

ESCUELA: ANTONIO TORRES. TERCER GRADO. ÁREAS INTEGRADAS.

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN.

Grupo 1

Escuela: Antonio Torres.

CUE: 700042000

Docentes: Analía Montilla, Natalia Castañares, Juana Quiroga, Belén Villavicencio (Artes Visuales) y Silvana Sabio (Educación Tecnológica).

Año: 2.020.

Grado: 3° “A”, “B” y “C”

Primer Ciclo

Turno: Mañana.

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Artes Visuales y Educación Tecnológica.

Título de la propuesta: **“Aprender jugando.”**

Contenidos: Área Matemática: Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita por intervalos, hasta 10. 000. Regularidades de la serie. Relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre. Escrituras equivalentes de un número. Algoritmo de la suma con dificultad. Multiplicación de números naturales. Reproducción y copia de figuras geométricas: cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos. Área: Ciencias Naturales: Diversidad de dietas alimentarias. Insectívoros, carnívoros, granívoros, herbívoros, omnívoros, frugívoros Estructuras utilizadas en la alimentación: picos de formas variadas y hocico. Artes Visuales: Registros lineales con distinta finalidad en la bidimensión; ritmo; textura. Educación Tecnológica: Reconocimiento de las operaciones de transporte, productos y/o personas, y de almacenamiento en diversos procesos tecnológicos.

Indicadores para la nivelación: Matemática: Lee, explora, escribe, comparar y ordena números de hasta cuatro cifras. Usa escalas ascendentes. Resuelve situaciones de suma con dificultad. Reconoce la multiplicación como estrategia de suma abreviada en resolución de problemas. Identifica y establece relaciones entre distintas figuras geométricas (cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos). Ciencias Naturales: Respeta consignas y realiza las actividades solicitadas. Confronta y registra por escrito las características y los hábitos de alimentación de los animales. Realiza presentaciones con soporte gráfico, para comunicar los modos de alimentación de distintos organismos de un mismo ambiente. Artes Visuales: Identifica los distintos registros lineales. Elabora ritmos a través de texturas visuales y táctiles. Educación Tecnológica: Identifica el camino que recorre un producto tecnológico hasta llegar a los hogares. Reconoce y diferencia los medios de transporte y sus características que deben ser adecuadas al tipo de carga para cuidarla.

Desafíos: Realizar un tablero (tipo juego de la Oca) con tarjetas referidas a los temas vistos en las áreas.

Actividades.

Área: Matemática

1-Observa el cartel del bosque con las cantidades de animales que allí viven.



a-Ordena de menor a mayor los números.

.....

b-Escribe el nombre de cada uno en letras.

c- Coloca el anterior y posterior de:

<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Conejos</div> <div style="background-color: yellow; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; clip-path: polygon(50% 0%, 61% 35%, 98% 35%, 68% 57%, 79% 91%, 50% 70%, 21% 91%, 32% 57%, 2% 35%, 39% 35%);"></div> <div style="border: 1px solid green; width: 100px; height: 25px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Sapos</div> <div style="background-color: yellow; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; clip-path: polygon(50% 0%, 61% 35%, 98% 35%, 68% 57%, 79% 91%, 50% 70%, 21% 91%, 32% 57%, 2% 35%, 39% 35%);"></div> <div style="border: 1px solid green; width: 100px; height: 25px; margin: 0 auto;"></div>
--	--

d-Completa la serie del gusano de 10 en 10.

→ 4.000, , , , , ,
, , , , .

2-Piensa y resuelve.

a-Los animalitos del cuento, juntaron comida del bosque. El conejo recolectó 589 zanahorias, el sapo 350 insectos y el murciélago 1.500 frutas. ¿Cuánta comida juntaron en total? (Recuerda subrayar con verde los datos y con rojo la pregunta)

ESCUELA: ANTONIO TORRES. TERCER GRADO. ÁREAS INTEGRADAS.

Datos

Cuenta

Respuesta:

b-El ratón juntó 7 canastas con 113 frutas en cada una. ¿Cuántas frutas juntó en total?
(Subraya con verde los datos y con rojo la pregunta)

Datos

Cuenta

Respuesta:

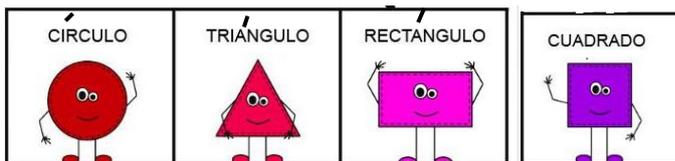
3-Escribe el nombre de la figura geométrica según corresponda.

Tengo tres lados:.....

Tengo cuatro lados, (no son todos iguales):.....

No tengo lados o líneas rectas:.....

Tengo cuatro lados iguales:.....



Área: Ciencias Naturales.

1- Escucha, disfruta y lee la historia de un murciélago muy particular.

