

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO N° 1

Escuela: PROVINCIA DE LA RIOJA

CUE 700003900

Docentes: Silvia Castro, Elena Tejada, Janet Morales, Nancy Santander, Rosa López y Gisel Barrionuevo.

Grado 3° A, B, C y D. Turno: Mañana y tarde

Área: Lengua, Matemática, Cs. Naturales, Música y Tecnología.

Título de la propuesta: ¡APRENDEMOS JUGANDO!



Contenidos:

Lengua: La comprensión y la producción de texto: Fábulas

La reflexión sobre la lengua: Sinónimos y antónimos. Ortografía: MB, MP.

Matemática-Numeración hasta el 7.000: lectura y escritura de números naturales.

-Cálculos mentales- Situaciones problemáticas: suma y resta- Geometría: cuerpos geométricos y figuras: elementos. - Multiplicación por la unidad seguida de cero (10 y 100)

Ciencias Sociales : Las actividades humanas y la organización social. Derechos del niño y el adolescente. Posibilidades de ejercerlos. Cumplimiento o desconocimiento en situaciones cotidianas

Ética: En relación con la ciudadanía derecho y la participación Declaración de los Derechos del Niño como normativa que ampara los derechos y deberes de los sujetos en tanto futuros ciudadanos.

Artes visuales* La percepción espontánea y orientada: Recorrido visual focalización de los componentes de la imagen y su organización en el espacio. *La percepción multisensorial de diferentes hechos visuales: Expresión de sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos.

Educación física la exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.

Indicadores:

Lengua:-Lee y comprende el texto narrativo: La fábula - Señala los momentos de la narración.-Ordena las secuencias narrativas -Identifica la moraleja de la fábula -Distingue sinónimo de antónimos - Completa con palabras con MB-MP. -Escribe un texto sencillo con viñetas. - Expone explicando el trabajo realizado oralmente.

Matemática: -Identifica serie numérica de números hasta -Resuelve cálculos mentales. Reconoce e identifica los cuerpos geométricos, figuras y sus elementos. -Resuelve situaciones problemáticas. -Calcula multiplicaciones por 10 y 100

Cs. Sociales y Ética: -Reconoce e identifica los derechos y las obligaciones

- Expresa la importancia de cumplir con los derechos y las obligaciones.

Artes visuales Diseña un juego. - Distribuye de imágenes (Bidimensión, tridimensión, nociones espaciales). - Reconoce colores primarios y secundarios

Educación física: Realiza de forma espontánea las actividades propuestas (salto, equilibrio, lanzamiento, etc. *identifica los hábitos saludables que debemos tener en cuenta para nuestra vida.

_Desafío: **Elaborar el juego de la OCA con distinto material reciclable, para compartirlo en familia.**

DÍA 1- ¡QUÉ LINDO ES JUGAR Y DIVERTIRNOS!

1-Lee en voz alta con mucha atención y fíjate a qué se pusieron a jugar estos animalitos en el bosque ¿Te parece si lees esta divertida lectura?

“La liebre y la tortuga.”

La liebre Leo, era muy **veloz** y se pasaba el día correteando de aquí para allá, mientras que la tortuga Martín caminaba siempre con aspecto cansado, tenía que soportar el peso de su gran caparazón.



. Cuando se cruzaban, la liebre se reía de ella y solía hacer comentarios burlones que por supuesto, a la tortuga lenta y **simpática** no le parecían nada bien, porque no respetaba su debilidad. Entonces organizaron una carrera en el bosque.

Al día siguiente ambas se reunieron en el lugar que habían convenido. Muchos animales asistieron como público. Cuando todo estuvo a punto y al grito de “Preparados, listos, ya”, la liebre y la tortuga comenzaron la carrera al tocar las **trompetas**.

La tortuga salió a paso **lento**. La liebre, en cambio, salió disparada, pero viendo que le llevaba mucha ventaja, se paró a esperarla y de paso, se burló un poco de ella. – ¡Ja, ja, ja! ¡Ay que me parto de risa! Le respondió la liebre Leo, que tenía la **costumbre** de molestarla. La liebre se quedó dormida de puro aburrimiento, así que la tortuga se adelantó y dando pasitos cortos pero seguros, se situó en el primer puesto.

Cuando la tortuga estaba a punto de cruzar la línea de meta, la liebre se despertó y echó a correr lo más rápido que pudo, pero ya no había nada que hacer. Vio con asombro cómo la tortuga era aplaudida por todos los animales, al sonar **las campanas y fue la campeona**.

