

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N° 2

Escuela: INGENIEROS DE SAN JUAN

CUE: 700004200

Docentes: MELISA GÓMEZ- MARIELA A. VELASCO

Grado: 3º C-D **Turno:** TARDE

Áreas: LENGUA- MATEMÁTICA- CIENCIAS SOCIALES- TECNOLOGÍA- EDUC FÍSICA

Título de la propuesta: *¡Inventamos un juego!*

Contenidos Conceptuales por Área:

Lengua:

La comprensión y producción oral: La escucha comprensiva de textos leídos o expresados asiduamente en forma oral por adultos; narraciones, descripciones de objetos, animales y personas; instrucciones (consignas de tarea escolar, entre otras) para llevar a cabo distintas tareas y exposiciones sobre temas del mundo social y natural.// La lectura: La lectura asidua de textos leídos por ellos (en silencio o en voz alta) o por el docente y otros adultos en voz alta (de manera habitual y sistemática): cuentos de autor y otros textos narrativos literarios; poesías, coplas, adivinanzas, y otros géneros poéticos; y de textos no literarios como descubrimientos, historias de vida, descripciones de objetos, animales

La escritura: La escritura asidua de diversos textos –narraciones que incluyan descripción notas de enciclopedia, etc.- que puedan ser comprendidos por ellos y por otros (lo que supone: separar la mayoría de las oraciones en los textos por medio del punto y la mayúscula, respetar las convenciones propias de la puesta en página –renglón y margen-, colocar títulos), en el marco de condiciones que permitan discutir y consensuar el propósito, idear el contenido con el maestro, redactar y releer borradores del texto//

Reflexión sobre la lengua y los textos: El reconocimiento de sustantivos comunes (concretos) y propios, adjetivos (calificativos) y verbos de acción.

Matemática: Números y operaciones: Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita por intervalos, hasta 10. 000. Regularidades de la serie oral y escrita hasta 10.000

Relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre. Escrituras equivalentes de un número. Valor posicional de las cifras de un número.

Ciencias Sociales: Las sociedades a través del tiempo: Los principales grupos inmigrantes que poblaron la Argentina y San Juan a fines del siglo XIX y principios del XX. Transformaciones a nivel local y nacional.

Tecnología: Recursos Naturales.

Educación Física: Identificación de la lateralidad, derecha e izquierda. Elaboración y puesta en práctica de respuestas motrices que involucren las habilidades motrices básicas:

Docentes Responsables: 3ºC: Melisa Gómez /3ºD: Mariela Velasco

saltos. Elaboración y puesta en práctica de respuestas motoras que involucren habilidades motrices básicas manipulativas: pase y recepción, con coordinación óculo manual.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Lengua:

- Realiza Comprensión lectora.
- Clasifica palabras en sustantivos comunes, sustantivos propios, adjetivos y verbos.
- Produce texto instructivo para un juego de mesa.

Matemática:

- Identifica y secuencia números naturales hasta 10.000
- Escribe literalmente números hasta 10.000
- Descompone números de forma aditiva y posicionalmente.

Ciencias Sociales:

-Reconoce los grupos de inmigrantes que llegaron en el siglo XIX a la Argentina y San Juan.

Tecnología:

- Identificar y seleccionar entre distintos tipos de materiales, cuál es el adecuado, para construir el tablero.

Educación Física:

- Disfrute de la participación en juegos motores en forma colectiva.
- Manifieste disponibilidad motriz en prácticas corporales y lúdicas en relación con otros.

Desafío:

Diseñar y confeccionar un juego de mesa con tablero de cincuenta casilleros que incluya instructivo en el que mediante el uso de un dado cada participante avance en la jugada. El tablero presentará algunos casilleros con indicaciones que establezcan realizar actividades específicas que una vez cumplidas permitan avanzar en el juego.

Actividades:

En el cuaderno: (Lengua-Ciencias Sociales)

1. Lee en familia el siguiente texto:

JUGUETES PORTEÑOS, UNA HISTORIA A PURO CHICHE

Con “*la ñata contra el vidrio*”. Así solía quedarse más de un *gurrumín*. Aunque, lejos de tratarse del *Cafetín de Buenos Aires* que evocaba Santos Discépolo, la dueña de todos los asombros y deseos no era más que una vidriera de juguetería. Es que, **antiguamente la compra de juguetes era un lujo que muy pocos podían darse**. De allí que la imaginación fuera lo que entrara en acción a la hora del entretenimiento: los **juguetes hechos en casa** fueron, entonces, los predilectos de los niños. Latas, madera, cartón...todo valía a la hora de inventar un compañero de diversiones. ¡Qué tiempos aquellos en que el **juego de la bolita** copaba los patios de las casas! O por qué no las veredas... ¿Y las **pedritas de la payana**? Sí que había que ser ágil para cazarlas al vuelo. Aunque si de habilidades hablamos, el **balero** supo ser el rey. Claro que, en la larga historia de los juguetes argentinos, más de uno supo calzarse la corona.

