

**GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1**

**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:****LENGUA:**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 6300 . 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.

**LENGUA:** 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](#) y responde, ¿la reconocés?, ¿de qué se trata?
2. ¿Sabías que hoy te vas a convertir 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 de la OCA:

**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.

¡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 en total ¡No olvidés utilizar la regla!

Los números van con color . La familia de los cienes de **azul**, la familia de los miles en **verde**.

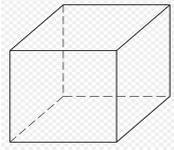
#### **4.¡ INDICACIONES PARA EL ARMADO DEL TABLERO!**

- 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) con una fila con veinte casilleros más, desde ese punto, bajá **teniendo como referencia el último casillero** hacia el SUR(hacia abajo) una columna de 9 casilleros, ¡vamos con 59 casilleros! Por último dobla hacia el CENTRO ( hacia la derecha) hasta encontrar el **JARDÍN DE LA OCA** con 3 casilleros más donde el cuarto hace referencia al JARDÍN.
- 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.

**5.** Armá un objeto muy importante en el juego, es el dado, ¿cómo lo construís? Tené en cuenta este [modelo](#).

**6.** Respondé: a) El dado, ¿es una figura o un cuerpo geométrico? Escribí cómo diferenciamos ambas. b) ¿Qué cantidad de caras, aristas y vértices tiene?

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



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

a) En esta oportunidad los números que van a incluirse en el juego, irán de 100 en 100.

0	100										
---	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

b) Los animales irán en 200, 600, 1200, 1700, 2100, 3000.

Recordá que para cada casillero que tenga un animal, debe ir un animal diferente, (mono, rana, caballo, tortuga, flamenco, cocodrilo). ¡Dejamos a tu elección el orden de los mismos!

**8. Pensá, escribí y clasificá los animales leídos anteriormente según su hábitat.**

¿Dónde viven cada uno de los animales que vas a poner en tu tablero? ¿Cómo se desplazan?

**Otros datos:**

- ❖ OCAS: 3600, 4000, 5200, 6000. 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 1000 y 6100.
- ❖ Las señales de tránsito irán en los casilleros 100, 300, 1400, 2800, 3900, 4800, 5300, 6200.
- ❖ Los árboles o plantas irán en 400, 900, 1500, 2600, 3100, 3700.
- ❖ EXTRAS: POZO 1900. LABERINTO : 3500.

**9. Leé las reglas de juego, pensá y respondé:**

- a. ¿Para qué sirven las reglas de juego?.....
- b. Si algún participante del juego falta a las reglas preestablecidas ¿Qué se hace con él?, ¿quién determina su continuidad o no en el juego?

**¿Cómo se juega?    Reglas.**

- Cada jugador respeta su turno, al comenzar la partida se tira dos veces y se suma la cantidad de números alcanzados.
- Si nos toca : a) En uno de los casilleros de la OCA avanza a la siguiente OCA. b) En un casillero donde está un puente se pierde el siguiente turno. c) En el pozo, no vuelve a jugar hasta que otro jugador caiga en ese casillero. d) Laberinto: retrocede al número 3000. f) Si nos toca en un casillero donde están las señales de tránsito en la siguiente partida solo tiro con un dado. g) Si toca en un casillero donde hay una planta o animal avanzó dos casilleros. h) Cuando se llega al número 5700, a partir de ahí, solo se tira de un dado.

-¿Cómo cuento los puntos? Ingresá [acá](#).

### DÍA DOS:

**10.** ¿Sabías que las instrucciones que acabas de leer es un texto ? ¿Qué tipo de texto será? ¡Averiguá ingresando [acá](#)! Anotá respondiendo, qué texto acabás de leer y que hay que tener en cuenta para producir ese tipo de texto.

**11.** Teniendo en cuenta El juego de la OCA que realizaste, identificá todos los materiales y clasificá en rígidos o flexibles. Realizá un listado de cada uno.

### **12. ¡ MOMENTO DE SELECCIONAR!**

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

b. Dibujá todas las señales que aparecen en la imagen y escribí el significado de cada una.

c. Respondé: ¿para qué sirven las señales de tránsito?, ¿es importante respetarlas?, ¿para qué sirve la señal del cartel rojo pare?, ¿qué pasaría si no la respetamos?

**Advertencia:** 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.

**Siempre debemos respetar las señales de tránsito, son nuestra responsabilidad y de ello dependerá nuestra seguridad y la de los demás al transitar.**

**13.** Ahora seleccioná entre éstas [plantas](#). ¿Qué plantas elegiste para tu tablero? ¿Cuáles conocés? ¿Sabés cuáles son sus partes ? De las plantas que has elegido, dibujalas y marcá sus partes.....

