

GUÍA N° 1

ESCUELA: ERNESTINA ECHEGARAY DE ANDINO

DOCENTE: ROSA N. SEGURA Y PATRICIA L. LOBILLO

GRADO: TERCERO **AÑO:** 2021 **PRIMER CICLO** **NIVEL:** PRIMARIO

TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA, MATEMÁTICA Y CIENCIAS SOCIALES.

TÍTULO: “De boca en boca las historias quedan”.

PROPÓSITOS DOCENTE:

* Generar el interés por la lectura.

* Reconocer el significado de la leyenda.

* Propiciar el reconocimiento de las identidades, desde una mirada socio-histórica hasta la actualidad.

DESAFÍO: “Contar una leyenda con imágenes teniendo en cuenta la secuencia narrativa para enviárselo a tu maestra.”

CAPACIDADES:

*** Comunicación:**

Buscar, localizar, seleccionar información.

Describir de manera oral y escrita distintas situaciones.

Exponer un tema con coherencia y claridad.

***Aprender a aprender:**

Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

CONTENIDOS:

Lengua: *La leyenda (características y particularidades).

Matemática: *Números naturales hasta 5.000. Valor posicional

Ciencias Sociales: * Los principales grupos que poblaron la Argentina.

GUÍA N° 1

GRADO: TERCERO

FECHA: 31/05 AL 04/ 06/2021

TÍTULO: “De boca en boca las historias quedan”.



CRITERIOS:

- ✓ Identificar las partes de la leyenda.
- ✓ Reconocimiento del número y su valor.
- ✓ Identificación de los primitivos habitantes de Argentina.

INDICADORES	LA (lo hice solito)	L (lo hice con ayuda)	EPPA (no lo hice)
Identifico las partes de una leyenda.			
Reconozco números y su valor.			
Identifico los primeros habitantes de Argentina.			

“Hola chicos a trabajar con mucha energía desde casa, es importante mantenerse activos y cumplir con las tareas, así seguimos aprendiendo a ser mejores personas. Seguramente nos estaremos encontrando prontito en la escuela.”

LENGUA.

- 1- Leer varias veces en silencio, luego en voz alta.

Irupé, la amiga de la luna

Cuenta una leyenda guaraní que, entre las jóvenes de la tribu, había una que se destacaba por su gran belleza y por su extraña costumbre de pasar las noches sentada a la orilla del río o de algún lago, mirando la luna.

—¡Cómo me gustaría ser como ella! —repetía noche tras noche—. Pero me conformaría con poder tocarla —suspiraba.

Queriendo cumplir su deseo, decidió subir a la cima de una montaña para poder estar más cerca. No se imaginan la profunda tristeza que sintió al descubrir que, a pesar del esfuerzo, no conseguía alcanzarla: estiraba sus brazos, se ponía en puntitas de pie, pero el astro luminoso seguía estando demasiado lejos.

La joven, decepcionada, se echó al suelo y lloró desconsoladamente.

Tupá, el dios de los guaraníes, al ver la escena decidió ayudarla. Él tenía poderes maravillosos, y seguramente ellos servirían para cumplir el sueño de la joven.

Al día siguiente, la jovencita bajó de la montaña y, al caer la noche, eligió una laguna para encontrarse con la luna. Miró al cielo... y allí estaba, tan brillante como siempre. Pero al bajar la vista... ¡Qué sorpresa! La luna estaba allí, bien cerquita de ella, como un disco plateado y redondo que nadaba en el lago.

Fue tanta la emoción que sintió, que intentó acariciarla y se cayó al agua.

Dicen los descendientes de los pueblos originarios que nunca jamás volvió a aparecer de las profundidades.

Al otro día, los demás habitantes de la tribu no salían de su asombro al ver que la laguna estaba repleta de unas plantas hermosas, blancas, redondas, que miraban al cielo. Las llamaron irupé.

Por supuesto que el dios Tupá era el único que conocía el secreto, él había transformado a la joven en esas flores bellísimas, que se parecían tanto a la luna y que, durante las noches, reflejan su brillo en el agua de la laguna, como un gran espejo.

Adaptación de una leyenda guaraní

2- Comentar la lectura con la familia.

3- Sabías que:

Las leyendas son relatos que se transmiten oralmente de padres a hijos.

Son anónimas, ya que se fueron modificando a medida que se iban contando y no es posible saber quién las redactó.

La principal característica de este tipo de textos es que, a través de una transformación, aparece un nuevo ser, un elemento de la naturaleza o surge el nombre de algún lugar. Por lo general, poseen más aspectos maravillosos o mágicos que reales o históricos.



4- Dibujar en los siguientes cuadros el contenido de la leyenda.

PARTES DE LA LEYENDA

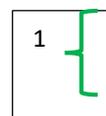
INTRODUCCIÓN (Lugar, personajes y época)	NUDO (Conflicto o problema del relato)	DESENLACE (Terminación de un relato)

5- Pedir algún miembro de tu familia que te cuente alguna leyenda que se acuerde.

6- Leer nuevamente el texto "Irupé, la amiga de la luna"

7- Señalar oraciones, (con amarillo las mayúsculas y con rojo los puntos).

8- Marcar con llave los párrafos y numéralos.



Recuerda para identificar párrafo comienza con sangría, con mayúscula y termina en punto aparte.

9- Responder:

- a- ¿Cuántas oraciones tiene el texto “Irupé, la amiga de la luna”?
- b- ¿Cuántos párrafos tiene la leyenda?

10- Leer en silencio el texto “Irupé, la amiga de la luna” para responder.

