

ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR –TERCER AÑO –LENGUA, MATEMÁTICA, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.

Guía Pedagógica N° 25 de Retroalimentación.

Escuela. Procesa Sarmiento de Lenoir.

CUE: 700039400.

Grado: 3º. – Educación Primaria.

Áreas curriculares: Matemática, Lengua, Educación Física, Plástica.

Turno: Mañana.

Título de la propuesta: “Jugando con los contenidos dados.”

Desafío: Armar un juego numérico con material concreto.



Área	Propósitos	Capacidades	Contenidos:	Criterios de evaluación	Indicadores de evaluación
Matemática	-Desarrollar la estructura del sistema de numeración hasta por lo menos 10.000. -Generar las regularidades del sistema de numeración y su valor posicional. -Generar situaciones de cálculo a partir de	-Comunicación, -Resolución de problemas -Pensamiento Crítico	-Respecto del número y el sistema de numeración: el número natural (0 hasta el 10.000) Construcción y uso de la sucesión de números naturales hasta el 10.000. Valor posicional de las cifras de un número. Estrategias de cálculos.	Lectura y escritura de números naturales hasta el 10.000. Interpretación y construcción de la sucesión de números y su valor posicional. Utilización de estrategias de cálculos.	Escribe números naturales hasta el 10.000. Reconoce el valor posicional del número. Utiliza diferentes estrategias de cálculos.

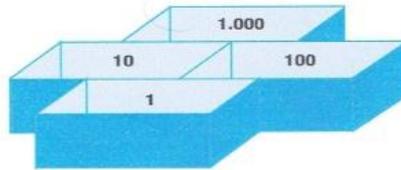
ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR –TERCER AÑO –LENGUA, MATEMÁTICA, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.

	diferentes estrategias.				
L e n g u a	Despertar el interés por la escritura de textos descriptivos	Comunicación Resolución de problemas. Pensamiento Crítico.	Escritura asidua de textos: descripción de personajes. Separar oraciones por medio del punto y la mayúscula. Reconocimiento de sustantivos propios y comunes, adjetivos calificativos y verbos.	Participación en producciones escritas que se ajusten al propósito de la comunicación. Enriquecimiento del vocabulario a partir de la producción de textos.	Produce oraciones a partir de una imagen. Reconoce los sustantivos, adjetivos y verbos. Separa las oraciones por medio del punto y la mayúscula. Lee la producción escrita.
Educación física	Promover la participación en prácticas corporales y ludomotrices saludables que impliquen aprendizajes significativos, disfrute, cuidado de sí mismo, de los demás	Comunicación. Interpretación de enunciados, consignas, gráficos. Otros y del ambiente.	Experimentación, reconocimiento y elaboración de acciones motrices con su cuerpo; sus posibilidades de movimiento propias y de los otros. - Elaboración y puesta en práctica de respuestas motrices que involucren habilidades motoras básicas locomotivas y no locomotivas; manipulativas que involucren coordinación óculo manual y pedal.	Manifestar disponibilidad motriz en las prácticas corporales y lúdicas. -Elaborar variadas respuestas creativas a las situaciones expresivas, motrices y lúdicas planteadas. -Disfrutar de la participación en juegos motores.	Realiza desplazamientos variados (caminar, correr, galopar). -Empuja, tracciona y transporta elementos de distinto peso y tamaño con diferentes partes del cuerpo. -Realiza rodadas y rolidos utilizando diferentes apoyos. -Mantiene el equilibrio estático y dinámico de su propio cuerpo y el de los objetos. -Lanza, pasa y recibe distintos elementos con una y dos manos.

**ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR –TERCER AÑO –LENGUA,
MATEMÁTICA, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.**

Actividades: Te presento el juego se llama “**El juego de embocados** “.

¿Qué necesitas para este juego? Dos lápices negros, un tablero, 10 bolitas de papel (lo pueden fabricar ustedes mismos), 4 cajas medianas. Escribir en cada caja los siguientes números: 1, 10, 100, 1000, por último pegar las cajas uno al lado de otro.



Dibuja en dos hojas blancas el siguiente tablero y escribe sus datos:

Nombre del participante	Vale 1.000	Vale 100	Vale 10	Vale 1	Nombre del número	Cálculos	Número obtenido	Puntos
.....								
1º vuelta								
2º vuelta								
3º vuelta								

¿Cómo se juega? Se juegan tres rondas cada participante, se colocan las cajas sobre el piso a una cierta distancia de la línea de tiro, se arrojan las pelotitas de papel, las pelotitas que caen al piso no se cuentan. Cuando terminas de hacer el primer tiro observa y anota en la tabla los números de pelotitas embocadas.

1) Responde.

- ✚ ¿Cuál fue el primer número que anotaste?
- ✚ ¿Es igual que el segundo número?
- ✚ ¿El segundo número será igual que el tercero?
- ✚ ¿Y el tercer número será igual que el cuarto? ¿En qué se diferencian? Anótalo
- ✚ ¿Cómo se hace para escribir el número obtenido cuando hay más de nueve emboque de los 1.000?

