

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, 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: Diferencie mezclas homogéneas y heterogéneas. Identifique órganos del sistema digestivo. Reconoce partes de una planta

CIENCIAS SOCIALES: Identifique elementos del campo y de la ciudad. Diferencie cultura y diversidad.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: Reconoce el valor de la libertad. Identifique la amistad y sus valores. Comprende normas de conducta en la familia.

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

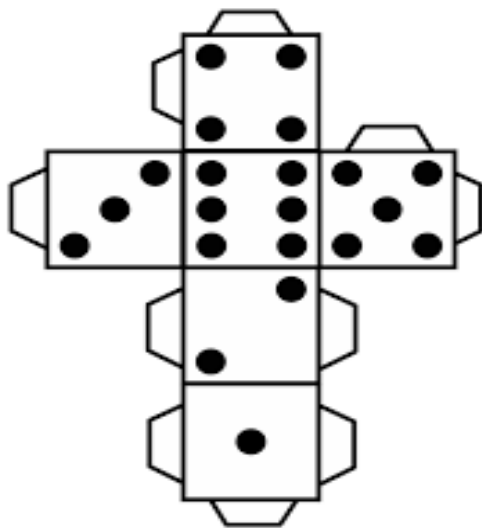
1- Esta actividad consiste en la construcción de un monopoly para realizar una competencia con toda la familia junta recordando contenidos.

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

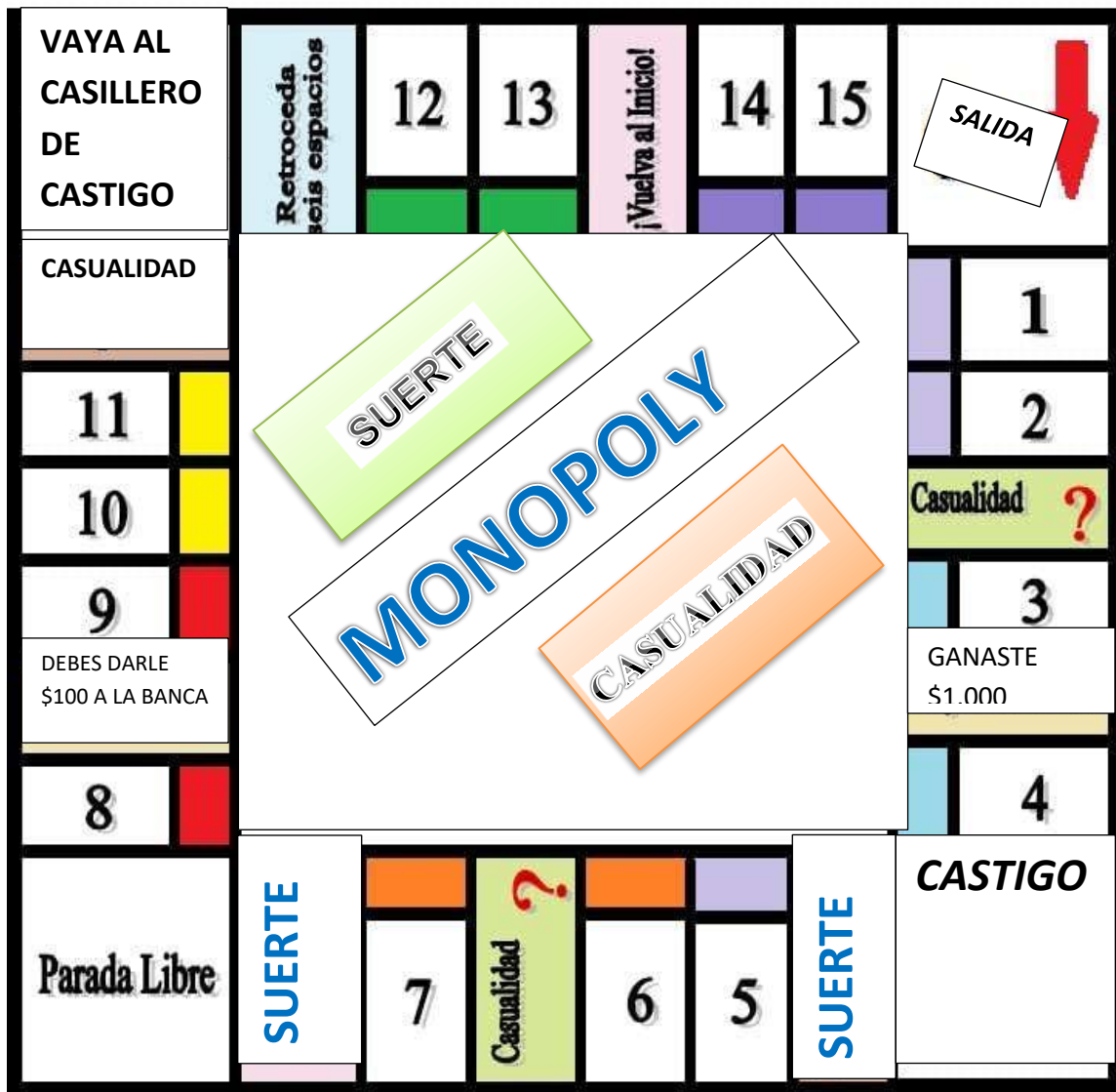


Dado: lo puedes confeccionar en cartulina o cartón



Tablero:

MONOPOLIO MATEMATICO



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 dos adjetivos **2**

Escribe cuando debo colocar un punto seguido y un punto aparte **5**

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

Escribe diferencias entre campo y ciudad **7**

Que decisiones pueden tomar libremente los niños **10**

Escribe dos valores que caracterizan la amistad. **11**

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

Escribe un ejemplo de mezclas heterogéneas y homogéneas **13**

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

Realiza el siguiente cálculo $135 : 9 =$ **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
y una
exclamativa

¿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 ¡¡¡¡muchoa suerte!!!!¡¡¡ Y a divertirse!!!

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

EQUIPO DIRECTIVO: SANDRA RIVEROS—LAURA HARO