

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN.****Escuela:** Los Manantiales.**CUE:** 7000890-00 **Docente:**

Leiva Vilma.

**Grado:** Tercero – Nivel Primario.**Turno:** Mañana.**Áreas:** Integradas: Lengua, Formación Ética y Ciudadana, Educación Plástica y Tecnología.**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “EL TIEMPO PASA RÁPIDO Y NO DEBES DESAPROVECHARLO, ESTUDIA AHORA Y MAÑANA SERÁS UNA PERSONA EXITOSA”.**DESAFÍO:** UTILIZAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES CON MAYOR DESTREZA.

Área	Contenidos	Indicadores de Evaluación para la nivelación
<b>Lengua</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lectura comprensiva.</i></li> <li>• <i>La escritura asidua de textos que puedan ser comprendidos por ellos y por otros</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lee y comprende textos respondiendo adecuadamente a preguntas.</i></li> <li>• <i>Lee y escribe palabras y oraciones que conforman textos.</i></li> </ul>
<b>Formación Ética y Ciudadana</b>	<input type="checkbox"/> <i>Los valores presentes en casos concretos.</i>	<input type="checkbox"/> <i>Reconoce valores manifiestos en situaciones concretas e identifica sus distorsiones.</i>
<b>Educación Plástica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>La imagen bidimensional. Características de las figuras.</i></li> <li>• <i>Elaboración de ritmos utilizando líneas, formas y colores con fines representativos y decorativos.</i></li> </ul>	<input type="checkbox"/> <i>Expresa sensaciones emociones respecto a la actividad gráfica propuesta.</i>
<b>Tecnología</b>	<input type="checkbox"/> <i>Exploración de las posibilidades de realizar diversas operaciones de transformación de materiales en función de sus propiedades.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Elige los materiales teniendo en cuenta sus propiedades.</i></li> <li>• <i>Indica diferencias entre el pasado y la actualidad.</i></li> <li>• <i>Describe una operación utilizando herramientas.</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>□ Reconocimiento de tecnologías que se han ido transformando a través del tiempo.</li> <li>□ Análisis de una operación utilizando herramientas para realizarlas.</li></ul>	
--	--	--

**ÁREA: LENGUA.**1. **LEE** EL SIGUIENTE TEXTO.**LOS ENANITOS**

CUANDO ESTÁ LA LUNA  
SOBRE EL HORIZONTE  
MUCHOS ENANITOS  
JUEGAN EN EL MONTE.

A LAS ESQUINITAS  
Y A LA RUEDA RUEDA  
JUEGAN LOS ENANOS  
BAJO LA ARBOLEDA.

MUY BLANCA LA BARBA  
MUY ROJO EL VESTIDO  
LOS ENANOS JUEGAN  
SIN HACER RUIDO.

Y ASÍ, COMO BLANCOS  
OVILLOS DE LANA  
POR EL CAMPO CORREN  
HACIA LA MONTAÑA.

2. **RESPONDE**

- ¿QUÉ HACEN LOS ENANITOS CUANDO ESTÁ LA LUNA SOBRE EL HORIZONTE?
- ¿DE QUÉ COLOR ES LA BARBA DE LOS ENANITOS?

3. **SUBRAYA** LOS ADJETIVOS.

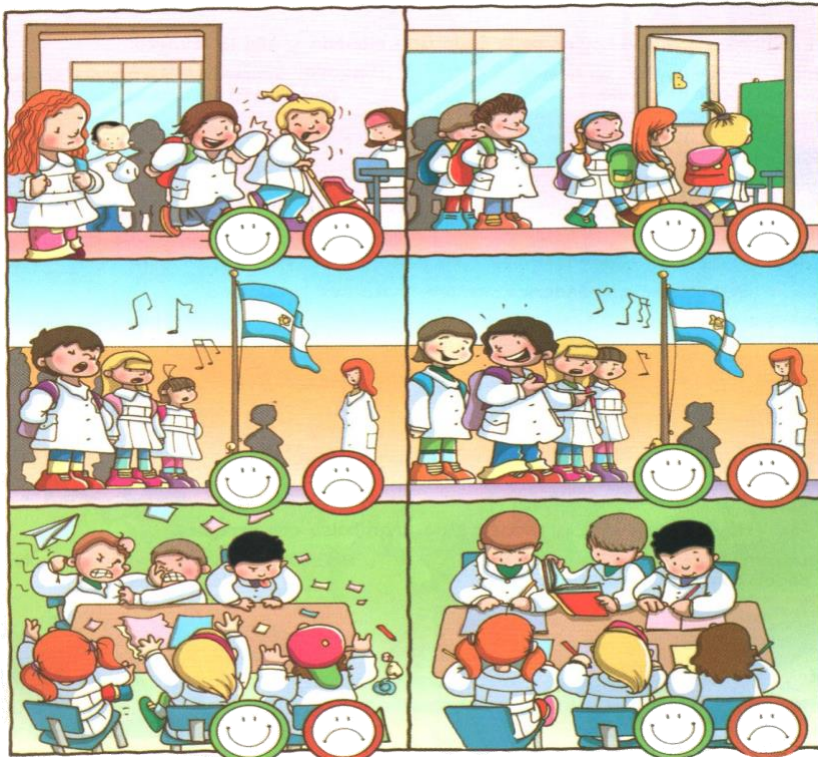
4. **COPIA** LA ESTROFA QUE MÁS TE GUSTE.

