

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN (3)

Escuela: Benita Dávila de De Los Ríos.

CUE: 70005800

Docente/s: Adriana Nury López

Grado: Tercero único

Turno: Jornada Completa

Título de la propuesta: **¡PRODUCIMOS LEYENDAS!**

Área	Contenidos	Indicadores de evaluación para la nivelación
LENGUA	Lectura comprensión y producción de leyendas. Puntuación. Coherencia textual en la producción	Comprende información explícita de textos leídos. Produce textos respetando la coherencia textual Reconoce mayúsculas y elementos de puntuación en un texto respetando normas de uso de la lengua
MATEMÁTICA	Numeración, composición descomposición, serie numérica, anterior, posterior,	Reconoce las regularidades del sistema de numeración Resuelve problemas planteados en diferentes situaciones.
CIENCIAS NATURALES	Seres vivos, clasificación de animales por su alimentación. El ciclo de la vida de las plantas.	Clasifica animales según su alimentación. Comprende el ciclo de la vida y puede expresarlo con sus palabras.
CIENCIAS SOCIALES	Orientación geográfica del espacio	Infiere en los conocimientos de ubicación en un espacio determinado.
FORMACIÓN ÉTICA	Cuidado del planeta tierra	Reconoce los hábitos que se deben tener en cuenta para preservar el medio que habita. Reflexiona toma posturas sobre las causas y consecuencias de la contaminación
ARTES VISUALES	Punto: grosor, densidad Figura – fondo: figura compleja fondo simple Texturas: visuales y táctiles	Utiliza el material indicado para realizar los puntos Distingue la diferencia que hay entre figura y fondo Identifica las diferentes texturas
EDUCACIÓN FÍSICA	Elaboración y puesta en práctica de respuestas motrices que involucren las habilidades motoras básicas locomotivas: desplazamientos, saltos, giros, trepas, suspensiones y balanceos, empuje, tracción y transporte; apoyos, rodadas y rólidos.	Reconoce y vivencia variados desplazamientos (correr, trotar, caminar, etc.) saltos y lanzamientos.
TECNOLOGÍA	Reconocimiento que cada nueva tecnología promueve nuevos conocimientos y abre la posibilidad de nuevos oficios y profesiones.	Diferencia elementos del mundo natural, del artificial. Selecciona producto realizados por el hombre. Identifica oficios de ayer y hoy.
TEATRO	La Voz. - Teatro de Títeres en sombras - Elementos del código teatral: Personajes – Acción – Conflicto y espacio	Experimenta distintos tonos de voz según el personaje. Manipula correctamente los elementos necesarios para trabajar con títeres de sombra. Reconoce los elementos del código teatral en la propuesta planteada.

📌 Actividades:

1. Lee con mucha atención el texto “El mono y el yacaré” de Gustavo Roldan. (será enviado como archivo adjunto)
2. Responde.
¿Dónde transcurrían los hechos? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué problema se les presentó? ¿Nos deja una enseñanza esta historia?
3. Dibuja la parte del texto que más disfrutaste y comenta ¿Por qué?
4. Marca en el texto dos oraciones.

5. Podrías explicarme con tus palabras ¿Con qué comienzan las oraciones? ¿Con qué terminan?
6. Produce una historia con algunos de los animales del texto. No olvides las mayúsculas en el comienzo de las oraciones y el punto final.
7. Relee la leyenda de la clase anterior y realiza una lista con los animales que aparecen en ella.
8. Completa el cuadro de clasificación con los animales de la lista anterior.

Carnívoros	Omnívoros	Herbívoros

9. ¿Recuerdas lo aprendido sobre el ciclo de vida de las plantas? ¿Te animas a practicar lo que sabes?

10. Recorta y pega el ciclo vital en orden.

11. Sabemos que los animales son seres vivos, puedes decirme si las plantas también lo son?



12. Observa la imagen de la leyenda que se encuentra en el archivo adjunto y nombras dos seres vivos y dos elementos no vivos.

