

GUIA PEDAGOGICA N°20 DE RETROALIMENTACION



Escuela: Miguel de Cervantes

CUE: 7000261_00

Docente: Pereyra Teresa.

Grado: Tercero

Turno: Jornada Completa.

Grupo: 1

Áreas: Matemática, Lengua, Cs Naturales, Cs Sociales, Formación Ética

Título de la propuesta: " **A partir del juego también aprendemos.**"

Contenidos: **Matemática:** Situaciones problemáticas. Cuerpos geométricos. Operaciones.

Lengua: Poesías. Clases de palabras, sustantivos y verbos. Párrafo. **Ciencias Naturales:** Partes de las plantas. El cuidado de la salud. Característica de los animales. **Cs. Sociales:** Conmemoraciones Cívicas. La ciudad y el campo.

Circuito productivo. **Formación Ética:** Los valores y los derechos del niño.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Resuelve situaciones problemáticas de forma oral aplicando diferentes cálculos.

Calcula diferentes operaciones mentalmente.

Identifica las características de los cuerpos geométricos.

Identifica, nombra sinónimos y antónimos de palabras

Diferencia las clases de palabras.

Enuncia claramente las condiciones del párrafo

Diferencia las características del campo y ciudad

Reconoce las enfermedades que trasmite el mosquito

Nombra las partes de las plantas y que necesitan para crecer.

Desafío: Diseñar un tablero para jugar al juego de la oca.

Actividades: Fecha: 09/11/20 hasta 12/11/20

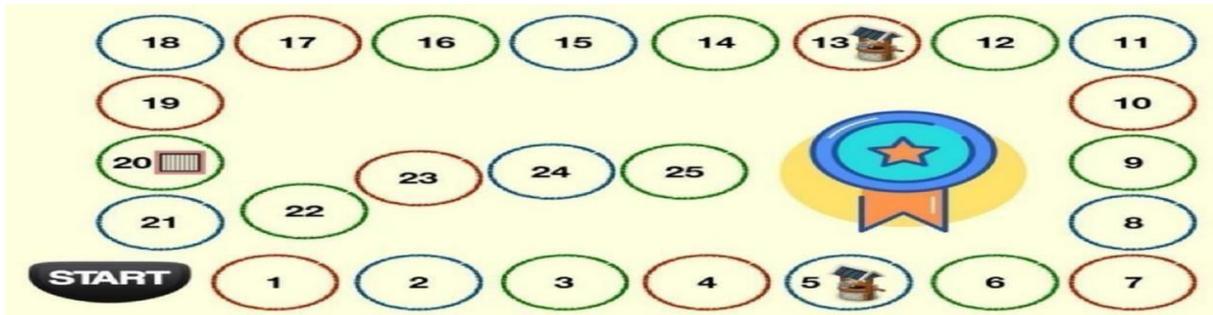
Este juego te ayudará a poner en práctica todo lo aprendido en las guías.

¡¡¡El Juego de la OCA!!!

Es un juego muy sencillo, solo necesitamos que cada uno en su casa, dibuje el tablero con 25 casillas, puedes hacer las casillas con una lata de picadillo o un poco más chico y la meta, al tablero lo puedes realizar en una base de cartón, hacer tres fichas para cada jugador para colocarla en el tablero y también necesitaremos un dado. Puedes decorar tu tablero como más te guste como el de la imagen o inventa uno como más te guste.

Instrucciones del juego:

- 1- Agarramos un dado y lo tiramos, dependiendo la puntuación movemos nuestra ficha de jugador/a
- 2- Dependiendo la casilla que hemos caído miramos las instrucciones para saber qué actividad debemos hacer.
- 3- Gana el que llega ¡¡¡PRIMERO/ A LA META!!!!



Debes recortar las consignas para pegarlas en tu tablero.

¡¡¡ A Jugar toma el dado y empieza la partida!!!

1-¿Qué cuerpo Geométrico tiene tres vértices? ¿Cómo te das cuenta de ello?

2-¿Qué diferencia hay entre la ciudad y el campo?

4-¿Qué número multiplicado por cinco me da como resultado 30?

7-¿Qué palabra rima con pancito?

6-¿Qué necesitan las semillas para crecer y convertirse en una planta?

3-¿Cuál es el sinónimo de habitación? ¿Por consideras que es esta la respuesta?

5-Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla **SALIDA**.

8-**Prisión:** para poder salir de la prisión tienes que sacar el número **5** o superar un reto que te hagan un compañero

9¿Cuál es el antónimo de alto?

10-Nombra productos elaborados que se obtienen de un circuito productivo

21-Nombra las partes de una planta.

22-¿Qué enfermedad nos trae la picadura del mosquito AEDES AEGYPTI?

25-¡¡FELICITACIONES HAS GANADO EL JUEGO DE LA OCA!!

✚ Es importante que mandes evidencia de cómo construyes el tablero, un audio o un video con las respuestas de cada casillero a la seño para que te evalúe.

✚ Con todo lo aprendido ahora y anteriormente realiza el siguiente práctico entrando al siguiente link. <https://forms.gle/RQkvMp4zuN4HVSUW9>

Directora: Beatriz Benegas