

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO N°2 /escenario 2

Escuela: 20 de Junio

CUE: 7000484-00

Docentes: Patricia Barrios – Estela Delgado – Daniel Vergara

Grado: 3°

Turno: Jornada Completa

Áreas: Lengua – Ciencias Naturales – Formación Ética y Ciudadana – Artes Visuales- Educación Física

Título de la propuesta:

**“EXPRESO A TRAVÉS DE DIVERSAS TÉCNICAS MIS CONOCIMIENTOS SOBRE LOS SERES VIVOS”**

Contenidos:

Lengua:

La frecuentación y exploración asidua de variado material escrito.

La comprensión de textos leídos en colaboración con el docente/padre.

La escritura de diversos textos que puedan ser comprendidos por ellos y por otros.

Ciencias Naturales:

Los seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios.

Formación Ética y Ciudadana

Análisis de una situación de acuerdo a una posición adoptada.

Reconocimiento de las posibles formas de solución.

Artes Visuales:

Las artes visuales integradas a otras áreas, collage, el color y sus mezclas, superposición.

Educación Física:

Elaboración y puesta en práctica de respuestas motrices que involucren las habilidades motoras básicas locomotoras en juegos tradicionales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Lengua:

Comprende textos sencillos de manera autónoma.

Produce textos breves que pueden ser comprendidos por ellos y por otros.

Ciencias Naturales:

Elabora explicaciones sobre los cambios que se producen en los seres vivos en relación al crecimiento y desarrollo.

Formación Ética y Ciudadana:

Descubre que la decisión que asume frente a un conflicto puede variar de acuerdo a la decisión por la que opte, y de acuerdo a la circunstancia en la que se halle.

Artes Visuales:

Manipula materiales de materiales y herramientas didácticas.

Reconoce y emplea diversas técnicas.

Educación Física:

Resuelve y coordina acciones motoras básicas.

Actividades:

1-Leo el siguiente texto todas las veces que sea necesario:

## EL GATO MICIFUZ



Micifuz es un gatito muy gracioso y juguetón, a él la leche le gusta un montón, tiene un amigo que se llama Lorenzo el ratón.

Un día Lorenzo no tenía que comer y por más que buscó y buscó no halló nada, y como tenía mucha hambre olvidó que su amigo Micifuz le había prohibido acercarse a su leche, pero no pudo más y se tomó todita.

Cuando Micifuz despertó de su siesta fue a buscar su rica leche y al no hallar nada, furioso fue a buscar a Lorenzo.

Lorenzo muy triste le contó la verdad pensando que Micifuz nunca se lo perdonaría.

Pero como eran muy amigos y porque le dijo la verdad, el gatito Micifuz le perdonó, pero con la promesa que la próxima vez que tenga hambre primero lo busque a él y nunca se asome a su leche.



2- Rodea el título del texto con una línea de color.

3- Subraya en el texto las palabras que indican cómo es Micifuz y cópialas en el renglón:

---

4-Marca con una **X** la respuesta correcta:

- a) ¿Quién es Micifuz?    \_\_\_ un perro            \_\_\_ un gato            \_\_\_ un ratón
- b) ¿Cómo es Micifuz?    \_\_\_ juguetón            \_\_\_ triste            \_\_\_ gracioso
- c) ¿Qué le gusta un montón?    \_\_\_ el jugo            \_\_\_ el agua            \_\_\_ la leche
- d) ¿Cómo se llama el ratón?    \_\_\_ Luis            \_\_\_ Lorenzo            \_\_\_ Leonardo

5- Estos son los amigos de Micifuz, escribe un **nombre propio** para cada uno:

No olvides escribirlos con **mayúscula inicial**. Ej. El perro **Pedro**.



El perro \_\_\_\_\_



El ratón \_\_\_\_\_



El conejo \_\_\_\_\_



La lagartija \_\_\_\_\_



El pez \_\_\_\_\_



El hornero \_\_\_\_\_



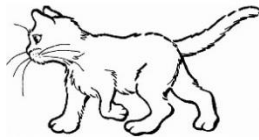
El sapo \_\_\_\_\_



La mariposa \_\_\_\_\_

6- Observa las imágenes y completa las oraciones con:

a) **Acciones** que realiza Micifuz:



MICIFUZ \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, SE \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_.

b) **Elementos** con que juega Micifuz:


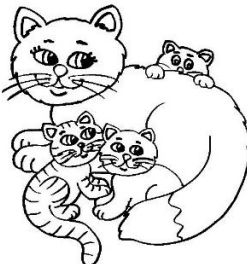

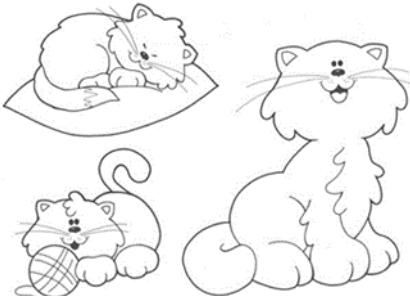

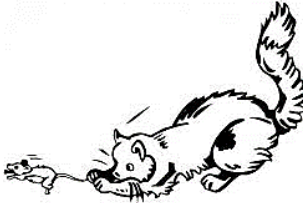
(Presta mucha atención a los dibujos antes de completar las oraciones)

MICIFUZ JUEGA CON LOS \_\_\_\_\_, LA \_\_\_\_\_, EL \_\_\_\_\_,

LA \_\_\_\_\_, EL \_\_\_\_\_, LA \_\_\_\_\_ Y EL \_\_\_\_\_.



