

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

Escuela: Werfield Salinas

CUE: 700003600

Docente/s: Blanco Celina – Ontiveros M. A. Yael- Rodríguez Silvana

Grado: 3°

Turno: Mañana y tarde.

Área/s: Matemática- Ciencias Naturales- Educación Física- Educación tecnológica y Artes Visuales.

Título de la propuesta: ¡Activando mentes!

Contenidos: Matemática: numeración y geometría. Ciencias naturales: seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios. Educación tecnológica: Medios de transporte: Reconocimiento de los medios técnicos para armar un medio de transporte. Educación física: capacidades condicionales. (Velocidad, reacción) razonamiento con números. Artes visuales: Modo de organización en el plano: relaciones entre colores, la relación de tamaño entre las formas. utilización de texturas táctiles suave-áspera-rugosa.

Indicadores de evaluación para la nivelación: **Matemática:** Reconocer y diferenciar las distintas figuras geométricas con los nombres correspondientes. Saber, reconocer y razonar el uso de los números naturales, de su designación oral y representación escrita. Lograr la comparación de los números para ordenarlos en intervalos numéricos hasta 9.000. **Ciencias naturales:** Diferenciar y comprender las características de los seres vivos y no vivos.

Desafío: Identificar figuras geométricas en los distintos contextos de la vida cotidiana.

Actividad N 1 . Áreas: – Artes visuales

Observa atentamente la obra artística de Florencio Molina Campos.



- 1) Reconoce todos los elementos que veas en la pintura del artista.
- 2) Detalla en que parte plano se encuentran el personaje, como viste y los demás elementos que completan la pintura. ¿Se encuentra arriba o abajo? ¿A un costado o

al centro? ¿Qué figuras nos muestra el artista? ¿Qué acción nos comunica esa pintura?

- 3) Te propongo que realices un dibujo sobre las costumbres argentinas, puedes usar tempera lápiz de colores, pero que le agregues dos elementos particulares al trabajo, algodón y yerba.

Área: Ciencias Naturales.

- 1- Observa el siguiente paisaje:

- ❖ ¿Cuál de estos seres y objetos respiran, toman agua y necesitan comer?
- ❖ En la imagen, marca con una **V** a los seres vivos y marca con **N** aquellos que no son seres vivos.



- 2- Luego de realizar la actividad completa las definiciones utilizando las palabras del cuadro:

VIDA- PERSONAS - RESPIRAR

Son seres vivos las plantas, animales y _____ porque necesitan comer, tomar agua y _____.

Son seres no vivos los que no tienen _____, es decir, no necesitan comer, respirar, ni beber agua.

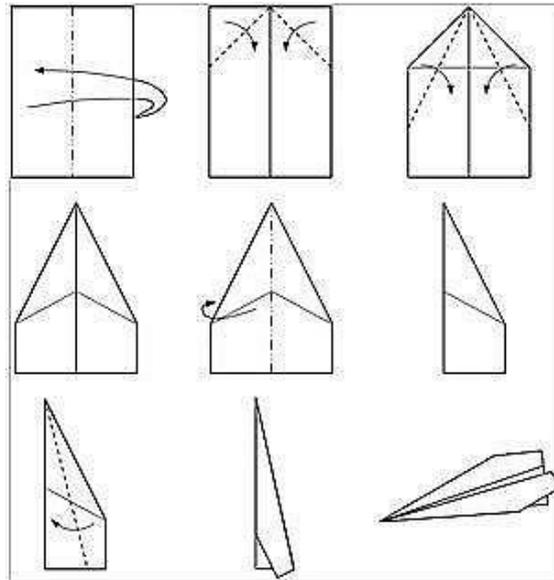
Actividad N 2 Áreas: Matemática – Educación tecnológica.

Área: Educación tecnológica

- 1) Realizar en el cuaderno de educación tecnológica las siguientes actividades.

Escribir en el cuaderno: -Educación Tecnológica. -Realizar un avión de papel y decorar como más te guste.

- a) Pasos para realizar un avión de papel:



b) ¿Qué tipo de medio de transporte es? (Terrestre, aéreo o acuático). ¿Por qué?

c) Enviar una foto de tu avión a la seño.

