

**GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN****Escuela:** Roque Sáenz Peña.**CUE:** 700012500**Docentes:** Alcaraz, Silvana - Campillay, Silvia - La Perna, Adriana.**Grado:** 3º A- B- C**Turno:** Mañana**Áreas:** Matemática, Lengua, Cs. Naturales, Cs. Sociales, Música, Artes Visuales, Ed. Física, Tecnología.**Título de la Propuesta:** "Nos preparamos para ganar".**Desafío:** Confeccionar un juego de mesa y jugar en familia aplicando los conocimientos aprendidos durante el año.**Contenidos:**

**Matemática:** Numeración hasta el 9.999. Construcción y uso en la vida cotidiana de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita por intervalos. Regularidades de la serie oral y escrita. Relaciones: anterior, siguiente, entre. Respecto a las operaciones: Suma y resta con dificultad. Estrategias de cálculo: multiplicación y división por un número. Cálculo mental exacto para sumas y restas. Cuerpos geométricos. Medidas.

**Lengua:** La lectura asidua de textos leídos por ellos (en silencio o en voz alta). La comprensión de textos explicativos, textos instructivos, otros textos narrativos literarios como fábulas, cuentos, leyendas. La escritura asidua de diversos textos. El reconocimiento de sustantivos comunes (concretos) y propios, adjetivos (calificativos). Producción de textos. El párrafo, sangría, punto seguido y punto aparte.

**Ciencias Naturales:** Las plantas y sus partes. Los seres vivos Relaciones alimentarias. Diversidad de dietas: animales. Localización y funciones de los principales órganos de los sistemas: circulatorio, respiratorio y sistema de sostén: el esqueleto. La materia y sus cambios de estado.

**Ciencias Sociales:** Los espacios urbanos y rurales. Circulación de mercaderías (circuito productivo: la leche). El trabajo a partir del desarrollo tecnológico y el impacto en la vida cotidiana en los distintos grupos sociales. Derechos del niño.

**Música:** Sonidos del entorno natural y social. La voz hablada y cantada. Familias de instrumentos musicales.

**Artes Visuales:** Colores cálidos y fríos. Formas geométricas.

**Educación Física:** Elaboración y puesta en práctica de respuestas motrices que

involucren las habilidades motoras básicas locomotivas: desplazamientos y salto y comparación de posturas y estados corporales (en reposo, actividad, tensión y relajación).

**Tecnología:** Los Materiales. Propiedades de los Materiales. Tecnología y medio ambiente.

### Indicadores

**MATEMÁTICA:** Completa series numéricas teniendo en cuenta las regularidades. Descompone y compone números de cuatro cifras. Soluciona situaciones problemáticas aplicando las cuatro operaciones. Diferencia cuerpos de figuras geométricas.

**LENGUA:** Lee en forma oral de manera fluida. Comprende textos escritos. Produce textos breves. Diferencia las distintas clases de palabras.

**NATURALES:** Clasifica los animales según su alimentación. Identifica las partes y sus funciones. Reconoce los diferentes estados de la materia.

**SOCIALES:** Identifica actividades primarias, secundarias y terciarias en los circuitos productivos. Establece relaciones entre los diferentes poderes políticos y sus funciones.

Se utiliza un juego de mesa. Que presenta diferentes conflictos cognitivos que abordan los contenidos priorizados.

El objetivo es que los niños logren aplicar lo trabajado en diferentes guías, en un entorno lúdico.

### Actividades propuestas:

**Lunes: 9 / 11 / 2020**

### Construcción de los elementos del juego:

#### **TABLERO Y DADO** (Área: Tecnología).

Construye un tablero con un material que presente las siguientes propiedades: duro, resistente y durable.

Diseña fichas para el tablero con formas geométricas (cuadrado, rombo, triángulo).

Dibuja un logo que se relacione con cada área por ej.: una computadora para tecnología, un instrumento musical para música).

Arma un dado para el juego.

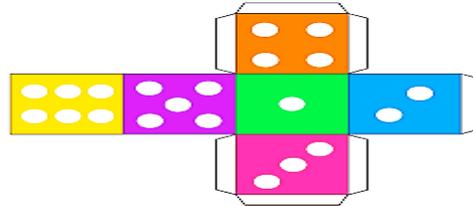
Lo primero que tienes que hacer, es copiar el diseño de la foto en la cartulina o cartón.

Es muy importante que tengas en cuenta que todos los lados del dado tienen que medir exactamente lo mismo.

Dibuja también las líneas de puntos, todo tal cual lo ves en la imagen. Una vez que tienes la plantilla dibujada debes recortarla con cuidado.

Debes ir doblando la plantilla por las líneas de puntos para ir formando el dado. Procura que los dobleces sean exactos para que el resultado final sea el mejor posible.

