

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

#### Actividades.

##### 1. Leo el texto. “El dragón que se comió el sol”.

En la China, hace muchísimos años, las personas creían que existían siete soles. Uno para cada día de la semana.

Todos los días los soles viajaban con su mamá al Lago de la Luz. Allí se bañaban y se cargaban de energía. Luego solamente un sol se colgaba en el cielo y esperaba que transcurriera el día.

Cansados de esta rutina, los siete soles decidieron aparecer todos juntos. El calor combinado hizo que la vida en la Tierra fuera muy difícil. Las plantitas se empezaron a achicharrar, los mares se secaban, las personas no podían calmar su sed y los animales hacían cuevas para esconderse de los potentes rayos solares.

Para prevenir la destrucción de la Tierra, el emperador Yao le pidió a la mamá de los siete soles, que convenciera a sus hijos para que aparecieran uno por vez.

Los siete soles no querían saber nada. La estaban pasando genial todos juntos. Ellos decían:

- Cuando estamos solos nos aburrimos.
- Juntos es mejor.

Como la mamá no pudo convencerlos, el emperador Yao soltó a un dragón hambriento para que se los comiera.

El dragón los buscó y los encontró a todos juntos jugando a la ronda. Abrió su boca y de un solo mordiscón se los tragó. De repente, toda la China quedó a oscuras.

El emperador estaba de nuevo en problemas. Todo el pueblo chino necesitaba de un sol.

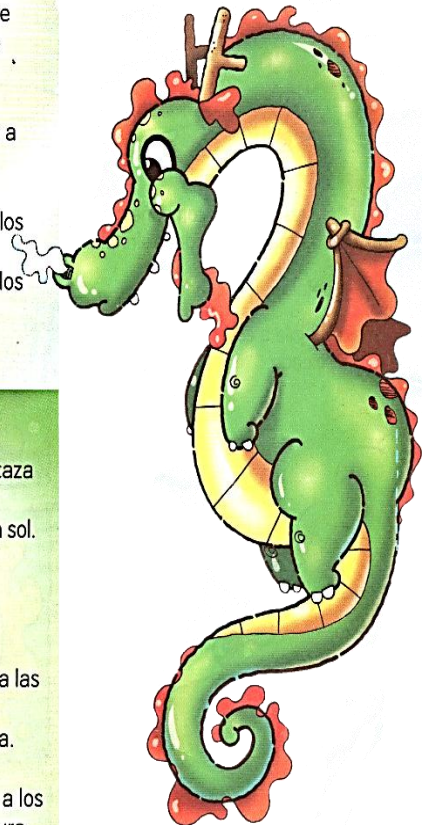
Pensaron y pensaron cómo resolver el problema y a un chino se le ocurrió: ¿Y si organizamos una fiesta para el dragón?

-¿Una fiesta? -dijo el emperador.

-En la fiesta podremos convencer al dragón para que libere a los soles.

Fue así como todos los chinos buscaron sus mejores trajes. Se vistieron y salieron a las calles a hacer piruetas y a golpear sus tambores. Al dragón le encantó la fiesta y se quiso sumar a ellos. Empezó a bailar y, como no tenía tambor, se golpeaba su panza. Tan contento estaba que sin querer dejó salir de su boca a los soles.

Los chinos le explicaron lo que había sucedido. El dragón los comprendió y ayudó a los soles a colgarse del cielo todos juntos, pero con la condición de regular su temperatura para no lastimar a los seres vivos de la Tierra.



##### 2-Responde jugando.

Si la mamá decía “fácil”, ellos decían:

Si la mamá decía “lleno”, ellos decían:

Si la mamá decía “lindo”, ellos decían:

##### 2. Completa lo que decían los soles.



3. **Mira, lee y completa** con las palabras de significado opuesto.

<b>SUMAR</b>	¿Qué más? ..... .....	Mejor ..... .....
Aburrido ..... .....	Genial ..... .....	

4. **Explica** con tus palabras el significado de antónimos.

.....

.....

