

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N°2

**Escuela:** Provincia de La Rioja

**CUE:**700003900

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

**Grado:** 3° A, B, C, D      **Turno:** Mañana y Tarde

**Áreas:** Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Artes Visuales y Educación Física



**Título de la propuesta:** “**Jugamos y Aprendemos**”

**CONTENIDOS:** **Matemática:** Numeración hasta el 5.000: lectura y escritura de números naturales.-Cálculos mentales- .Situaciones problemáticas: suma y resta- Geometría: cuerpos geométricos: elementos.

**Lengua:** La comprensión y la producción de texto: Fábulas La reflexión sobre la lengua: Sinónimos y antónimos- Ortografía: MB, MP.

**Ciencias Sociales:** Derechos del niño y el adolescente. Posibilidades de ejercerlos. Cumplimiento o desconocimiento en situaciones cotidianas

**Formación Ética y Ciudadana:** 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 de evaluación para la nivelación:**

**Matemática** -Identifica serie numérica de números naturales- Comprende cálculos mentales- Reconoce e identifica los cuerpos geométricos y sus elementos. -Resuelve situaciones problemáticas.

**Lengua:**- Lee y comprende el texto narrativo: La fábula -Identifica la moraleja de la fábula- Reconoce sinónimo - Completa con palabras con MB-MP. -Escribe un texto con viñetas: fábula - Expone explicando el trabajo realizado oralmente.

**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:** Realizar 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.**

**Actividades:**

**DÍA 1. ¡QUÉ LINDO ES JUGAR Y DIVERTIRNOS!**

**1-**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, pues no en vano tenía que soportar el peso de su gran caparazón.

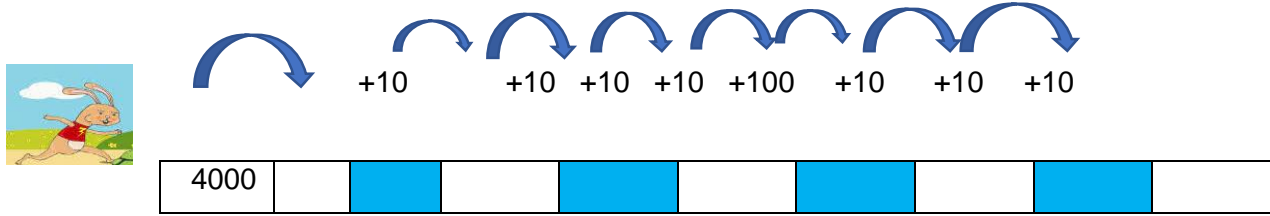
. Cuando se cruzaban, la liebre se reía de ella y solía hacer comentarios burlones que por supuesto, a la tortuga lenta y simpática no le parecían nada bien, porque no respetaba su debilidad .Entonces organizaron una carrera en el bosque.

Al día siguiente ambas se reunieron en el lugar que habían convenido. Muchos animales asistieron como público, pues la noticia de tan curiosa prueba de atletismo los había motivado a todos. 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, como era habitual en ella. 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 le 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. **Moraleja:** No debes burlarte de las debilidades de los demás, tienen derechos a ser respetados tal cual son.

2 -“Recorrido incompleto” ayuda a la liebre y la tortuga a completar su recorrido sumando



3-“Poniendo en práctica lo aprendido” copia los números de los casilleros resaltados, coloca el nombre de cada uno y ordena de menor a mayor.

**DÍA 2.**

**4 - Comprensión lectora. Responde**

- 1-¿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 cree ser la mejor
- -¿Te gusta correr? a-Sí.... b- No.....

**-La moraleja se trata de .....**

5 -Ayuda a la tortuga y a la liebre a resolver estos cálculos.

135+160=                      689-450=                      700+300=

6-¡ A pensar!

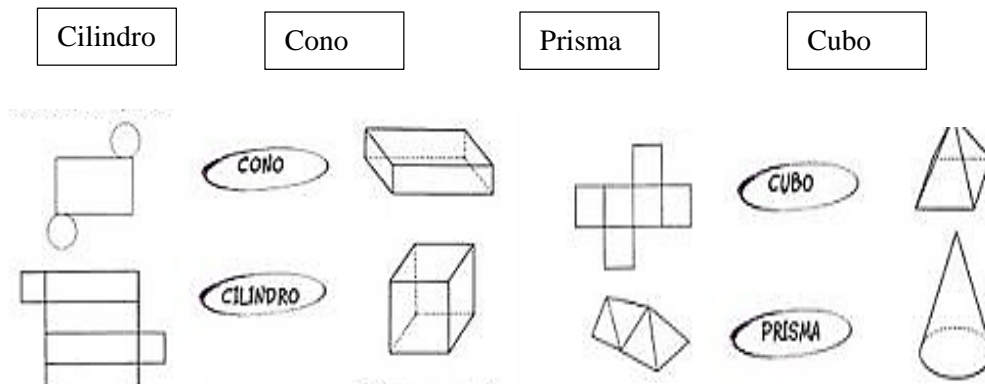
Si la liebre recorrió 110 metros y la tortuga 130 metros. ¿Cuántos metros recorrieron entre las dos? ¿Cuántos metros más recorrió la tortuga?