**ÁREA: FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.**

1. **LEE** CON MUCHA ATENCIÓN LAS SIGUIENTES VIÑETAS PARA RECORDAR:



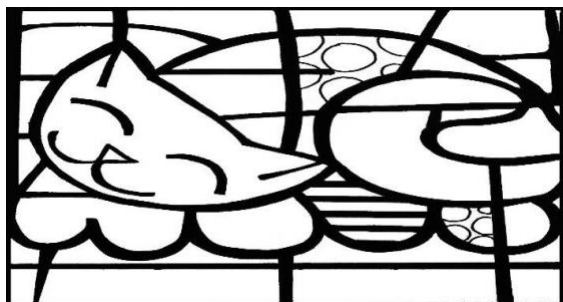
2. **OBSERVA** LAS SIGUIENTES SITUACIONES Y **PINTA** LA CARITA FELIZ SI LOS CHICOS TIENEN BUENOS COMPORTAMIENTOS Y LA TRISTE SI ACTUAN MAL.



**ÁREA: EDUCACIÓN PLÁSTICA.**

1. CREAREMOS UNA OBRA DE ARTE COPIANDO LAS PINTURAS DEL PINTOR (ROMERO BRITTO, PINTOR BRASILEÑO DE ESTILO CUBISTA, ARTE POP UTILIZA COLORES VIBRANTES, PATRONES COMO EXPRESIÓN VISUAL. COMO SOPORTE PARA NUESTRO TRABAJO UTILIZAREMOS UN CUADRADO DE CARTÓN EN EL CUAL PEGAREMOS LA IMAGEN (A4), SI TE ANIMAS LO PUEDES DIBUJAR TÚ MISMO.

PARA PINTARLO TENDRÁS EN CUENTA LOS COLORES Y ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN DE LA PINTURA (TE LOS RECUERDA LA SEÑO EN UN AUDIO) UTILIZARÁS TODOS LOS ELEMENTOS QUE TENGAS EN CASA (LENTEJUELAS, CANUTILLOS, TELAS, LANAS, BOTONES ETC. MIENTRAS MÁS ELEMENTOS LE PONGAS MÁS BELLO SERÁ.



AL TERMINAR EL TRABAJO RESPONDE POR ESCRITO

**¿TE GUSTÓ LA TAREA?**

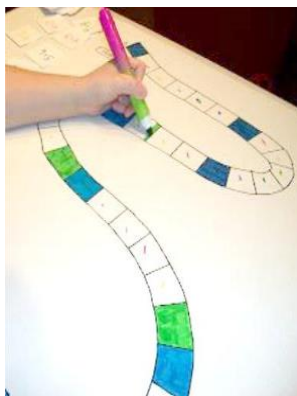
**¿POR QUÉ?**

**¿QUÉ SENTISTE CUANDO VISTE LA IMAGEN?**

**ÁREA: TECNOLOGÍA.**

1. USANDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CONSTRUYE UN JUEGO DE MESA. **ELIGE** EL MATERIAL ADECUADO PARA CADA ACTIVIDAD TENIENDO EN CUENTA SUS CARACTERÍSTICAS (BLANDO, DURO, FLEXIBLE, LO PUEDO CORTAR CON TIJERA, PUEDO DIBUJAR SOBRE ÉL) Y PARA QUÉ LO VAS A USAR.





2. **DIBUJA** 20 CASILLEROS SOBRE EL MATERIAL QUE ELEGISTE. **COLÓCALE** EL NÚMERO A CADA UNO. **MARCA** LA SALIDA Y LA LLEGADA DEL JUEGO.
3. **ELABORA** CON FIGURAS GEOMÉTRICAS LAS SIGUIENTES SEÑALES VIALES: SEÑAL DE SEMÁFORO, SEÑAL DE CONTRAMANO, CRUCE PEATONAL, CRUCE DE CALLE Y ESCUELA. **PÉGALAS** EN DIFERENTES CASILLEROS.



#### 4. **¿CÓMO JUGAMOS?**

**ELABORA** LAS REGLAS DEL JUEGO, POR EJEMPLO: EL CASILLERO DEL SEMÁFORO: AVANZA DOS CASILLEROS SEÑAL DE CONTRAMANO: RETROCEDE UN CASILLERO. NECESITAMOS UN DADO Y UNA FICHA PARA CADA JUGADOR. EL NÚMERO QUE SALGA AL ARROJAR EL DADO SERÁ LA CANTIDAD DE CASILLEROS QUE EL JUGADOR DEBA AVANZAR.

5. **INDICA** CÓMO ELABORASTE LAS SEÑALES VIALES, Y COMO USASTE LAS HERRAMIENTAS.

6. DE LAS SEÑALES VIALES **¿CUÁL CREES QUE ES LA SEÑAL DE UN ARTEFACTO TECNOLÓGICO QUE ANTES NO EXISTÍA? ¿PARA QUÉ SIRVE?**

**Tú empeño y voluntad merecen mil aplausos.**



**DIRECTORA: ALICIA FLORES.**