

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Adán Quiroga.

CUE: 700005700

Docente Responsable: Celina Rodríguez.

Grado: 3°

Turno: Mañana.

Áreas: Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Agropecuaria y Artes Visuales.

Título de la Propuesta: **Nos divertimos con nuestros juguetes.**

Contenidos

Lengua: La comprensión de textos instruccionales accesibles para los niños (instrucciones para elaborar un objeto) La escritura asidua de textos instruccionales, que puedan ser comprendidos por ellos y por otros. El reconocimiento de verbos de acción y de adjetivos calificativos. El uso de signos de puntuación para la escritura.

Ciencias Sociales: Las conmemoraciones históricas para el afianzamiento de la identidad nacional.

Formación Ética y Ciudadana: El conocimiento de sí mismo y de los otros a través de las diferentes formas de comunicación. La cultura, la forma de vida y los valores.

Artes Visuales: Formas figurativas – Móvil – Figuras Geométricas – Colores Primarios.

Educación Agropecuaria: Proceso de producción primaria y secundaria.

Indicadores de Evaluación para la Nivelación:

ÁREA LENGUA:

1. Lee y comprende textos instructivos.
2. Produce un texto instructivo, teniendo en cuenta sus partes.
3. Produce un texto instructivo con coherencia y cohesión.
4. Corrige los errores ortográficos de su texto instructivo.

ÁREA CIENCIAS SOCIALES:

Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.

1. Reconoce las costumbres, tradiciones que identifican a los argentinos.
2. Producir una exposición virtual para compartir su juguete.
3. Expone virtualmente, su lapbook, a través del uso de un video.

ÁREA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

1. Reconoce y valora nuestras tradiciones.

ÁREA ARTES VISUALES:

1. Expresa, comunica significados y construye sentidos, observando atentamente el contexto.
2. Produce formas fijas y en movimiento identificando relaciones entre peso y equilibrio.
3. Reconoce y reflexiona sobre las propiedades de la forma (figuras geométricas) para producir imágenes con distinta intencionalidad.
4. Identifica los colores primarios

ÁREA EDUCACIÓN AGROPECUARIA:

1. Identifica plantas aromáticas.

Desafío: Construir un juguete que represente nuestro legado cultural, utilizando textos instructivos para su construcción, a fin de ser compartido en una exposición virtual.

ACTIVIDADES: ÁREA CIENCIAS SOCIALES Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

- 1-Lee con mucha atención:

Día de la Tradición Argentina

10 de Noviembre



El Día de la Tradición se festeja el 10 de noviembre en la Argentina. Se eligió esta fecha en conmemoración del nacimiento del poeta argentino José Hernández, quien escribió el relato en forma de verso "El Gaucho Martín Fierro".

Tradición quiere decir "donación o legado". Es lo que pertenece a un pueblo, lo que lo diferencia de los demás. Es algo propio, un conjunto de costumbres que se transmiten de padres a hijos.

Cada generación recibe el legado de las costumbres que tuvieron sus padres y colabora aportando lo suyo para dejarles a las generaciones futuras. De esta manera se crea la identidad nacional a través de la cultura popular y el gran conjunto de todas las costumbres de cada región del país.

A-Según el contenido del texto ¿A qué hacen referencia estas palabras? Marca con una X la opción correcta:

Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.

- Tradición: Es un lugar..... Es el legado de un pueblo que lo identifica..... Es el nombre de un gaucho.....
- Poeta: Persona que escribe leyendas..... Persona que escribe poemas.....
- José Hernández: Es un escritor..... Un presidente..... Un gaucho.....

Como Hacer una paisana de Trapo

Materiales que se necesitan:

1. 1/2 metro de tela de manta o algodón.
2. Lápiz
3. Tijeras- hilo
4. Algodón o esponja picada
5. Ovillo de lana para el pelo del color que prefiera
6. Cinta.
7. 1/2 metro de tela de algodón para el vestido
8. Marcadores para la boca y botones para los ojos.



Pasos:

1. **Dibujar** con el lápiz sobre la tela de manta doble las formas de la muñeca, cabeza tronco y extremidades. Cortar.
2. **Coser** a mano o a máquina el contorno de cada pieza y rellenar. Unir todas las piezas y ya tiene la Muñeca Base como en la figura.



3. Colocar el pelo con la lana del color que usted quiera.
4. **Dibujar** con marcador los ojos y la boca. Si desea puede pegarle dos botones iguales u ojos de muñeca de la tienda de hilos.
5. Con la tela de algodón **confeccionar** un vestido al gusto, con su delantal, zapatos iguales o distintos a la tela del vestido.
6. A **disfrutar** de tú paisana.

Recuerda: el texto leído es un TEXTO INSTRUCTIVO, aquel que presenta las instrucciones para organizar un juego, para armar un artefacto, para hacer un experimento. Estos textos tienen dos partes: por un lado una lista de materiales a usar y el desarrollo de las instrucciones.

6-Realiza una cruz en la respuesta correcta: El texto leído es:

- Un: Cuento..... Fábula..... Instructivo.....

7- Rodea de color verde los pasos que debo seguir para armar la muñeca.

8- Manos a la obra. Te invito a que armes un juguete tradicional. Utiliza el material que tengas en casa para armarlo.



- Escribe en tú cuaderno el texto instructivo de tú juguete. Ármalo en un borrador: recuerda sus partes. Controla la coherencia y cohesión en su escritura.
- Revisa tu ortografía y caligrafía.

12- Compartimos nuestro juguete en el grupo de 3° grado. Explica oralmente lo que realizaste.

13- EDUCACIÓN PLÁSTICA: Actividad: Para crear una marioneta, partiremos por:

- Dibujar un personaje utilizando solamente figuras geométricas.
- Recorta en cartón estas figuras.
- Pinta las figuras, solamente con los COLORES PRIMARIOS
- Une las figuras que forman el personaje utilizando piola, cuerda, cinta, lo que tengas a mano.
- Completa tu personaje agregando ojos móviles, pelo, boca, oreja, dientes, etc. Lo que quieras, con los materiales que tengas. Recuerda que deben ser figuras geométricas
- No olvides las cuerdas para mover cada parte del personaje y además poder colgarlo

14- EDUCACIÓN AGROPECUARIA: Actividades:

1_ Recorta o dibuja juguetes que más te gusten y pégale hojas de aromáticas.

2_ Con la ayuda de la familia, busca medias que no uses y realiza una pelota aromática. Coloca en su interior hojas de eucalipto, menta, burro, y todas las plantas aromáticas que creas conveniente.

3_ Dibuja una planta y colócale sus partes con distintas aromáticas.

Directivo a cargo de la Institución: Mónica Villegas.

Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.