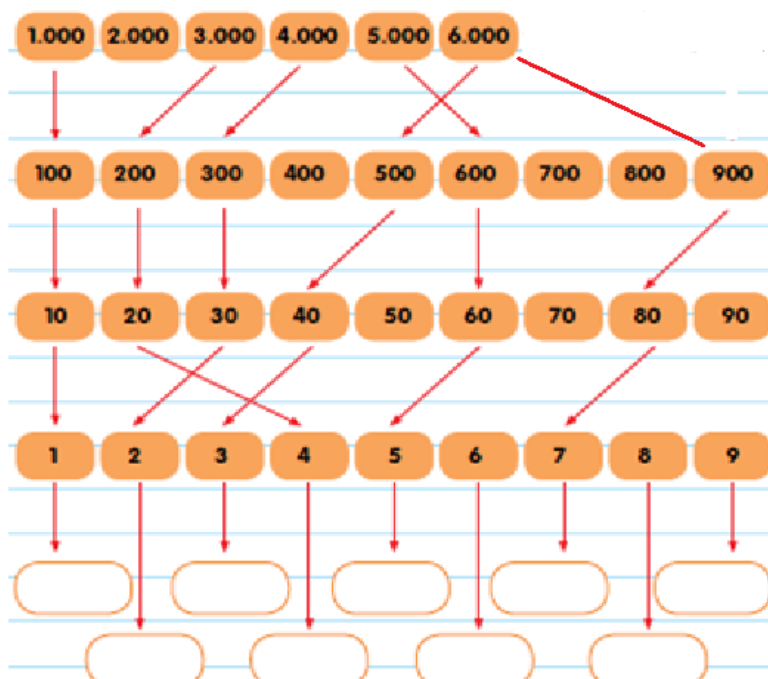
13. Seguí las flechas, forma y escribí los números que se forman.

Luego uní los que quedan como quieras y forma el número escribiéndolo donde llegues.

14. Escribe el nombre de los números que encontraste.

15. Ordena de menor a mayor los números que formaste.

16. Encuentra el número a partir de las siguientes pistas y escríbelo.



Es un números que tiene 2 miles, 3 cienes, 4 dieces y 5 unos ¿Cuál es?

17. . Descompone el siguiente número: 2.496.

18. En un mapa de la República Argentina: Pinta nuestra provincia y las provincias limítrofes.
19. Escribe el nombre de los países que limitan con la Argentina y márcalos en el mapa.
20. Observa el siguiente video <https://youtu.be/MWZ18MiJ0EY>
21. Responde ¿Sabías que algunos de los animales que aparecen en la leyenda trabajada se encuentran en peligro de extinción?
22. Escribe una causa de la situación que aparecen en el video.
23. Escribe una acción que se te ocurren para llevar a cabo ante este problema.
24. Escribe tu opinión ¿Está bien trampear, cazar o tirar con la honda a los pajaritos?
¿Por qué?

ARTES VISUALES

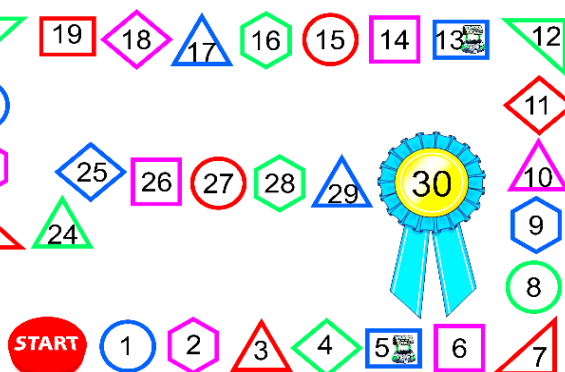
- 1- En una hoja de la carpeta, dibuja el paisaje que aparece en la leyenda de Yacaré, tiene que aparecer tal animal en la escena.
- 2- Al yacaré lo rellenas con puntos, utiliza bolitas de papelitos (texturas visuales o táctiles)
- 3- Pinta la vegetación con distintas líneas, grosores y posiciones, también puedes utilizar distintos materiales.
- 4- Pinta el fondo de color verde, puedes utilizar distintos tonos.

CUANDO TERMINES LA ACTIVIDAD DEBES ENVIARME UNA FOTOS POR WHATSAPP PARA TENER EVIDENCIA DE TU TRABAJO COMO EVALUACIÓN DEL ÁREA PLÁSTICA. CONTACTO: 2645178288

EDUCACIÓN FÍSICA

1. Dibuja en un papel afiche el siguiente **juego de la oca**. Pinta cada casillero con colores y remarca con una línea gruesa, negra el contorno de cada casillero. Usa tu creatividad y construye un cubo de forma tal que puedas formar el dado para jugar.

¡Puedes utilizar el material que tengas en casa!



2. **Ahora a jugar!!!**

¡Utiliza el dado!!! Y avanza el número que te toque cuando lo lances.