Cuando le hayas dado forma al dado, dibuja los puntos.

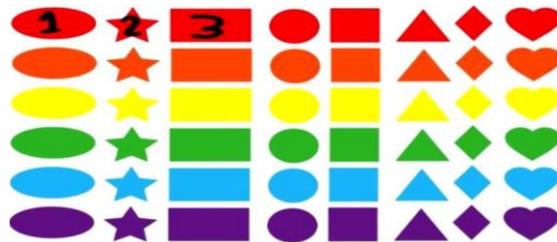


**DECORACIÓN O PINTURA DEL TABLERO** (Área: Artes Visuales).

**Introducción:** Construcción de un tablero numerado a partir del uso de sellos.

**Materiales:** 1 cartón de 24 cm x 33 cm, 4 papas, témperas de colores, fibras o crayones. **Trabaja con ayuda de un adulto.**

- 1) Pide a un adulto calar 4 formas geométricas en las papas. Estos serán los sellos.
- 2) Prepara la pintura, sólo debes usar colores cálidos y fríos.
- 3) Sobre el cartón más grande estampa los sellos, **uno al lado del otro**, desplazándote por todo el cartón. Intercala las formas. Los primeros 22 números píntalos con colores cálidos, los restantes con colores fríos. Espera a que seque y escribe en la primer casilla SALIDA, a continuación los números del 1 al 42, y finalmente en la última casilla LLEGADA.



**Martes:** 10/11/2020

**REGLAS DEL JUEGO:**

1° Cada jugador elige el color de ficha o tapita, luego tira el dado. Comenzará el que obtuvo el mayor puntaje. Todos deben empezar en el casillero **salida**.

2° Tira el dado para comenzar el juego, avanza los lugares que te salieron en el dado, y lee la pista. Si caíste en una escalera sube por ella hasta el nuevo casillero.

3° Gana el primero en caer al casillero **llegada**.

**¡A JUGAR!**

1 Resolvemos jugando todas las pistas del juego del casillero 1 al 10.

Casillero 1\_ Arma el número  $700 + 20 + 4 =$

Casillero 2\_ Mira a tu alrededor y nombra tres sustantivos comunes.

Casillero 3\_ Menciona el término que nombra el instrumento que permite prolongar el trabajo que solo con las manos no podrías. (Tecnología).

Casillero 4\_ Observa la imagen. ¿Es un espacio urbano o rural? ¿Por qué? **Pista aparece en la guía 4.**



Casillero 5\_ Lee la Fábula de la guía nº 6 “La cigarra y la hormiga”. Envía un audio o video a la seño.

Casillero 6\_ ¿Cómo se llama todo aquello creado por el hombre que puedes tocar y ver? (Tecnología).

Casillero 7\_ Nombra cinco animales herbívoros

Casillero 8\_ Pueden ser naturales o artificiales y se transforman hasta convertirse en productos (Tecnología)

. Casillero 9 \_ Mira la heladera que tienes en casa. ¿Es una figura o un cuerpo geométrico? ¿Por qué?

Casillero 10 \_ Dibuja una planta, señala sus partes y envía una foto al grupo.

**Para poder continuar en el juego, deberás mandar a tu seño una foto con las respuestas de los casilleros jugados.**

**Miércoles: 11/11/2020** ¡Seguimos resolviendo pistas!...

Casillero 11\_ Menciona la moraleja de la fábula “La cigarra y la Hormiga”.(Guía nº6)

Casillero 12\_ Lee en voz alta “Los animales combaten el frío”. Enviar video o audio.

### **Los animales combaten el frío.**

Cuando llega el invierno y las temperaturas bajan, muchos animales se ven en la necesidad de buscar la manera de combatir el frío.

La **hibernación** no es más que el estado de adormecimiento en el que entran algunos animales los meses más fríos del año. Por ejemplo, los lirones, los osos y las tortugas, permanecen dormidos todo el invierno.

Otros animales **migran**; lo que significa que recorren largas distancias para localizar lugares con un clima más cálido. Cigüeñas, ballenas O golondrinas son algunos de animales migratorios.

Casillero 13 \_ Lee las pistas y descubre el número: Es un número mayor al 6000. Está entre el 8016 y 8020. Termina en 7. ¿Qué nº es?..

Casillero 14 \_ En el circuito productivo de la leche, el proceso de ordeño de la vaca: ¿es una actividad primaria, secundaria, o terciaria? (pista guía 7).

Casillero 15\_ Observas el formato del texto “Los animales combaten el frío”.

Nombra los elementos que permiten identificar un párrafo.

Casillero 16\_ Resuelve las siguientes operaciones utilizando el algoritmo.

$$122 + 141 = \quad 741 + 211 = \quad 503 + 292 =$$

Casillero 17\_ Qué sistema del cuerpo humano trabaja cuando inflas un globo. (Guía nº 8).

