

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN N° 23

Escuela: Dr. Luis Agote.

CUE: 700039500.

Docentes Responsables: Seronello, Adriana–González, Noelia.

Grado: 3°. **Ciclo:** Primero **Nivel:** Primario.

Turno: Tarde.

Áreas Integradas.

Título de la Propuesta: Mentas en acción!

Desafío integrador: Diseñar un juego de MEMORIA

Día 1: 9/11

Área Lengua

Propósito: Generar, la escucha, la comprensión y el disfrute de textos con distintos propósitos.

Capacidad: **Comunicación:** Buscar, localizar y seleccionar información.

Contenido: Escucha, comprensión y disfrute de textos.

- Criterios: Lectura comprensiva de textos, narraciones, descripciones de objetos, animales y personas; para llevar a cabo distintas tareas.

Indicadores *Comprende el contenido del texto.

* Reflexiona y opina sobre la información que presenta del texto.

Actividades:

1-Lee las siguientes adivinanzas.



2- Coloca el nombre del animal según corresponda.

Tiene casa redonda	
Caza ratones	
Vive en lo alto, le gusta tejer	
Puede vivir en el campo o en el corral, cuando le das zanahoria	

muestra sus dientes.	
Es muy elegante, visita al herrero.	

DÍA 2: (10/11)

Área matemática

Propósito: Aplicar la estructura del sistema de numeración decimal y sus propiedades fundamentales para leer, escribir y comparar números, analizando las regularidades del sistema.

Capacidad:

Resolución de problemas: Describir, comparar, analizar, y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas comunicativas, de cálculo, entre otras.

Contenido: El número natural y sus regularidades, hasta el 500. Valor posicional

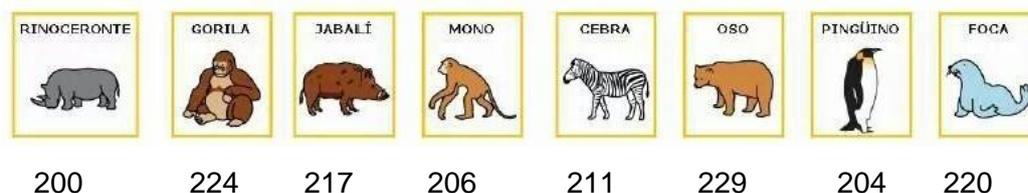
Criterio: Analizar las regularidades del sistema de numeración.

Indicadores de logro:

- Lee y escribe números naturales hasta el 500.
- Descompone números en unos, dieces y cienos.

Actividades:

1- observa el numero que tiene cada figurita.



Ubica el número de las figuritas en la grilla.

200			203						
210						216			219
					225				

2- Descompone como en el ejemplo.

$$125 = 100 + 20 + 5$$

$$274 = \square + \square + \square$$

$$139 = \square + \square + \square$$

$$226 = \square + \square + \square$$

Día 3 11/11.

Área: Ciencias Sociales.

Propósito: Propiciar el abordaje y resolución de problemas de manera reflexiva poniendo en juego los saberes de los que se han apropiado.

Capacidad: Comunicación: Buscar, localizar y seleccionar información.

Pensamiento crítico: Construcción de criterios de comparación.

Contenido: Los paisajes urbanos y rurales. Características.

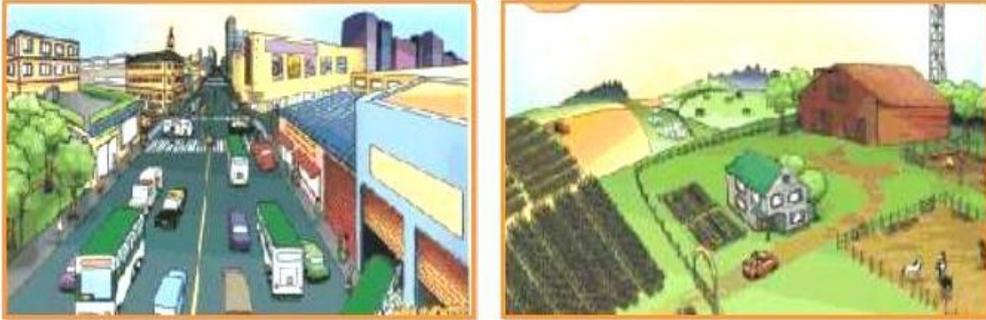
Criterio: Establecer Relaciones económicas y sociales entre espacios urbanos y rurales.

Indicadores: *Diferencia los espacios urbanos de los rurales.

*Reconoce elementos y elementos que pertenecen a los espacios rurales y urbanos.

Actividades.

1-Observa las imágenes y escribe debajo de ellas los elementos que caracterizan a ambos espacios CAMPO Y CIUDAD.



2- BUSCA RECORTA Y PEGA IMÁGENES DE TRABAJOS DEL CAMPO Y DE LA CIUDAD.

Día 4 12/11.

Área: Ciencias Naturales.

Propósito: Propiciar exploraciones sistemáticas sobre los seres vivos donde, mencionen detalles observados, formulen comparaciones y den sus propias explicaciones.

Capacidad: Comunicación: Buscar, localizar y seleccionar información.

Aprender a aprender: Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

Contenido: Los seres vivos. Diversidad animal.

Criterio: Comprender las interacciones de los seres vivos entre sí y con el ambiente.