2- **Comprensión lectora. Responde con una (x)**

- ❖ ¿Qué personajes organizaron una maratón o carrera?
a-La liebre y la tortuga... ; b- La tortuga y el zorro....
- ❖ ¿Dónde ocurrió la carrera? a - En el bosque.... B -En la playa....
- ❖ ¿Cómo era la personalidad de la liebre? a-Burlona.... b- Respetuosa....
- ❖ ¿Quién ganó? a-La tortuga.... b- La liebre

❖ ¿Por qué la liebre perdió la carrera?

a- Por confiada y dormilona..... b- Por creer ser la mejor

❖ ¿Te gusta correr? a- Sí..... b- No.....

-La moraleja se trata de.....

3 -"Recorrido incompleto": Ayuda a la liebre y a la tortuga a completar su recorrido sumando.

 +100.

6.000											
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--


 + 10

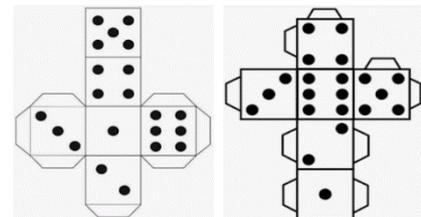
6.900											
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



4-“Poniendo en práctica lo aprendido” copia los números de los casilleros

resaltados, coloca el nombre de cada uno y ordena de menor a mayor.

5- Artes visuales 1)- Cartón para hacer el tablero, madera o lo que tengas en casa. Algún elemento que sirva de fichas (corchos, botones, tapitas, etc.) Tijera, temperas de colores, pincel, lápiz para dibujar.



2- Luego sigue las instrucciones o reglas dadas.(juego de la OCA) ¡Da rienda suelta a tú creatividad! Recorta el cartón, del tamaño que desees. Dibuja los casilleros de tú juego (consta de 30 casilleros. Con la ayuda de un mayor, realiza un dado,6 de partes iguales, luego pega cada extremo y colócale los números del 1 al 6.

DÍA 2

1 --¡Para chicos inteligentes! Ordena la secuencia con números.

.....La liebre Leo y la tortuga Martín organizaron una carrera

...La liebre por confiada se durmió

...La tortuga le ganó por ser constante

...La liebre se burla de la tortuga.

2- Educación física : ¡MÁS JUEGOS!

1)- Juego de los cubos: vamos a realizar 2 cubos, uno colocando números y otro con imágenes, ej. Niños saltando, corriendo, lanzando, etc. vamos a observar el video y ahora si a jugar según lo indica ahí (usamos elementos que tengamos en casa).

2)- En familia vamos a elaborar el tablero de hábitos saludables, en una hoja, cartulina, o cualquier material que tengamos en casa. En el video sale la forma de elaborarlo.

https://www.youtube.com/watch?v=65o0_pdkyg&t=4s

3- Realicen un pequeño video y me lo envían por privado como venimos haciendo con las guías, colocan nombre completo, grado y división. Profe Ed. Fca. Luciana.

3- Durante el descanso, después de la carrera, jugaron a completar ésta tabla. Calcula las multiplicaciones por 10 y 100. Y ayuda así a la liebre y a la tortuga.

X 10	
231	
	340
186	
	4000
645	
	5500

X 100	
34	
	3100
56	
	6000
20	
	8800

4 - A PENSAR!

Si la liebre recorrió 125 metros y la tortuga 135 metros. ¿Cuántos metros recorrieron entre los dos? ¿Cuántos metros más recorrió la tortuga?

DÍA 3

Recuerda la moraleja de la fábula:

Moraleja: No debes burlarte de las debilidades de los demás, tienen derechos a ser respetados tal cual son.

1-En la Constitución están los siguientes anuncios, léelos muy atentamente.



2-Teniendo en cuenta lo leído, define con tus palabras a qué le llamas derechos y a qué obligaciones.

3-Responde. a-¿A qué derecho se refiere cuando vas a la escuela o recibes guías escolares en casa? b- ¿Quién te ayuda en casa a cumplir con el derecho a la educación?

- 4-Explica el derecho que más te gustó.
- 5 -Nombra tus obligaciones como niño que eres.

-Sinónimos y antónimos

2- ¡A jugar! Colócale el sinónimo y el antónimo a las palabras extraídas del texto!