5. **Escribe** dos oraciones que contengan antónimos.

.....

.....

**Área: Formación Ética y Ciudadana.**

1. **Lee** con mucha atención las siguientes viñetas para recordar :

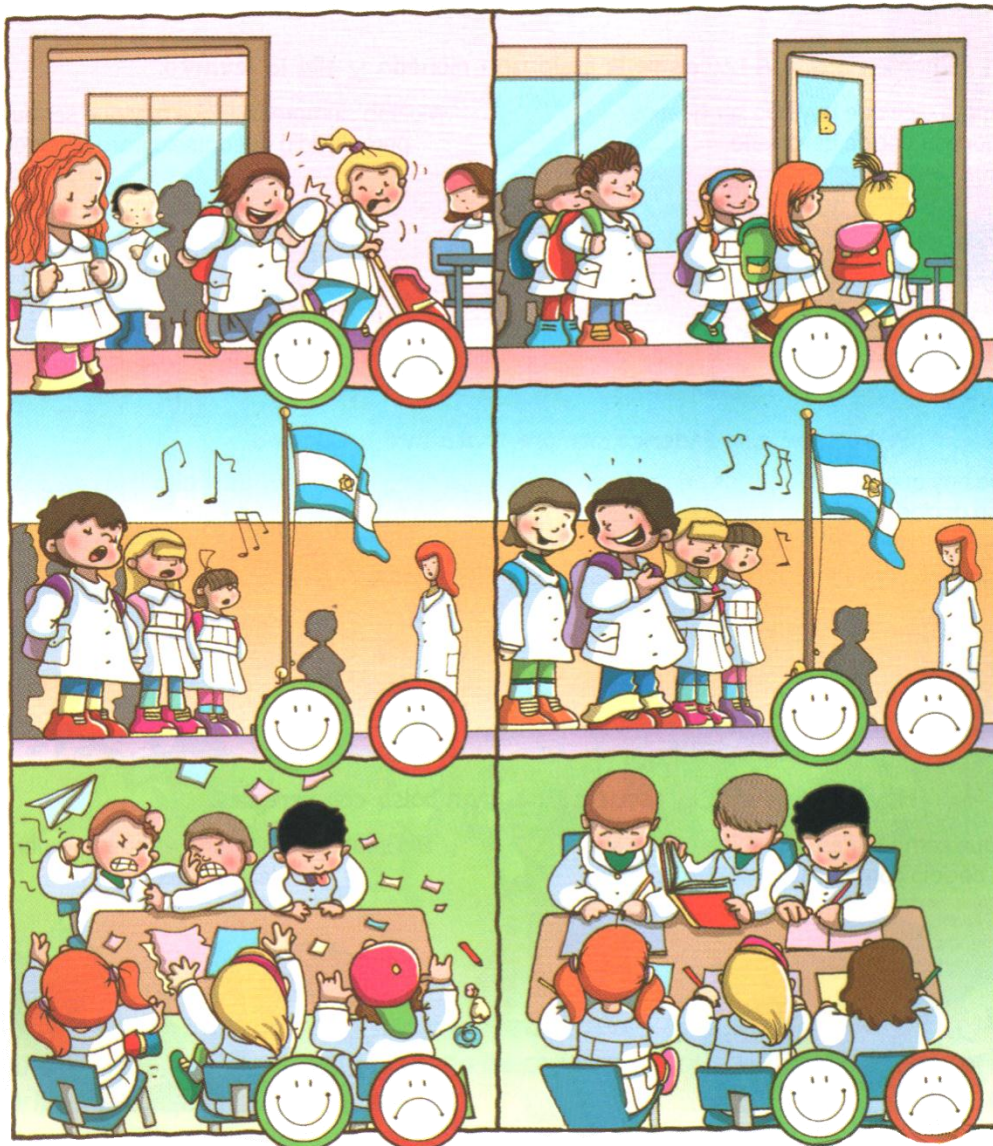


2. **Completa** con las vocales que se escaparon y vas a poder leer algunas de los valores.