- a- ¿Por qué te parece que la joven guaraní quería ser como la luna?
- b- ¿De qué manera Tupá ayudó a la joven?
- c- ¿Cómo la hubiera ayudado vos?

11- Con la ayuda de tu familia representa con imágenes una leyenda conocida.

Tener en cuenta. (Introducción, nudo y desenlace.)

¿Te gustó la leyenda? ¿Por qué?

MATEMÁTICA

12- Completar la siguiente serie numérica.

Más 1

3.721

Más 10

1.948

Más 100

4.312

Más 1.000

2.160

13- Ordenar de menor a mayor los números de la mascota.

14- Escribe la oración aritmética de los números ordenados.

15- Descomponer el número por.....

NÚMEROS	POR EL LUGAR DE POSICIÓN
3.721	EJ. 5U de M + 7C + 2D +1U
1.948	
4.312	
2.160	

NÚMEROS	POR UNIDAD
3.721	EJ. 3.000 + 600 + 50 + 2
1.948	
4.312	
2.160	

CIENCIAS SOCIALES Y LENGUA

16- Leer para aprender.

Los primeros pobladores del actual territorio argentino fueron los pueblos originarios. Ellos tenían diferentes formas de vida. Algunos de ellos eran nómades, y otros, sedentarios.

Los pueblos originarios nómades:

- Se trasladaban de un lugar a otro en busca de alimentos.
- Cazaban, pescaban y comían de los frutos del lugar donde se hallaban.
- Eran recolectores, es decir que juntaban lo que la naturaleza les ofrecía, como frutos, raíces, crustáceos, entre otros alimentos.
- Cuando hacía frío buscaban cuevas para protegerse.
- Sus viviendas eran livianas, porque necesitaban transportarlas de un lugar a otro. Estaban hechas con ramas o pieles de animales.
- Fabricaban herramientas con los huesos de los animales que cazaban y con madera.

Los tehuelches, querandies, comechingones, tobas, wichis y yámanas son ejemplos de pueblos que llevaban este estilo de vida.

Los pueblos nómades eran cazadores y recolectores.



17- Responder: ¿Qué significa que un pueblo originario sea nómades? _____

18- Escribir características de estos pueblos originarios.



PUEBLO ORIGINARIO NÓMADE

Área: Educación Física **Docente:** Bettina Linares

Título de la Propuesta: “Seguimos en movimiento”

Contenido: Elaboración y puesta en práctica de habilidades motrices básicas manipulativas que involucren coordinación óculo manual u óculo podal: lanzamiento

Criterio: Lanzamiento, con una y/o dos manos, con puntería. Reconocimiento del lado hábil.

Indicadores: Lanza con ambas manos. Reconoce su mano más hábil para el lanzamiento. Adelanta la pierna opuesta a la mano del lanzamiento.

ACTIVIDADES:

Entrada en calor: jugamos a la pilladita con algún familiar que te acompañe, durante unos 8 minutos.

Lanzamientos con puntería

Entrada en calor específica: 10 movimientos de brazos hacia adelante/ 10 movimiento de brazos hacia atrás.

Materiales: una pelota chica (puede ser de media), un balde, tiza o cinta papel

Realiza 20 lanzamientos a un balde, que estará a 3 metros de distancia. Primero con tu mano derecha y luego con tu mano izquierda. ¿Con cuál mano fue mejor tu puntería? Recuerda anotar cuantos entraron en el balde



Realiza 20 lanzamientos con tu mano derecha y luego con tu mano izquierda. Apuntando a un círculo sobre la pared (podes hacerlo con tiza o cinta de papel), que estará a 3 metros de distancia. ¿Con cuál mano fue mejor tu puntería? Recuerda anotar cuantos entraron en el círculo



Juego: con alguien que te acompañe realiza durante 5 minutos la mayor cantidad posible de lanzamientos al balde, sumaras un punto por cada acierto al blanco. Recuerda llegar siempre a tu lugar de tiro y respetar la distancia de 3 metros

Vuelta a la calma: elongación reconociendo las distintas partes del cuerpo

Área: Teatro **Docente:** Flamina Marin

Título de la Propuesta: “Jugamos con el objeto.”

Contenido: El objeto real, imaginario y poliformo.

Propósitos: Explorar y jugar con el cuerpo el objeto.

Criterios e indicadores: Explora con el cuerpo el objeto

Actividades: El objeto mágico:

Se va pasando un objeto imaginario entre los integrantes de la familia, se dice que éste es mágico porque cada uno le da una utilidad diferente, representándolo por gestos. No pueden hablar mientras describen o usan el objeto.

Metacognición. Con ayuda de un adulto responde.

¿Qué he aprendido? ¿Qué me costó? ¿Qué fue fácil? ¿Qué puedo mejorar?

Área: Artes Visuales. **Docente:** Sandra Carrizo.

Título de la propuesta: "Mándalas" Patrias".

Contenido: Forma y Espacio.

Propósito: Favorecer la expresión de emociones y necesidades a través del arte. La comunicación

Criterios de evaluación: Reconozco e incluyo la línea en las representaciones. Participo en todas las tareas. Experimento con las formas y proporciones.

Título: "Mándalas" Patrias".

Actividad

Buscar en google imágenes de mándalas y seleccionar 2 o 3.y hacer lectura de imagen: ¿Cuántas mándalas elegiste?, ¿Qué formas observas?, ¿Con qué y con cuántos colores debes pintarlas?

Directora: Susana Costela

Vicedirectora Suplente: Susana Echevarría

