

GUÍA PEDAGÓGICA 24 DE RETROALIMENTACIÓN “Grupo 2”

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 tus conocimientos, jugar y pasar gratos momentos en familia.

ACTIVIDADES: Repasamos ;!!!

Área. Matemática

1- Mira los siguientes números y contesta SI o NO a las siguientes preguntas: 6.173 – 7.316 – 6.713 – 7.631.

Guía N.º 24 “grupo 2”- Escuela: Patricias Mendocinas – 3º grado – áreas integradas.

¿Es cierto que el número 7.631 es el mayor? y 6. 173 es el menor?.....

¿Es cierto que hay un número que tiene un 6 que vale 60?

¿Es cierto que hay un número que tiene un 3 en la centena?

2- Escribe su nombre y descompone sumativamente:

7.862=.....
.....

3- ¿Qué número sigue?

4- ¿Quién está antes?

6.009= _____

_____7.134

5- Lee, piensa y resuelve

*En la finca de mi tío van a plantar 1.542 limoneros y 637 naranjos. ¿Cuántos frutales plantarán en total?

Respuesta:.....

*De los 1.542 limoneros, ya plantaron 117. ¿Cuántos limoneros faltan plantar?

Respuesta:.....

*A los 637 naranjos quieren plantarlos en 7 hileras. ¿Cuántos limoneros plantan en cada hilera?

Respuesta:.....

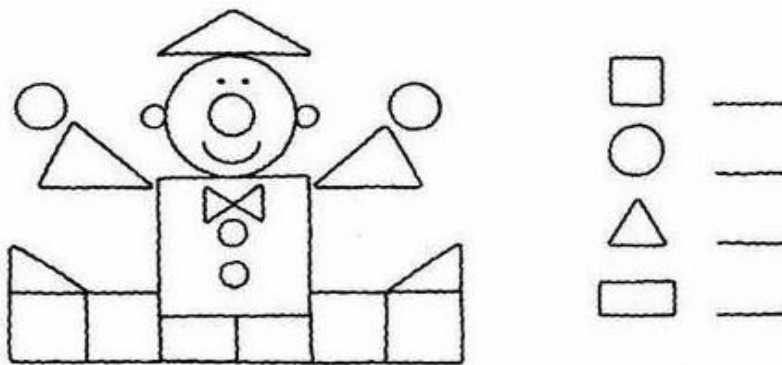
*Si un naranjo le costó \$412. ¿Cuánto pagó por 6 naranjos?

Respuesta:.....

5- Une con flecha el nombre con su cuerpo geométrico:



6- Escribe el nombre de cada figura geométrica y luego pinta.



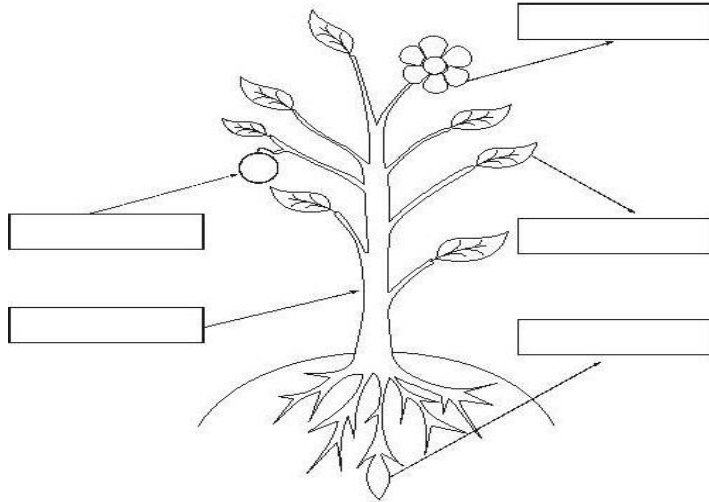
7- Unir cada uno con el instrumento de medición con el que están relacionados.

Luego escribe: PESO – LONGUITUD – CAPACIDAD – TIEMPO al lado del dibujo que corresponde.