Cada número significa un reto que tienes que cumplir para poder seguir lanzando el dado y avanzar. Si fallas en tu reto pierdes tu turno.

Retos y prendas para jugar:

1. Realiza 10 saltos chocando las manos en el aire a la vez. 2. Elige un animal de la selva. Imita su movimiento y desplazamiento y su sonido. Si los demás jugadores adivinan podrás seguir tirando el dado. 3. Realiza diez saltos de canguro. 4. Lanza una pelotita con una mano y la otra. Si se cae pierdes turno! 5. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla start. 6. Realiza diez saltos rana. 7. Canta el Himno Nacional Argentino, algunas estrofas fuertes y otras despacio. 8. Avanza dos casilleros¡¡¡ suerte!!! 9. Aguanta en equilibrio, sobre un solo pie, durante 10 segundos. 10. Elige la película que más te guste, y debes imitarla. Los demás deben adivinar, si adivinan retrocedes 2 casilleros y si no adivinan avanzas 2 casilleros. 11. Imita con movimientos de brazos ser un pájaro. 12. Camina alrededor de la mesa trasladando sobre tu cabeza un almohadón. Si se cae pierdes tu turno! 13. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla número 6. 14. Realiza 10 saltos canguro. 15. Salta con los pies juntos 10 veces. 16. Realiza 10 saltos con la pelota entre las piernas. 17. Lanza la pelota hacia arriba y aplaudir antes de que la pelota caiga.	18. Realiza 10 pases con otra persona. Con mano izquierda y sin que se caiga la pelota. 19. Intenta hacer reír al otro compañero, con imitaciones, usa tu imaginación. Si el compañero se ríe avanzas dos casilleros, caso contrario pierdes un turno. 20. Prisión: para poder salir de la prisión tienes que sacar el número 5 o superar un reto que te indiquen. 21. Realiza 5 sentadillas. 22. Realiza 10 saltos, abriendo y cerrando piernas, y brazos a la vez. 23. Realiza 10 abdominales 24. Canta la canción que más te guste; si adivinan que canción es, sigues tirando. 25. Nombra e imita el animal que más te gusta. 26. Reta a un integrante. Si acepta tu reto avanza dos casilleros, si no acepta el reto pierdes dos turnos. 27. Canta bien fuerte y baila la canción "hipo de canguro de Panam 28. Realiza 10 saltos a la soga. 29. Elige un animal de la granja. Imita sus movimientos, desplazamientos y sonido. Si los demás jugadores adivinan podrás seguir tirando el dado. 30. ¡Excelente! ¡Has finalizado tu juego de la oca en casa!
---	---

ESTA ACTIVIDAD TERMINADA ES EVIDENCIA DE EVALUACIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

1. Nombre 5 elementos del mundo natural que encuentres en la Leyenda.
2. Nombre 5 productos tecnológicos de tú casa.
3. Elige un producto y explique ¿Quién lo elaboró o confeccionó?

REALICE EN UNA LÁMINA LAS ACTIVIDADES SOLICITADAS COMO EVALUACIÓN DEL ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

TEATRO

Trabaja con Teatro de títeres en Sombras – La Voz – Personajes- conflicto y Acciones.

1. Observa atentamente el video del cuento: “**Héctor...el hombre extraordinariamente fuerte**” (enviado por whatsapp).
2. Escribe en tu cuaderno de teatro:
¿Qué personajes aparecen en este cuento?
¿Cuál es el conflicto y cómo se resuelve?
3. Ahora, te propongo como desafío que confecciones a los personajes que aparecen en este cuento para crear **tus títeres de sombra**.

Puedes utilizar el modelo enviado por WhatsApp para guiarte si lo deseas o dibujarlos y recortarlos, y colocarles las varillas para convertirlos en títeres.

Cuando ya tengas todo listo, prepara tu teatrillo de sombras.

Recuerda tener en cuenta todos los elementos necesarios para la representación de tu función (linterna, ayudante, etc.).

No olvides expresar con diferentes voces a tus personajes.

Cuando ya tengas todo preparado invita a tu familia.

Recuerda apagar las luces u oscurecer el lugar, y preséntales tu función, contándoles lo sucedido en el cuento.



***EN EL CASO PARTICULAR DE SER UN ALUMNO QUE RECIBE SU GUÍA IMPRESA DEBERÁ ILUSTRAR ESTA FUNCIÓN LUEGO DE REALIZARLA, PARA PODER TENER EVIDENCIA DE TU TRABAJO**

DIRECTORA: MARIELA MORENO