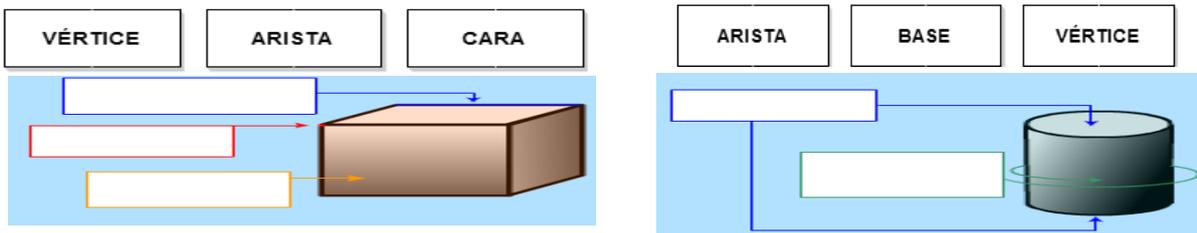
Palabras	Sinónimo	Antónimo
veloz		
Simpática		

3- ¡A Completa con antónimo!

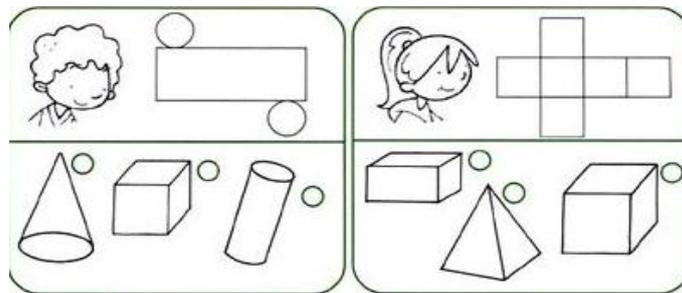
Martin, era lento y ahora es.....Leo era veloz y ahora es.....

4-Marca los 3 momentos de la narración (Introducción, Nudo y Desenlace)

5-Observa los cuerpos geométricos, coloca el nombre y sus elementos donde corresponda.



6-¿Cuál es la caja que armó cada nene? Marca con una x



DÍA 4-

1-El público de animales que miraron la carrera, jugaron con un crucigrama. ¡Ayúdalos a completarlo

- 1-Los árboles les dan... (Vertical)
- 2-Al salir a correr tocaron la.....
- 3-Al llegar la tortuga sonaron las...

	3		A				
		1	S				
2			O				
			M				
			B				
			R				

2- ¿Puedes escribir tres palabras con MB-MP?-----

3 - Une cada figura con su nombre. Elige uno y coloca sus elementos



- Triángulo
- Rectángulo
- Cuadrado
- Círculo

DÍA 5_ Producción ¡Jugamos a ser escritor!

1-Escribe lo sucedido en la fábula, en tu cuaderno.



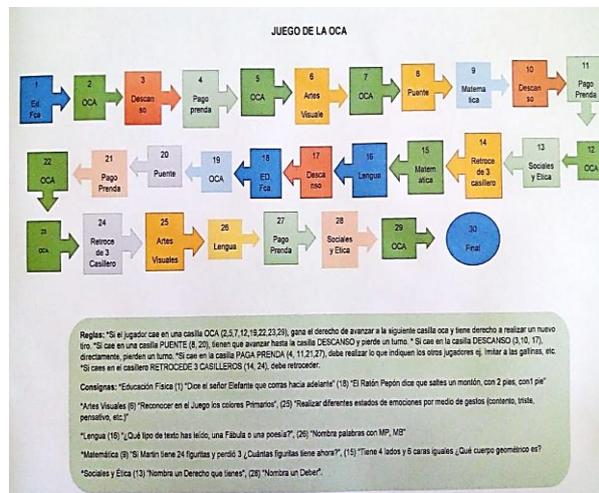
2- ¡A preparar el desafío! **RECUERDA EL DESAFÍO: Elaborar el juego de la OCA con distinto material reciclable, para compartirlo en familia.**

1- Todo juego tiene reglas o instrucciones a seguir , éstas son las reglas del juego de la OCA. (se enviará en forma amplia)

2-Y pon en la mesa el juego de la OCA que hiciste en Artes visuales y sigue éstas reglas.

- ¡A jugarlo en familia!

3- Luego fílmalo en un video y mándalo a tus seños.



EQUIPO: CLAUDIA REINOSO, EDITH MARTINEZ Y PEDRO BICENTELA.