Indicadores: Clasifica animales por sus características: de alimentación, estructura y lugar de hábitat.

Actividades.

En la tierra hay más de un millón de especies de animales. Cuando pensamos en ellos podríamos nombrar a los de las casas, granjas, a los que viven en el mar, los insectos, los gusanos y los pájaros.

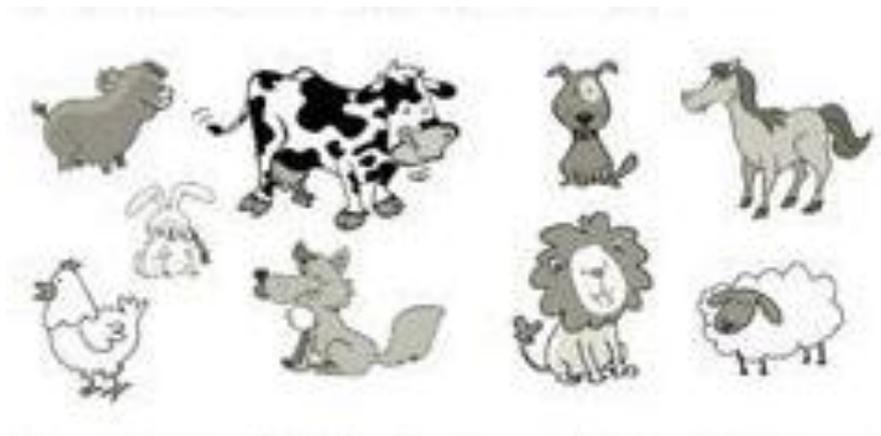
1-Observa, lee y escribe otro ejemplos debajo.



2-Completa el cuadro con la información requerida.

					
¿Es vertebrado?					
¿Es invertebrado?					
¿Tiene sangre caliente?					
¿Respira por branquias?					
¿Cuántas patas tiene?					
¿Nace por huevos?					
Escribe una característica de este animal					

1- Como ya aprendimos, no todos los animales se alimentan de la misma manera. Clasifica estos animales en: Carnívoros- herbívoros- omnívoros



Área Educación Tecnológica **Docente: Muñoz Gabriela Elisa**

Propósito: Propiciar la experimentación, el análisis y la indagación de los medios técnicos.

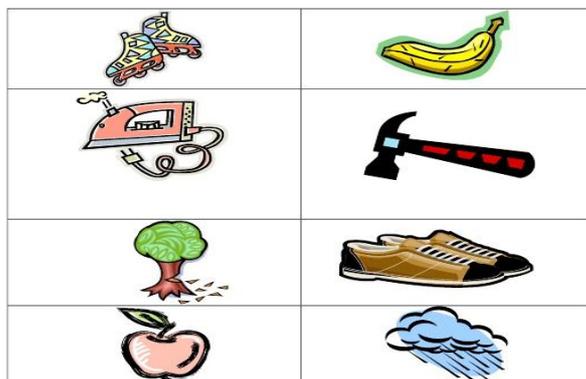
Capacidades: Comunicación: describir de manera oral y escrita situaciones, objetos.

Contenidos: Productos naturales y artificiales. Electrodomésticos

Indicadores de logros: *Clasifica productos en naturales y artificiales

*Reconoce características de los artefactos eléctricos.

1-Agrupar estos productos en naturales y artificiales. Recorta y pega



2- Completa

Los artefactos eléctricos son aparatos que necesitan _____ para funcionar.

3- Encuentra en la sopa de letras el nombre de 5 artefactos eléctricos.



¡ATENCIÓN!

- Representa con material descartable un artefacto eléctrico que trae bienestar a tu vida.

Envía una foto de la tarea y del producto a la seño

Área curricular: Educación Musical.

Docente: Guardia, Yanina.

Propósito: Promover situaciones donde el alumno pueda explorar sus posibilidades vocales (susurros, imitación de sonidos de su entorno- onomatopeyas- y otros efectos)

Capacidades: COMUNICACIÓN Describir de manera oral y escrita situaciones, objetos, etc.

Contenidos: Voz hablada.-Paisaje y relato sonoro.

Indicadores de logros: Explora, reproduce y reconoce sonidos del entorno

ACTIVIDADES:

1-Observa la imagen.



2-Completa el crucigrama con el nombre de los elementos de la imagen que producen sonidos.

				S			
				O			
				N			
				I			
	S	O	N	I	D	O	S
				O			
				S			

3-¿Qué sonidos faltan en el crucigrama (observando la imagen)?

4- Sonoriza con sonidos de tu voz y objetos que tengas en tu casa TODOS los elementos de la imagen.

Envía una foto o video de la actividad realizada

¡MANOS A LA OBRA! (resolución del desafío integrador).

Para que puedas fabricar este juego de Memoria puedes pegar la copia en un cartón y recortar las fichas.



Instrucciones: Se colocan todas las fichas boca abajo. El primer jugador levanta 2 fichas, si tienen el mismo dibujo, se las lleva y sigue levantando otras dos. Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en al mismo sitio boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador. Gana el que mayor número de parejas forme.

Variaciones: 1-Al levantar las cartas hacer sonidos del animal.

2-Al levantar las cartas hacer el gesto de cada animal.

3-Al levantar la carta decir el nombre de cada animal y sus características. Si lo haces bien, te toca nuevamente

Directora: Jordá, María Elvira