**DÍA 3 Sinónimo¡A jugar!**

**7- ¡A Completa con otro sinónimo de las palabra subrayadas**

- La tortuga Martin, era chiquito, .....
- La liebre Leo era veloz, .....
- ¡A Completa con antónimo!
- Martin, era lento y ahora es.....Leo era veloz y ahora es.....

8-Une los cuerpos desarmados con su nombre y cuerpo que corresponde

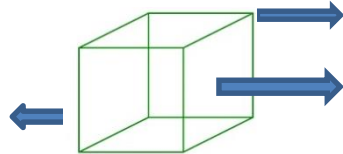


**DÍA 4**

9-El público de animales que miraban la carrera, jugaban a completar las oraciones ¡Ayúdalos a completarlo! Luego pinta las letras que se repiten en las palabras que completaste.

- 1-Los árboles les dan.....
- 2-Al salir a correr tocaron la.....
- 3- Leo tenía la ..... de molestarla.
- 4-Al llegar la tortuga sonaron las.....
- 5- la tortuga fue la .....

10-Coloca los elementos al cubo (cara, vértice, arista)



**DÍA 5 .Producción ¡Jugamos a ser escritor!**

11-Escribe lo sucedido en la fábula, en el cuaderno



**12 -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- Observa y lee las imágenes.



1- 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?

2- Dibuja el derecho que más te gustó.

### 13 - 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).

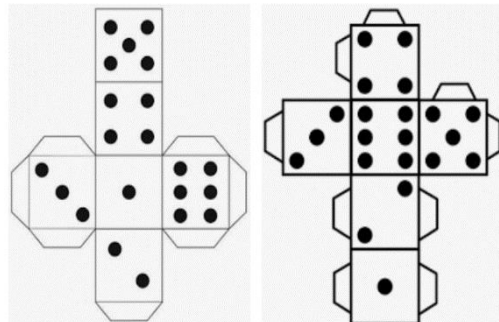
2)- en familia vamos a elabora el tablero de hábitos saludables, en una hoja, cartulina, o cualquier material que tengamos en casa. En el video sale la forma de elaborarlo.

[https://www.youtube.com/watch?v=65o0\\_pdsyq&t=4s](https://www.youtube.com/watch?v=65o0_pdsyq&t=4s).

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.

14 -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.

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.

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

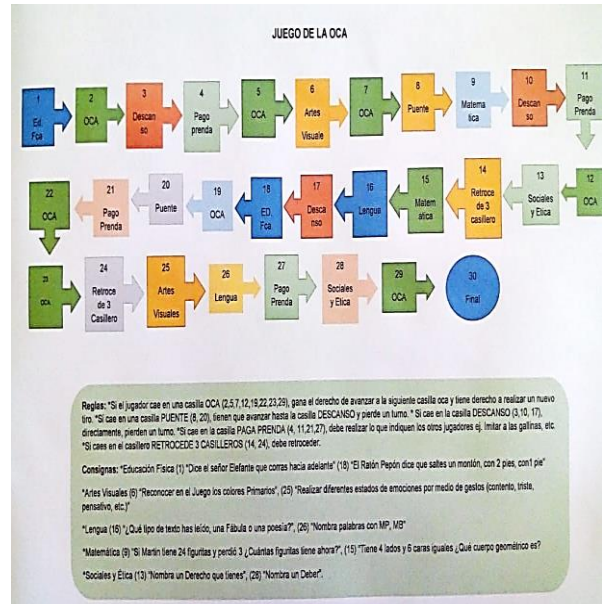
1- Todo juego tiene reglas o instrucciones a seguir , éstas son las reglas del juego de la OCA.

( 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.



Los gráficos/ imágenes de esta página son de referencia, la docente los enviará en tamaño más grande a los alumnos.

EQUIPO: CLAUDIA REINOSO, EDITH MARTINEZ Y PEDRO BICENTELA.