

13. Ahora seleccioná entre estas [plantas](#) .De las plantas que hayas elegido, seleccioná, dibujá en tu cuaderno y marcá sus [partes](#).

DÍA DOS:

DOCENTES A CARGO: Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri Stella,Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

14. ¡MOMENTO DE RESOLVER!

Tené en cuenta lo trabajado para la construcción del juego y realizá algunos cálculos mentales: a- Suponé que en una fila (horizontal) tenés 4 casilleros y en la columna (vertical) 3 casilleros. ¿Cuántos casilleros tenés en total?Escribí la operación.....

b-¿Qué operaciones te sirvieron?Marcá con una **X**. Multiplicación.... Suma.....

c- Si mediste con regla para las medidas del tablero.¿Qué unidad de medida de longitud sirvió? Marcá con una **X**. Metro.... Centímetro.....

d- En la familia de los 100. ¿Cuántos 100 colocaste?.....

DÍA TRES

Recordá los pasos y los materiales de la construcción del tablero para que no se te olvide ninguno de ellos y así podés terminarlo exitosamente.

15. Marcá con una **X** la opción correcta:

- ¿Qué **materiales** no te pueden faltar para la construcción del tablero?

a-Madera, pintura, papel crepé.

b-Cartón, cartulina blanca, goma eva, tijera, pegamento , lápiz, goma de borrar, lápices de colores o marcadores.

- ¿Cuáles son los **pasos** a seguir?

a-Cortá el tablero con la forma cuadrada , dibujá en una hoja los casilleros, colocá el número y color seleccionado, luego ubicá los animales y las plantas.

b-Dibujá los animales, pegá en una hoja, cortá la madera en forma de círculo y por último colocá los números.

- ¿Cuánto mide el tablero? Subrayá lo correcto.

a- 40 cm cada lado b- 80 cm cada lado c- 1 metro cada lado.

- ¿Con qué número empieza y con cuál termina?a- 50 y 1500. b- 50 y 2000.

¡No olvidés organizar, en los números ya dichos, los puentes, animales y plantas!

16- ¡¡TANTOS NÚMEROS QUE VIMOS!!

a-Observá el siguiente ejemplo: Si hay 1 miles, 6 cienes, 5 dieces y 3 unos. Se forma el número : **1653**.

¿De qué otra forma se puede descomponer? Por ejemplo: $1653=1000+600+50+3$

¿Cuál es el valor posicional del 1 y 6? $1000=$ **1 miles** $600=$ **6 cienes** .

b- Ahora ejercita y completá:

Si hay 2 miles, 4 cienes ,7 dieces,2 unos. ¿Qué número se

forma?.....= $3000+$ $+70+$ ¿Cuál es el valor posicional de 3 y 7?

¡¡Ahora vamos a multiplicar!!

Te doy un ejemplo: Tengo el número 20 y si lo multiplico por 3...¿Cuánto obtengo? **60**.

RECORDÁ: En la multiplicación seguida de ceros la cifra depende de la cantidad de ceros por la que se multiplica el número, es decir se le añaden (con color) tantos ceros como acompañen al número.

¿Te animás a hacerlo solito con estos números?

30 x 5 = 40 x 6 90 x 7 =

17. ¡MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN Y PRODUCCIÓN!!

Una vez elaborado el tablero, armá tus propias reglas del juego, teniendo como base las reglas tradicionales ya leídas anteriormente.

A TENER EN CUENTA.

Aquí te ayudo con algunos consejitos: Se recomienda a partir de los 7 años. Cada jugador, participará con fichas de diferentes colores. Lo más importante es llegar primero a la gran Oca. Se deben respetar turnos para lanzar los dados. Se puede jugar con un dado, o con dos. Las casillas del tablero están todas numeradas, y algunas tienen un significado especial. Debés estar atento, cuando el número que nos tocó, cae en un casillero donde está ubicado un animal, una planta o señal de tránsito.

18. De acuerdo a los consejitos que te dí respondé, marcá con una X:

- ¿Cuántos participantes querés que jueguen? A- 2.... B- 3... C-4...
- ¿Cuándo tiras un dado? A- Avanzas. B- Retrocedes.
- Ahora responde : ¿En qué casillero deben retroceder? ¿Puede haber una penalización?

19. Seguí marcando la opción correcta con una X:

- ¿Cómo es el tablero del juego de la oca? A-Circular. B-Cuadrado. C-Rectangular.
- ¿Qué se necesita para entrar al jardín de la oca? A- Avanzar. B- Retroceder
- ¿Cómo se gana el juego?

A- El que obtiene menor puntaje. B- El que llega primero al jardín de la oca.

¡Como verás el juego de la Oca es emocionante! Conocer sus "reglas" e instrucciones del juego, es necesario para empezar con la diversión.

20. ¡MOMENTO DE DESPLAZARNOS!

El juego de la Oca es un juego en dónde "El pato" es el protagonista, a)¿cómo se desplaza el pato? b)Tené en cuenta esta [imagen](#), elegí dos animales y escribí de qué forma se desplazan.

¡Hora de ponerle más movimiento al Juego de la Oca!

21. Para esto debés mostrar tus habilidades al resto de la familia ¿Estás listo?

DÍA CUATRO.

22. Marcá con una X la opción correcta:

DOCENTES A CARGO: Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri Stella, Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.

- El juego que construiste es: A- antiguo B-moderno
- ¿De qué época será? A-2000 B-1810 C- 2020

23. Respondé:¿Qué juegos eran los de antes y cuáles son de la actualidad?

a- **Dominó** b-**Playstation** c- El **trompo** d- El **mortero**.

Realiza **XX** a los que persisten en el tiempo.

24.¿Subrayá los valores que aparecen en este juego?

RESPECTO RESPONSABILIDAD TOLERANCIA

Recordá, que uno de los valores que debe estar siempre presente, cuando nos relacionamos con los demás, es el **RESPECTO** y la **RESPONSABILIDAD** en nuestros actos.

25. Ahora, teniendo en cuenta el juego, colocá una **V(verdadero)** o **F (falso)**:

- Puedo saltar los casilleros que quiero sin esperar mi turno.
- Me burlo de mi compañero de juego si pierde.
- Entiendo que lo importante es jugar, participar, no solo ganar.

DÍA CINCO

26 - En la grilla están anotadas unas jugadas, completá la [información](#).

27 - ¡MOMENTO DE JUGAR!

Ahora que tenés el tablero , tus propias reglas, invitá a algún familiar y explicá cómo es el juego . Una vez que hayan entendido todos los participantes, cómo se juega, queda solo...¡**DIVERTIRSE!**

METACOGNICIÓN.

Queremos saber tu opinión sobre la guía que acabas de terminar, para evaluarla puedes usar los siguientes emoticones.



FELIZ/ME GUSTÓ



CON DUDAS



ABURRIDO



MUY CANSADO

- ★ ¿Qué te parecieron las actividades?
- ★ ¿Hubo alguna actividad en donde tuviste muchas dudas? ¿Cuál?
- ★ ¿Cómo te sentiste al finalizar la guía?

No te olvides de mandarle una foto a tu docente sobre el tablero, y un video de alguna partida del juego.

Directora: Sonia Quinteros.

Vice-directora: Alejandra Lucero.

DOCENTES A CARGO: Domínguez Martín, Noé Mónica, Gutiérrez Verónica, Sanabria Iliana Aracelli, Fusilieri Stella, Sillero Claudia, Elina Garay y Riofrío Juan Pablo.