7- Observa el álbum de fotos de Micifuz y escribe lo que ves en las fotos que no dicen nada:

 <p>EL PADRE Y LA MADRE DE MICIFUZ</p>	 <p>MICIFUZ Y SU MADRE</p>	 <p>_____</p>
 <p>MICIFUZ Y SUS</p> <p>_____</p>	 <p>_____</p> <p>_____</p>	 <p>_____</p> <p>_____</p>

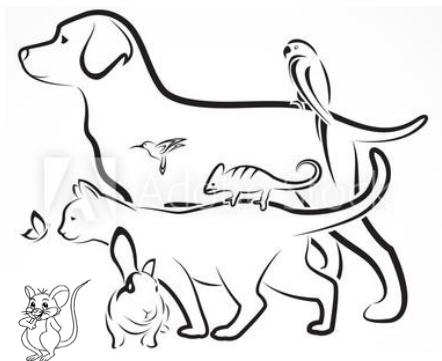
8- Luego de observar el álbum de fotos dibuja y escribe el **Ciclo de Vida** del gato:


9- Estos son los amigos de Micifuz.

a)

Une con una línea cada animal con la clasificación que le corresponde:

VERTEBRADOS



INVERTEBRADOS

10-Clasifica los amigos de Micifuz según corresponda, teniendo en cuenta su alimentación.

Escribe sus nombres según sean:

HERBÍVOROS	CARNÍVOROS	OMNÍVOROS

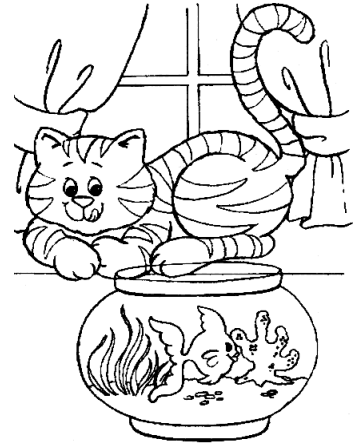
11- ¡El amigo PEZ está en peligro!

Observa las imágenes y cuenta brevemente qué hizo el niño.

No olvides de colocar un **TÍTULO** a tú historia.

---

---



---

---

---

---

12- Responde:

¿Crees que hizo bien el niño al llevar al pez al río? \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Cómo crees que se sintió el pez al regresar al río? \_\_\_\_\_

¿Qué puedes hacer tú para cuidar los seres vivos? \_\_\_\_\_

13- Dibuja, modela o pega una foto de Micifuz o de alguno de sus amigos y escribe todo lo que hayas aprendido de él. (En hoja aparte)

## ARTES VISUALES

### **¡Para saber más sobre el amigo hornero!**

Te propongo en esta nueva actividad identificar y conocer un animalito típico de nuestra zona “El hornero”. Investiga ¿Cómo es? ¿Dónde vive? y ¿Por qué se le llama así?

1° Dibujar en toda tu hoja un ave hornero en una acción que realice.

2° Emplear la técnica de collage para el terminado del trabajo, utiliza materiales que se encuentran en casa como revistas, arroz, palitos de escoba, fideítos así también como los diversos materiales didácticos, temperas, crayones, lápices de colores etc. No olvidar trabajar el fondo de a figura.



## EDUCACIÓN FÍSICA

1-Te preparas para divertirte con Juegos Tradicionales. Ropa cómoda y una botellita de agua para hidratarte.

2-Los Juegos son: Payanas ( 4 piedras)

Saltar la soga (1 soga)

Emboque (1 pelota de media y 1 tarro)

Carrera de embolsados (1 bolsa grande)

3-Practícalo primero y después grabas un video de no más de 20 segundos, con cada actividad.

## METACOGNICIÓN

Responde:



**¿QUÉ HE APRENDIDO?**

---



**¿CÓMO LO HE APRENDIDO?**

---



**¿QUÉ DIFICULTADES HE TENIDO?**

---



**¿PARA QUÉ ME HA SERVIDO?**

---



**¿EN QUÉ OTRAS OCACIONES PUEDO UTILIZARLO?**

---

Directora: Dora Guevara

Vicedirector: Darío Sosa