Nota: si no entiendes como realizarlo mirar el siguiente Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=79mG8rScsWk>

Numeración (Matemática)

0	10	20	30	40		60	70	80	90
100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
200	210	220	230	240		260	270	280	290
	310	320	330	340	350	360	370	380	390
400	410	420		440	450	460	470	480	490

Observen piensen ¿Cómo está organizado este cuadro?

¿Qué números faltan en el castillo?

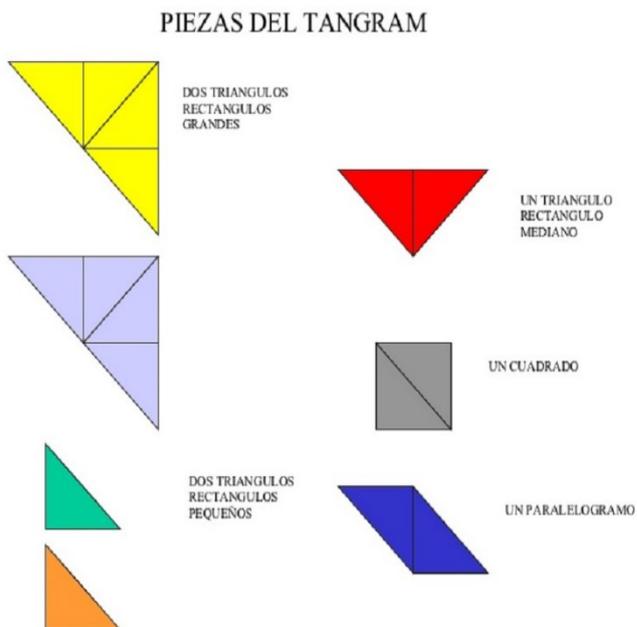
Escriban los números que están entre el 440y el 450.....

Escriban cinco números que no terminen en 0 y que sean mayores que 300 y menores que 490

Escriban diez números menores que 500

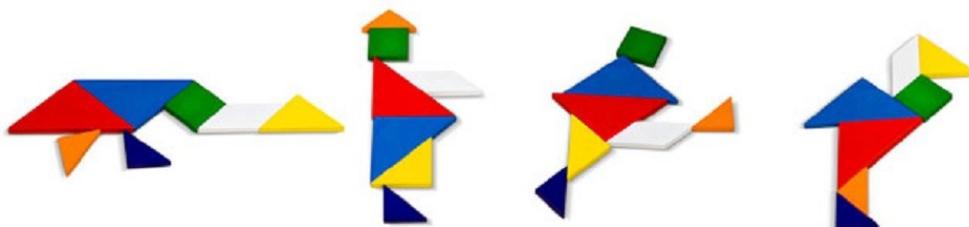
Actividad N 3

Áreas: Matemática - Ciencias Naturales



Construye triángulos, rectángulos y todo lo que ves en la imagen, simplemente practicando con las piezas. Este rompecabezas/juego de construcción ayuda a los niños a aprender matemáticas.

Luego arma en una base de cartón algunas de estas figuras libres. Envía la foto a la seño



Área: Educación física.

Actividades:

-El siguiente juego es de reacción, pero antes hay que pensar.

El alumno tiene que estar parado, y a dos metros a la derecha poner algo de color rojo, y a dos metros a la izquierda algo de color verde.

Alguien de la familia tiene que decir un número, si dice alguno del 1(uno) al 5(cinco) el alumno se tiene que ir rápido al color rojo, y si dice algún número del 6(seis) al 10(diez) tiene que ir rápido al color verde.

-Una vez que le salga, lo hacemos un poco más difícil. Ahora le dicen una suma, por ej: $3+3=$ el alumno piensa el resultado que en este caso es 6, y se va rápido al color verde.

-Lo último, se suma algún integrante de la familia y se coloca atrás del alumno para hacer una competencia. Otro dice algún número o una suma. ¡El que llegue más rápido al lugar correcto suma un punto!

- ¿Te gustó el juego? ¿Te costó mucho?

- ¿Qué hacías primero? Salías corriendo o pensabas la respuesta

Directivos: Salinas Andrea – Guzmán Viviana.