

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Adán Quiroga.

CUE: 700005700

Docente Responsable: Celina Rodríguez.

Grado: 3°

Turno: Mañana.

Áreas: Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Agropecuaria y Artes Visuales.

Título de la Propuesta: **Nos divertimos con nuestros juguetes.**

### Contenidos

Lengua: La comprensión de textos instruccionales accesibles para los niños (instrucciones para elaborar un objeto) La escritura asidua de textos instruccionales, que puedan ser comprendidos por ellos y por otros. El reconocimiento de verbos de acción y de adjetivos calificativos. El uso de signos de puntuación para la escritura.

Ciencias Sociales: Las conmemoraciones históricas para el afianzamiento de la identidad nacional.

Formación Ética y Ciudadana: El conocimiento de sí mismo y de los otros a través de las diferentes formas de comunicación. La cultura, la forma de vida y los valores.

Artes Visuales: Formas figurativas – Móvil – Figuras Geométricas – Colores Primarios.

Educación Agropecuaria: Proceso de producción primaria y secundaria.

### Indicadores de Evaluación para la Nivelación:

#### ÁREA LENGUA:

1. Lee y comprende textos instructivos.
2. Utiliza los signos de puntuación; aparte, seguido y final en sus producciones.
3. Organiza la información atendiendo a la segmentación de los párrafos.
4. Describe con adjetivos calificativos su juguete.
5. Utiliza los verbos en tiempo infinitivo en sus producciones.
6. Produce un texto instructivo, teniendo en cuenta sus partes.
7. Produce un texto instructivo con coherencia y cohesión.

---

**Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.**

8. Corrige los errores ortográficos de su texto instructivo.

### ÁREA CIENCIAS SOCIALES:

1. Reconoce las costumbres, tradiciones que identifican a los argentinos.
2. Investiga y construye un juguete tradicional.
3. Producir una exposición virtual para compartir su juguete.
4. Expone virtualmente, su lapbook, a través del uso de un video.

### ÁREA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

1. Reconoce y valora nuestras tradiciones.
2. Reflexiona sobre la importancia de nuestras costumbres.
3. Opina, dialoga, comenta y expresa sus opiniones.

### ÁREA ARTES VISUALES:

1. Expresa, comunica significados y construye sentidos, observando atentamente el contexto.
2. Produce formas fijas y en movimiento identificando relaciones entre peso y equilibrio.
3. Reconoce y reflexiona sobre las propiedades de la forma (figuras geométricas) para producir imágenes con distinta intencionalidad.
4. Identifica los colores primarios

### ÁREA EDUCACIÓN AGROPECUARIA:

1. Identifica plantas aromáticas.

**Desafío:** Construir un juguete que represente nuestro legado cultural, utilizando textos instructivos para su construcción, a fin de ser compartido en una exposición virtual.

### ACTIVIDADES: ÁREA CIENCIAS SOCIALES Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

1-Nos disponemos a ver el siguiente video en familia:  
<https://www.youtube.com/watch?v=qYOAJhE6eoo> .



Comentamos oralmente: ¿De qué trata el video? ¿Cuándo celebramos los argentinos el día de la tradición? ¿Qué relación existe entre José Hernández y el 10 de Noviembre? ¿Qué tradiciones compartes en familia? ¿Qué pasaría si no mantenemos vivas nuestras tradiciones?