Ahora recoge las pelotitas y vuelves a tirar hasta terminar el juego.

2) Anota en la tabla los nombres de los números.

3) ¡A prepararse para los cálculos! Completa el cuadro de los cálculos

4) ¿Quién obtuvo mayor resultado en la 3º ronda?, anota los números



Responde:

- a) ¿Quién obtuvo más emboque en el lugar de los miles?.....
- b) ¿Quién obtuvo menos emboque en el lugar de los cientos?.....

**ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR –TERCER AÑO –LENGUA,
MATEMÁTICA, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.**

¡A buscar el ganador del juego! Cuando se termina de completar los tableros, el que logró el número mayor se anota un **1 punto**.

¡Qué lindo es divertirse en familia!... luego comparte el video con tu seño.

Área: Lengua.

Desafío: “Armar una historia para un personaje favorito”.

Actividades.

Recuerdas el cuento “El elefante que se escapó de un cuento”, “Petit,” muchas historias tienen como protagonistas a personajes inolvidables, buenos y malos, arriesgados o tímidos.

1-Elegí uno de estos personajes, también podés hacer un dibujo o pegar una imagen a tu elección.



Para empezar a escribir necesitas una hoja con renglones, un lápiz, una goma.

• Escribe el nombre de tu personaje.....

2) Elegí algunas palabras de esta lista para describir a tu personaje. También podés agregarle otras que se te ocurran.

Aspectos físico: alto / alta, delgado / delgada, ojos pequeños, ojos marrones, pelo liso nariz pequeña, boca pequeña.

Carácter: amable, asustado /asustada, peligroso/peligrosa. tímido /tímida.

3) ¿Qué sabe hacer o que es capaz de hacer tu personaje?, anótalo en tu hoja.

4) Elegí una de estas situaciones para que tu personaje sea el protagonista y escribí cómo reacciona.



“Se le pincharon las ruedas de la bicicleta “



“Encontró unas monedas de oro “



“Recibió una carta de un personaje misterioso “

5) Lee nuevamente lo que escribiste, usa el abecedario y corrige tu escritura teniendo en cuenta lo siguiente:

a-¿Están todas las palabras bien escritas?

b-¿Colocaste correctamente los signos de puntuación?

6) Pasa en limpio la versión definitiva de tu texto, agrega el dibujo de tu personaje favorito, colócale un título al texto y el autor. **¡Lee lo que escribiste a tu familia y recuerda de enviarle el video a tu seño!**

Área: Educación Plástica.

Profesora María Luciana Mureddu.

Título de la propuesta: La línea y el punto en los colores primarios y secundarios.

Desafío “Pintar líneas, puntos y diferenciar los colores”.

Propósitos:

**ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR –TERCER AÑO –LENGUA,
MATEMÁTICA, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.**

- Promover situaciones de exploración, análisis y reflexión en los procesos de producción y recepción favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico.
- Propiciar la autonomía y la confianza en formas personales de expresión valorando posibilidades y aceptando diferencias.

Capacidades: Comunicación.

Contenidos:

- La Línea y el Punto. La línea en la configuración de las formas y el espacio: exploración e indagación de la línea como contorno.
- El punto, agrupación y dispersión. El Color en imágenes Bidimensionales Intencionalidad. Elaboración de mezclas Similitudes y diferencias.

Criterios de evaluación:

- Reconocer la **Línea** y el **Punto** como elementos del código plástico visual, empleándolas como herramientas para el desarrollo motriz.
- Identificar y utilizar las posibilidades del Color y sus mezclas

Indicadores de evaluación:

- Comprende y respeta la consigna.
- Reconoce y diferencia los elementos plásticos (Línea y Punto)
- Aplica y conoce correctamente los conceptos artísticos. (Colores primarios/ secundarios.)

Actividades: 1-Buscar témperas de los colores primarios y repasar las mezclas que darán de resultado los secundarios.

2-Dividir la hoja de dibujo N° 5, en tres columnas. Se utilizarán témperas de los tres colores primarios y usando solo los dedos para pintar diferentes tipos de líneas de lado a lado. Pueden ser líneas curvas, onduladas y quebradas. Cubrir toda la hoja y dejar secar.

De la misma manera, en otra en otra hoja de dibujo, hacer lo mismo pero pintar puntos con los dedos, de los tres colores secundarios.

3-Escribir con un marcador o fibra negra: "colores primarios" y "colores secundarios" en el centro de la hoja, correspondiente. Por ejemplo:



ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR –TERCER AÑO –LENGUA,
MATEMÁTICA, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.



Área: Educación Física.

Profesora: Rojo María Gabriela.

Título de la Propuesta: Juego de la oca de Educación Física.

Desafío: “Jugar al juego de la oca de Educación física”.

¡El juego de la oca de Educación Física! (Ver anexos) del juego

Envía 4 fotos con los desafíos planteados en el juego de la oca de educación física al cel. :
2644468701

¡BIEN HECHO! ¡HAS FINALIZADO LA OCA DE EDUCACIÓN FÍSICA!



Directora: Analía González.