Lo cierto es que, tras tanta destreza, ya vendría el tiempo de darle un descansito a los músculos. **A mediados del siglo XX llegarían los juegos para disfrutar sentados**. De los soldaditos de plomo y muñecas a los instrumentos musicales y juegos de mesa. La comodidad crecía y la posta del ingenio la tomaban los propios fabricantes, quienes comenzaron a diseñar juguetes mucho más imaginativos y con una buena dosis de fantasía auestas. Pero... ¿**Quiénes fueron esas mentes creadoras? Una vez más, los inmigrantes**. Viejos conocidos de la historia argentina, los recién llegados trajeron consigo las técnicas e ingenio necesarios para sentar las bases de una industria juguetera nacional.

Ya en el siglo XX, la industria gráfica también aportó lo suyo. Por lo que **el papel y el cartón** fueron parte de los chiches predilectos: aparecieron así las muñecas troqueladas, rompecabezas, máscaras, cornetas y hasta teatros en miniatura. Mientras que, a partir de 1935, el metal tomaría la posta. ¿Se acuerda de los simpáticos **camioncitos de hojalata**? Para el auge del plástico habría que esperar unos añitos más. Mientras tanto, las niñas se entretenían con sus **muñecas de porcelana**. ¡Qué desembarco el de la **Marilú**, allá por los años 50! Ama y señora de todas las vidrieras, cautivaba con su cabello y sus ojazos prontos a cerrarse de sólo acostarla. ¡Y así se hacía notar en los bolsillos! La Marilú costaba sus buenos pesos, por lo que no era para cualquiera. Aquella que la tuviera era la envidia de toda la cuadra. ¡Si hasta boutique propia tenía la doña! Es que sus vestiditos eran dignos de princesa, y tan exclusivos como su portadora.

2. Escribe las palabras desconocidas del texto, busca y copia su significado.
3. Luego de leer marca con una X:
 - a. El texto habla de:

Los perros_____

El clima_____

Los juguetes_____

b. ¿Qué juguetes menciona?

Muñecas_____ Peluches_____ Camiones_____ Robots_____

c. ¿Quiénes fueron las mentes creadoras de los juguetes en el siglo XX?

Extraterrestres_____ Inmigrantes_____ Soldados_____

d. ¿De qué países venían esas familias? (recuerda lo trabajado en guías anteriores)

Italia_____ España_____ Francia_____ La Luna_____

e. Averigua en casa: ¿cuáles eran los juegos que jugaban tus padres y abuelos?

f. Une cada palabra con su clasificación:

Sustantivo Propio	hablamos
Sustantivo Común	simpáticos
Adjetivo	vidriera
Verbo	Buenos Aires

4. Piensa un título para el juego y escríbelo.

En el cuaderno: (Matemática)

5. Completa las series de:

De 1 en 1	1.050			1.053			1.056			1.059
--------------	-------	--	--	-------	--	--	-------	--	--	-------

De 10 en 10	4.000	4.010			4040			4.070		
----------------	-------	-------	--	--	------	--	--	-------	--	--

De 100 en 100	7.000		7.200			7.500			7.800	
------------------	-------	--	-------	--	--	-------	--	--	-------	--

6. Escribe la serie de 1 en 1 desde 5.000 hasta 5.050 para luego pasarla al tablero del juego que crearás nuevo

a. ¿Cómo se llaman? 6.578 – 4.097 – 2.108 – 5.006

b. Descompone los siguientes números como en el ejemplo:

$$1.234 = 4 + 30 + 200 + 1.000$$

-Reglas de juego:

Establecer al menos tres casilleros repartidos en el tablero dónde incluyan las siguientes descripciones de actividades a realizar en caso de que un jugador le toque quedar en ese casillero:

a. Desafío con un integrante de la familia. Realiza pases, primero con la derecha, luego con la izquierda (Realizarlo 10 veces con cada mano)

b. Coloca dos elementos a una distancia de 1,5mts y junto con un integrante de la familia vas a saltar con el pie derecho ir y volver, luego con el pie izquierdo.

c. Con el elemento que te pedimos que realices en casa: pedí ayuda a un integrante de la familia: con las dos manos y por encima de la cabeza, pasarla al compañero para que la reciba con las dos manos y las devuelva.

d. Cada actividad, debes realizarla 5 veces.

8. Revisa el borrador y realizar correcciones necesarias.

9. Escribe la versión final del Instructivo de Juego.

Directora: Mónica Fernández

Vicedirectora: Ana Agüero