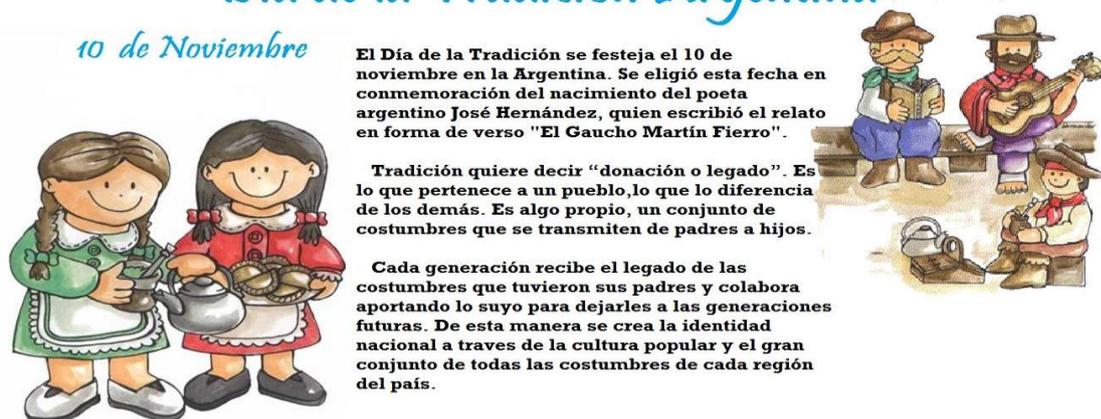
---

**Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.**

2-Respondemos: ¿Qué es la tradición? ¿Por qué se conmemora el 10 de Noviembre día de la tradición? ¿Qué libro popular escribió José Hernández? 3-¿Por qué son importantes nuestras tradiciones? Nombra tres tradiciones que tiene tú familia, luego acompaña tu trabajo con dibujos o imágenes alusivas.

3-Lee con mucha atención:

***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.**

A-Según el contenido del texto ¿A qué hacen referencia estas palabras? Marca con una X la opción correcta:

- Tradición: Es un lugar..... Es el legado de un pueblo que lo identifica..... Es el nombre de un gaucho.....
- Poeta: Persona que escribe leyendas..... Persona que escribe poemas.....
- José Hernández: Es un escritor..... Un presidente..... Un gaucho.....

3 y 4- Nos disponemos a trabajar en el PDF que la seño nos enviará a través del grupo de WhatsApp:

**ÁREA LENGUA:** 5- Trabajamos con compañía de la familia:

Observamos el paratexto del texto: ¿De qué puede tratar este texto? ¿Existirá alguna relación entre su título y su imagen? ¿Qué quiere decir paisana? ¿Cómo se armará? ¿Qué materiales utilizarás? ¿Te gustaría hacer una?

### **Como Hacer una paisana de Trapo**

#### **Materiales que se necesitan:**

1. 1/2 metro de tela de manta o algodón.

---

**Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.**

2. Lápiz

3. Tijeras

4. Hilo blanco

5. Algodón o esponja picada

6. Ovillo de lana para el pelo del color que prefiera

7. Cinta.

8. 1/2 metro de tela de algodón para el vestido

9. Marcadores para la boca y botones para los ojos.



**Pasos:**

1. **Dibujar** con el lápiz sobre la tela de manta doble las formas de la muñeca, cabeza tronco y extremidad se puede ayudar con una taza boca abajo por ejemplo para dibujar el círculo de la cabeza, para los brazos dibujar con una regla líneas rectas dejando en un extremo terminación de manitos y para las piernas también dibujar líneas rectas y en un extremo terminación de zapato. Tomar en cuenta hacerlos algo gordos queda mejor.



2. **Coser** a mano o a máquina el contorno de cada pieza con hilo del mismo color de la tela y dejar un orificio para rellenar. Unir todas las piezas y ya tiene la Muñeca Base como en la figura.

3. Ahora puede **proceder** a ponerle el pelo con la lana del color que usted eligió haga muchas tiras de 50 centímetros de largo mínimo (sobre todo si desea hacerle trenzas), coser desde el centro de la frente hasta llegar atrás una al lado de la otra luego junte la lana a los lados de la cara y amarre con la cinta así le quedara dos colas de pelo suelto si desea puede hacer trenzas. Para el flequillo tiras de lana de 10 centímetros cosidas en la frente serán suficientes.

4. **Dibujar** con marcador los ojos y la boca. Si desea puede pegarle dos botones iguales u ojos de muñeca de la tienda de hilos.

5. Con la tela de algodón **confeccionar** un vestido al gusto, con su delantal, zapatos iguales o distintos a la tela del vestido.