<p>A Mezclar 100 gramos de azúcar, medio kilo de manteca y 200 gramos de harina.</p>	
<p>B Agregar a la mezcla anterior medio litro de leche, amasar bien.</p>	
<p>C Con la masa obtenida hacer en un recipiente circular la base de la tarta, con lo que sobra cortar tiritas de 100 centímetros de largo.</p>	
<p>D Luego de agregar el dulce de membrillo cocinar a fuego lento durante 55 minutos.</p>	

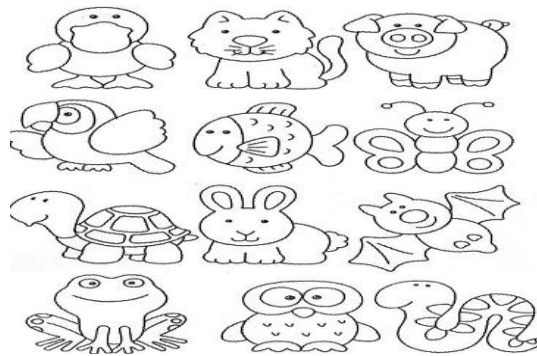
Área: Ciencias Naturales

1- Ubica donde corresponde el nombre de las partes de la planta. Luego escribe: ¿Qué necesita para vivir?



RAÍZ	HOJAS	FLORES	FRUTA	TALLO
------	-------	--------	-------	-------

2- Mira las figuras de los animales y de los elegidos completa: 1- gato. 2- pez. 3- víbora. 4- cerdo. 5- loro.



¿Qué tipo de pelaje tienen?	¿Cuáles son sus extremidades?	¿Cómo se desplazan?	¿Cómo es su alimentación? carnívoro, omnívoro o herbívoro.
1-	1-	1-	1-
2-	2-	2-	2-
3-	3-	3-	3-
4-	4-	4-	4-
5-	5-	5-	5-

Llegó el momento de jugar con los animales.

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

2- 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?

3-**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.

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?

¡VAMOS A JUGAR!

La siguiente propuesta para monitorear este proceso de evaluación consiste en armar un juego.

Es IMPORTANTE que lo tengas hecho, para que cuando te llame juguemos juntos.

Debes enviarme una foto junto a tu juego con tú nombre y apellido.

1- **Lee los materiales que vas a necesitar:** *Papel o cartulina o cartón liso *Un dado. *Lápices de colores y un lápiz negro con una hoja para ayudarte a resolver o apuntar lo que sea necesario.

Guía N.º 24 “grupo 2”- Escuela: Patricias Mendocinas – 3º grado – áreas integradas.

2- **¿Cómo se hace?** *Dibuja en la cartulina o papel o cartón 20 casilleros. A cada casillero lo pintarás de: rojo, verde, amarillo, azul, naranja y repetir los colores hasta llegar al último casillero. *Cada color presentará un desafío matemático. *Busca o realiza un dado.

3- **Instrucciones para jugar:** Pueden ser 2 o más jugadores.

*Lanza el dado y avanza tantos lugares como te indica el dado. Tu contrincante realiza la pregunta.

*Si cae en los casilleros naranjas, debes escribir un número y su nombre mayor que.... Si respondes correctamente avanzas un casillero. Si tu respuesta es incorrecta, vuelves al punto de partida.

*Si caes en los casilleros rojos, tú contrincante dice un número y debes nombrar el que está antes y después de dicho número. Si respondes correctamente, avanzas 2 casilleros. Si fue incorrecta, retrocedes 1 casillero.

*Si caes en los casilleros verdes, descompone, el número que te dice, en miles, cienes, dieces y unos. Si lo hiciste bien, avanza 2 casilleros, si no, retrocedes 2 casilleros.

*Si caes en los casilleros amarillos, debes decir la tabla del: ..., si lo dijiste bien avanzas 3 casilleros. Si te equivocaste, te quedas en el mismo lugar.

*Si caes en los casilleros azules debes realizar una división o multiplicación o suma o resta. Si lo resolviste bien, avanzas 4 casilleros. Si te equivocaste, retrocedes 3 casilleros.

Gana el que llega primero al final. El premio, lo acuerdan los jugadores. ¡SUERTE!

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

Directora: Claudia Dávila