D   l  g  C  mp  ñ  r  sm  D  v  rs  d  d P  z

F  ct  B  nd  d  l  gr   S  l  d  r  d  d

3. **Mira** con atención las siguientes situaciones y pinta la carita 😊 en las que los chicos tienen buenos comportamientos, y la carita 😞 en las que actúan mal.



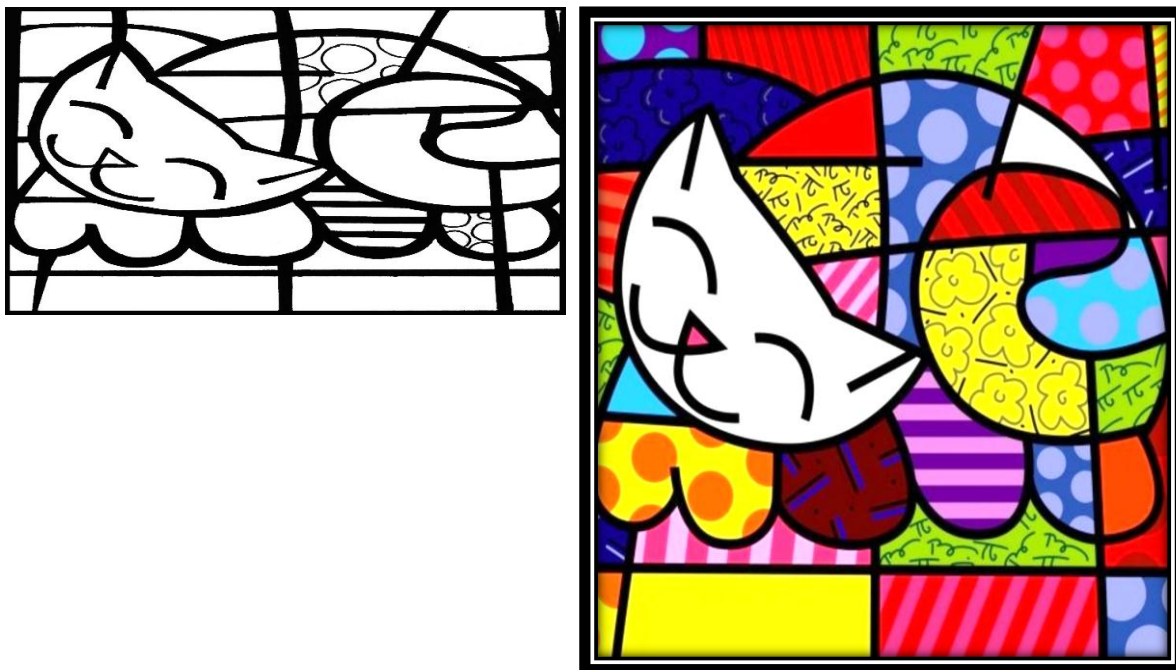
**Área: Educación Plástica.**

**Actividades.**

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).

2. 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?**

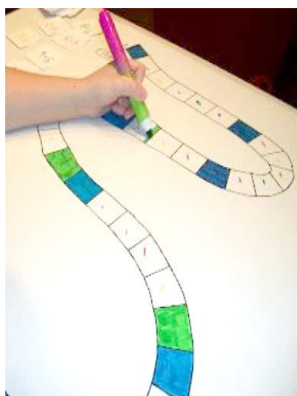
**¿Por qué?**

**¿Qué sentiste cuando viste la imagen?**

**Área: Tecnología.**

**Actividades.**

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.

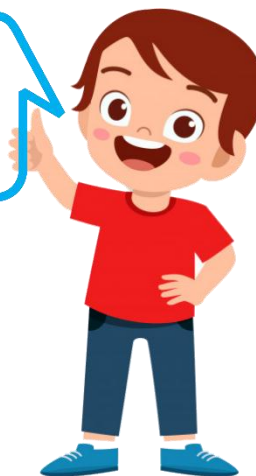


4. **¿Cómo jugamos?**

**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.**