Casillero 18\_ Menciona las partes de una noticia. (Guía nº 8).

Casillero 19\_ Si dejas por mucho tiempo el hielo fuera del freezer. ¿Qué pasa? ¿En qué estado de la materia se transforma?

**Para poder continuar en el juego, deberás mandar a tu seño una foto con las respuestas de los casilleros jugados.**

**Jueves: 12/ 11/ 2020 ¡Más pistas!**

Casillero 20\_ ¿Qué color obtengo si mezclo rojo con amarillo? (Artes Visuales).

Casillero 21\_ Nombra tres adjetivos calificativos para la cigarra de la fábula.

Casillero 22\_ Adivina los sonidos que escuchas y anótalos, la seño Cecilia te manda el audio, si aciertas avanza al próximo casillero. (Música).

Casillero 23\_ Resuelve la siguiente situación: Mabel fue a la tienda y gastó \$ 235 en carne y \$ 320 en verduras. ¿Cuánto gastó en total?

Casillero 24\_ Nombra un lugar de San Juan donde podemos encontrar Arte Rupestre. (Artes Visuales).

Casillero 25\_ Completa: Para transformar un material líquido en uno sólido debo exponerlo al....

Casillero 26 \_ Canta y baila (en familia) la canción de la rima la seño te manda el audio vos me mandas un video. (Música).

Casillero 27\_ ¿En qué provincia argentina queda el sitio arqueológico llamado Cueva de las Manos? (Artes Visuales).

Casillero 28\_ Nombra un cuerpo geométrico rodante y otro no rodante.

Casillero 29\_ Busca objetos sonoros en tu casa para acompañar la canción que te mando, debes enviarme una foto de la orquesta que armaste en familia. (Música).

**Para poder continuar en el juego, deberás mandar a tu seño una foto con las respuestas de los casilleros jugados.**

**Viernes: 13/11/2020 Seguimos descubriendo pistas.**

Casillero 30\_ Escribe un párrafo cambiando el final de “La leyenda del viento Zonda”.

Casillero 31\_ Dibuja en el suelo 4 círculos, antes de comenzar el juego controlar las pulsaciones (actividad realizada en la guía N. °16, de cómo tomar las pulsaciones), luego salta los círculos con pies juntos, sumando de 100 en 100 descansa, vuelve a repetir el ejercicio y cuenta de 100 en 100. Por último suma todos los saltos que realizaste. ¿Cuánto saltos realizaste en total? Al finalizar el ejercicio, vuelve a controlar las pulsaciones. Cuenta a la profe que diferencia hubo en tu cuerpo antes y después de realizar el ejercicio, cuando se controló las pulsaciones.

Casillero32\_ Completa la serie de 100 en 100 desde el 4.500 al 6.200.

Casillero 33\_ Piensa: Si en tu barrio no pasan semanalmente los recolectores de residuos: ¿Debes reclamar al intendente, al gobernador o al presidente? (Guía 13)

Casillero 34\_ Escribe una oración con las acciones (verbos) que realiza tu mascota.

Casillero 35\_ Camina en punta de pie, con manos en la cabeza. ¿Con que parte de tu cuerpo caminas? .Pasa por debajo de la mesa apoyando manos y rodillas (cuadrupedia) ¿Qué parte de tu cuerpo apoyas en el suelo? Por Último sube a una silla y salta al suelo, cae con pie juntos ¿Qué parte del cuerpo apoyas en la silla? ¿Qué parte apoyas luego de saltar y caer en el suelo? (Ed. Física)

Casillero 36\_ Debes decir la tabla del 5. La seño espera tu audio recitándola.

Casillero 37\_ Dibuja una situación donde se cumpla uno de tus derechos. (Guía 14)

Casillero 38\_ Levántate de la silla y vuelve a sentarte. ¿Qué sistema de órganos te permitió hacerlo? Pista: En la guía 14 encontrarás la respuesta, si lo olvidaste.

Casillero 39\_ Resuelve: En un almacén se entregaron 4 cajones de 100 botellas de salsa de tomate cada uno. ¿Cuántas botellas se entregó en total?

Casillero 40\_ Si se reparten 48 alumnos en 2 aulas. ¿Cuántos habrá en cada aula?

Casillero 41\_ Relee la leyenda del “viento zonda” y responde: ¿Por qué desaparece Huampi? ¿Quién es la Pachamama? ¿Te gusto la historia? Fundamenta tu opinión.

Casillero 42\_ Aplauda bien fuerte por tu gran esfuerzo.

**Para poder continuar en el juego, deberás mandar a tu seño una foto con las respuestas de los casilleros jugados.**

**¡Mucha Suerte!**

**Directora: Myriam, Vallejo.**