6. A **disfrutar** de tú paisana.

Leemos detenidamente el texto, luego comprobamos nuestras hipótesis: ¿Era lo que pensábamos? ¿En qué cambió? ¿Qué materiales necesito? ¿Cuáles son los pasos para hacerla? Si armas una muñeca o muñeco ¿Cómo te gustaría que sea? ¿Qué tela usarías? ¿De qué color sería su pelo? ¿Podrías armar un paisano? ¿Cómo lo confeccionarías?

---

**Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.**

Recuerda: el texto leído es un **TEXTO INSTRUCTIVO**, aquel que presenta las instrucciones para organizar un juego, para armar un artefacto, para hacer un experimento. Estos textos tienen dos partes: por un lado una lista de materiales a usar (ingredientes en las recetas, lista de piezas si lo que se va a armar es un artefacto, lista de elementos si las instrucciones contienen las reglas de un juego), y por otro, el desarrollo de las instrucciones.

6-Realiza una cruz en la respuesta correcta: El texto leído es:

- Un: Cuento..... Fábula..... Instructivo.....
- El texto está diagramado en: verso.....estrofas.....

7-Respondemos: ¿Cuáles son los materiales que debo tener para armar la paisana?

¿Cómo te gustaría que fuera tú paisana o paisano?

8- Rodea de color verde los pasos que debo seguir para armar la muñeca.

9- Trabajamos con el PDF.

10- Leo con mucha atención: ¿SABES CÓMO SE JUEGAN?

☉ **Leé** las instrucciones.

☉ **Uní** las instrucciones de los juegos con las imágenes correspondientes.



El truco es un juego de cartas.  
Se reparten tres cartas a cada jugador.  
Éstos, usando algunas mentiritas, intentan engañar a su contrincante.



El sapo se juega en un mueble hecho en madera y metal, que posee un sapo con la boca abierta.  
El juego consiste en arrojar fichas dentro de la boca del sapo y sumar la mayor cantidad de puntos.



Para jugar a la herradura hay que clavar un palo o un hierro de 10 a 20 cm en la tierra.  
El juego consiste en arrojar una herradura y tratar de que la misma rodee o gire alrededor del hierro para ganar la tirada.



La sortija

☉ **Escribí** las instrucciones de este juego.

-----  
-----  
-----



Es muy parecido a lo que ustedes juegan en las calesitas.

11- Manos a la obra. Te invito a que armes un juguete tradicional, que nos represente como argentinos. Utiliza el material que tengas en casa para armarlo. La seño nos explicará por el grupo de WhatsApp de 3° grado cómo hacerlo.



- Escribe en tú cuaderno el texto instructivo de tú juguete. Ármalo en un borrador: recuerda sus partes. Controla la coherencia y cohesión en su escritura.
- Revisa tu ortografía y caligrafía.

12-Compartimos nuestro juguete en el grupo de 3° grado. Para ello grabamos un video explicando cómo lo hiciste. (Recuerda debe ser un video de no más de 2 minutos)

**13- EDUCACIÓN PLÁSTICA:** Actividad: Para crear una marioneta, partiremos por:

- Dibujar un personaje utilizando solamente figuras geométricas.
- Recorta en cartón estas figuras.
- Pinta las figuras, solamente con los COLORES PRIMARIOS
- Une las figuras que forman el personaje utilizando piola, cuerda, cinta, lo que tengas a mano.
- Completa tu personaje agregando ojos móviles, pelo, boca, oreja, dientes, etc. Lo que quieras, con los materiales que tengas. Recuerda que deben ser figuras geométricas
- No olvides las cuerdas para mover cada parte del personaje y además poder colgarlo

**14- EDUCACIÓN AGROPECUARIA:** Actividades:

1\_ Recorta o dibuja juguetes que más te gusten y pégale hojas de aromáticas.

2\_ Con la ayuda de la familia, busca medias que no uses y realiza una pelota aromática. Coloca en su interior hojas de eucaliptus, menta, burro, y todas las plantas aromáticas que creas conveniente.

3\_ Dibuja una planta y colócale sus partes con distintas aromáticas.

**Directivo a cargo de la Institución:** Mónica Villegas.

---

**Profesora: Celina Rodríguez, Artes Visuales: Verónica Amaya. Educ. Agropecuaria: Aníbal Espejo.**