“EL TERRIBLE PROBLEMA DEL MURCIÉLAGO”

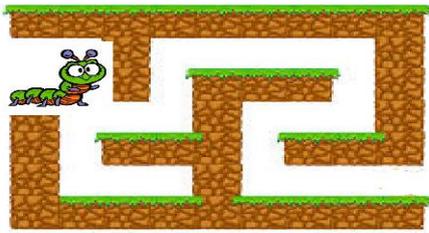


AUTOR: Elsa María Crespo

“El cuento se enviará en formato de vídeo y con soporte de texto”

2-Según el tipo de alimentación de los amigos del murciélago. ¿Quiénes podrán entrar al laberinto, a comerse éste apetitosos insecto? Anótalo en tu cuaderno y dibújalo.





a- Completa la frase

LOS ANIMALES QUE SE ALIMENTAN DE INSECTOS SE LLAMAN:.....

3-Ayuda al murciélago a completar el cuadro con un animal, según su alimentación (Observa el color similar y completa)

Herbívoros  Carnívoros 
Omnívoros  Granívoros 



VERDADERO

a-Colorea la opción correcta: ¿El murciélago es un animal hematófago?

FALSO

4-El murciélago quiere separar a sus amigos. Los que tienen pico de los que tienen hocico.
¿Lo ayudas?

a-¿En qué grupo hay más animalitos?



PICO
.....



HOCICO
.....

DESAFÍO:

1-Realizar el tablero de un juego, siguiendo las siguientes instrucciones:



a-En una hoja aparte dibujar casillas cuadradas con números 1 hasta el 30. (Forma del diseño libre: ejemplo el juego de la oca) del

b-Pintar 5 casilleros de color verde y 5 de color azul. (A elección)

c-Hacer 5 tarjetitas de papel de color verde con preguntas sobre lo trabajado en la guía en Ciencias Naturales; ejemplo: ¿De qué se alimenta el murciélago?

d-Confeccionar 5 tarjetitas de papel de color azul con preguntas sobre lo trabajado en Matemática; ejemplo: Es una figura geométrica con tres lados ¿Qué es?

e-Recuerda colocar en algunos casilleros frases como: “Avanza dos lugares”, “Retrocede un lugar” y/o “Pierdes un turno”.

f-Realiza fichas circulares de colores para los jugadores 

Nota: Si no tienes dado, puedes usar papelitos con números del 1 al 6 y colocarlos en algún recipiente para extraer. No olvides luego devolverlo para seguir jugando.

“RECUERDA ENVIAR UNA FOTO DE TUS TRABAJOS” ¡A JUGAR EN FAMILIA!

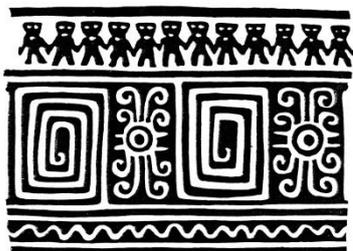
Área: Artes Visuales

Actividades:

1) Mira, piensa y responde.

a-¿Qué tipos de líneas aparecen en la obra?

b-¿Hay textura? ¿Visual o táctil?



2) Reconoce en la imagen dónde hay ritmo y pinta con lápices de colores.

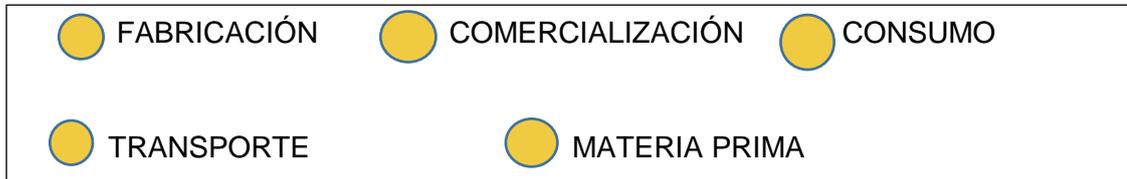
3) En una hoja blanca prueba con todos los materiales que tengas: revistas, lanas, telas, etc. y realiza tu propio collage representando las diferentes líneas aprendidas, creando ritmos a través de texturas visuales y táctiles.

Nota: Mandar por correo las fotos de las respuestas de la actividad 1, 2 y el collage.

Área: Educación Tecnológica

Actividades:

- 1) Ordena la secuencia según corresponda el trayecto que realiza un producto hasta llegar a los hogares. (Coloca el número en el círculo.)



- 2) Une con flecha

- | | |
|-------------------------|-----------|
| | Auto |
| ▪ Transporte de carga | Avión |
| ▪ Transporte de público | Bicicleta |
| ▪ Transporte privado | Colectivo |
| | Camión |

3-Observa las imágenes de los siguientes transportes, piensa, busca y recorta imágenes de tipos de cargas (personas, animales, productos) que corresponda a cada medio de transporte y pégalas al lado de cada uno.



Nota: Realiza esta actividad (3), en un afiche y envíame una foto.

Directora: Patricia Rodríguez