### DÍA TRES:

### **¡MOMENTO DE RESOLVER!**

**14.** Tené en cuenta lo trabajado para la construcción del juego y realizá algunos cálculos mentales:

a. Suponé que en una fila tenés 7 casilleros y en la columna 9 casilleros.¿Cuántos casilleros tenés en total? Escribí la operación.....

b. Si tuvieras 8 casilleros en una fila y 6 en la columna.¿Cuántos casilleros tendrás?.....

¿Qué operaciones te sirvieron? **Marcá con una X.**

Multiplicación .... Suma .... Resta ....

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

- Metro.
- Centímetro.

**15.** Completá:

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

## Escuela Paula Albarracín De Sarmiento\_Nivel Primario\_Retroalimentación\_3ºgrado\_grupo1

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

En la familia de los 1000 ¿Cuántos 1000 escribiste?.....

**16.** Observá el ejemplo: Si hay 2 miles, 5 cienos, 6 dieces y 3 unos.  
Se forma el número : **2563**

¿Cuál es el valor posicional del 2 y 5? Por ejemplo: 2000= **2 miles** 500= **5 cienos**.

b- Ahora ejercitá y completá:

- Si hay 3 miles, 4 cienos ,7 dieces. ¿Qué número se forma?.....

c-¿Cuál es el valor posicional de 3 y 7?

**¡¡Ahora vamos a multiplicar!!**

Te doy un ejemplo: Tengo el número 2000 y si lo multiplico por 3...¿Cuánto obtengo?  
**6000.**

**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?

3000 x 5 =..... 4000 x 6 ..... 9000 x 7= .....

**17.** Antes de ir al siguiente nivel, volvé a leer todos los pasos que hay que seguir para construir de manera exitosa el tablero. **¡Prestá mucha atención y no te saltees ninguna!**

**DÍA CUATRO:**

**18. ¡MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN Y PRODUCCIÓN!**

Una vez elaborado el tablero, te propongo que armés tus propias reglas de juego, teniendo como base las reglas tradicionales ya leídas anteriormente.

**A TENER EN CUENTA:**

- a. Debés incorporar qué pasa cuando el número que nos tocó posicionarnos, cae en un casillero donde está ubicado un animal, una planta o señal de tránsito.
- b. ¿Cuántos participantes hay?, ¿cuántos tiros tienen cada participante?, ¿en qué casillero deben retroceder?
- c. Los puntos, ¿cómo se cuentan? , ¿cuándo se restan? ¿cómo se gana el juego?

**19. ¡MOMENTO DE DESPLAZARNOS!**

El juego de la Oca es un juego en dónde "El pato" es el protagonista, qué sucedería ahora si cambiamos, por el "Juego de la serpiente".

- a. ¿Cómo creés que se puede desplazar? Y si encontrás un divertido canguro, ¿cómo logra desplazarse? ¿Podrás llegar más rápido? Ahora le toca el turno si ves un caballo, ¿cómo se va mover?, ¿te doy una pista?, ¿saltar o caminar? Podés ayudarte mirando esta [imagen](#).

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

## 20. ¡Hora de ponerle más movimiento al Juego de la Oca!

Para esto debés mostrar tus habilidades al resto de la familia [¿Estás listo?](#)

21. Pensá y respondé:

a. ¿Sabías que el juego que construiste es muy antiguo?

b. Averiguá, ¿en qué año se creó?, ¿cuáles eran los juegos de antes?, ¿y cuáles son los juegos de la actualidad?, ¿qué habrá influido ahora para que ahora podamos jugar a la playstation?

**RECUERDA:** "El juego de la oca es un juego, donde lo importante **NO ES GANAR, SINO PERSEVERAR.**"

22. Escribí : ¿Qué valores creen que aparecen en este juego? ¿Cuál te parece que debe estar presente en todos los juegos y por qué? Recordá los valores que deben estar siempre presente cuando nos relacionamos con los demás son el RESPETO y la RESPONSABILIDAD. Reflexioná: ¿En qué situaciones o momentos de la vida diaria podemos utilizar estos valores?

## DÍA CINCO

### ¡MOMENTO DE JUGAR!

23. Recordá que después de cada partida deben realizar [la tabla](#) para saber el lugar de cada participante.

24. Ahora que tenés el tablero, tus propias reglas, invitá a algún familiar y explicá cómo es el juego.

a. Escribí la explicación paso a paso cómo se juega.

Una vez que hayan entendido, todos los participantes cómo se juega, queda solo,

**¡DIVERTIRSE!**

### **METACOGNICIÓN.**

Queremos saber tu opinión sobre la guía que acabás de terminar, para evaluarla debés responder las siguientes preguntas:

- ★ ¿Qué actividad te gustó más?
- ★ ¿Cuál te resultó más difícil?
- ★ ¿Hubo alguna actividad en donde tuviste muchas dudas? ¿En cuáles?
- ★ ¿Cómo te sentiste al finalizar la guía?

**No te olvides de mandarle una foto a tu docente sobre el tablero, y un video de un minuto 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.