

Guía Pedagógica N° 20 de retroalimentación**Escuela:** Dr. Daniel Segundo Aubone**CUE:** 700010200**Docentes:** Aciar, Melisa – Lucero, Enrique- Páez, Maximiliano- Ocampo Gladys.**Grado:** 3° Grado**Turno:** Mañana**Áreas Curriculares:** Educación Agropecuaria- Educación Tecnológica- Educación Musical- Educación Física.**Título:** “Cada esfuerzo siempre vale la pena”**Contenidos:****Educación Agropecuaria:**

- La planta: sus partes y funciones (hoja, flor, fruto, raíz y tallo). Plantas aromáticas: prevención de plagas

Educación Tecnológica:

- Exploración de las posibilidades de realizar diversas operaciones de transformación de materiales

Educación Musical:

- La música como un lenguaje artístico que hace a la comunicación de ideas, sentimientos y emociones. Instrumentos musicales y su ejecución.

Educación Física:

- Identificación de la lateralidad: derecha e izquierda y afirmación de la dominancia lateral.
- Integración de las nociones espaciales y temporales referidas a sí mismo, a los otros y a los objetos.
- Práctica y valoración de juegos tradicionales de la cultura propia y de otras.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ❖ Reconoce las partes de la planta y sus funciones.
- ❖ Identifica plantas aromáticas como una forma de prevención ante plagas.
- ❖ Establecer las relaciones entre los distintos estados de la materia.
- ❖ Que el alumno se exprese libremente a través de las sensaciones generadas por la memoria y la percepción y pueda dejar eso reflejado en un relato y en una obra artística, respetando la personalidad de cada niño.

DESAFÍO: Diseñar un afiche que reflejen nuestras tradiciones desde los juegos, comidas, bailes, etc.

ACTIVIDADES

- 1- Observa todas las plantas que encuentres en casa y realiza comparaciones entre ellas:
 - ¿Cuáles tienen flores?
 - ¿Tienen las mismas hojas?
 - ¿Algunas tienen frutos?
- 2- Dibuja la planta que más te gustó.



- 3- Encuentra en la siguiente sopa de letras los nombres de las partes de la planta y escríbelos debajo.

r	f	b	w	a	h	i
s	x	r	f	f	r	v
y	z	l	u	a	q	e
u	o	l	i	t	d	x
r	q	z	e	t	o	v
a	o	l	l	a	t	n
p	k	i	a	j	o	h

- 4- En la planta que dibujaste escribe las palabras que encontraste en la sopa de letras señalando sus partes.
- 5- Completa el casillero con verdadero o falso según corresponda **V** si es verdadero y **F** si es falso.

La raíz: mantiene fija la planta al suelo. Absorbe minerales y agua.

El tallo: crece por encima de la tierra. Le da sostén a las ramas y hojas

Las hojas: son los órganos encargados de la reproducción. Luego se transforman en frutos.

La flor: a través de ella las plantas fabrican su alimento y respiran.



6- Piensa en cuatro plantas aromáticas y completa la oración. En la huerta las plantas aromáticas actúan como una forma de prevención ante posibles.....

En la naturaleza, la materia puede encontrarse en tres estados diferentes: Sólido, Líquido y Gaseoso, algunos materiales se pueden encontrar en los tres estados (como el agua).



Clasifica la materia de los dibujos colocándolos en la tabla correcta.

Sólidos	Líquidos	Gases
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



A JUGAR!!!

Poniendo la cola al burro

Materiales: una cartulina u hojas de papel, un pedacito de tela (la cola del burro), alfileres o cinta adhesiva, marcadores y una venda que puede ser un pañuelo.

Descripción:

Comenzaremos por dibujar un burrito en la cartulina u hojas que luego pegaremos en alguna pared. En este juego deberá participar la familia ya que el juego consiste en vendar a un jugador el cual deberá dar 3 giros en el lugar y por consiguiente saldrá con la cola del burro en su mano tratando de colocarla en la cartulina que pegamos y que tendrá el dibujo del burro en ella. El rol de la familia es muy importante ya que son los que guiaran al alumno al objetivo y luego ellos serán guiados por el alumno.

Estos juegos pueden realizarse en familia, con amigos etc, siempre recuerda respetar el orden, ser solidario con tus compañeros de juego, agradecer cuando termines de jugar a quienes te ayudaron como así también ayudar y respetar a los que juegan contigo.

Evaluación

- ❖ ¿Pudiste colocar la cola en el lugar que correspondía?
- ❖ ¿Pudiste guiar bien a tu familia a que ellos los hagan?
- ❖ Coloca un objeto en el trayecto hacia el burro y realiza el juego esquivando el objeto, primero por derecha, luego por izquierda y al final por arriba.
- ❖ ¿Te costó esquivar el objeto?



A CANTAR!!!

- ❖ Basándote en la canción "Que canten los niños" de José Luis Perales describe:
 - ¿Cómo te sientes cuando la cantas?
 - ¿En qué te hace pensar?
 - ¿Sería diferente el mundo en el cual te gustaría vivir?
 - ¿Cómo sería?
- ❖ En una hoja en blanco, dibuja ese mundo que sueñas vivir, tal como te lo hace imaginar la canción

- ❖ Haz una lista de los instrumentos musicales que recuerdas y al lado escribe cómo funcionan (soplando, golpeando, raspando, rasgando, sacudiendo, etc).



Observa la imagen y responde:

Día de la Tradición Argentina

10 de Noviembre



El Día de la Tradición se festeja el 10 de noviembre en la Argentina. Se eligió esta fecha en conmemoración del nacimiento del poeta argentino José Hernández, quien escribió el relato en forma de verso "El Gaucho Martín Fierro".

Tradición quiere decir "donación o legado". Es lo que pertenece a un pueblo, lo que lo diferencia de los demás. Es algo propio, un conjunto de costumbres que se transmiten de padres a hijos.

Cada generación recibe el legado de las costumbres que tuvieron sus padres y colabora aportando lo suyo para dejarles a las generaciones futuras. De esta manera se crea la identidad nacional a través de la cultura popular y el gran conjunto de todas las costumbres de cada región del país.



¿Qué es la tradición?

¿Qué costumbres se sostienen a través del tiempo? Dibuja tres.

En la Fiesta de la Tradición

- ¿Cuáles son los bailes típicos que generalmente se presentan?
- ¿Qué instrumentos musicales se utiliza para bailar el malambo?

Directora: Prof. Herrera, Graciela