

Guía Pedagógica de Retroalimentación N° 20

Escuela: Dr. Alfredo Calcagno - CUE N° 700016800

Docentes: Fernández Patricia,

Grado: Tercero - Nivel Primario.

Turno: Mañana, con prolongación horaria.

Áreas: Matemática, Lengua, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana.

Título: *Cuánto he aprendido en este tiempo.*

Área: Lengua:

Contenidos: La escritura de textos no ficcionales, con un propósito comunicativo determinado. Narraciones presentando las personas, respetando el orden temporal y causal de las acciones e incluyendo descripciones.

Desafío: Armar un libro con historias en tiempo de pandemia.

Indicadores: Produce historias y las escribe aplicado reglas del lenguaje

Actividades:



ESCRITURA CREATIVA

Describiendo.

Observa las escenas de los dibujos.

Utilizando como fuente para inspirarte las imágenes:

- 1, Escribe un título para una historia.
- 2, Redacta la historia con al menos 30 palabras.
- 3, Escribe 2 frases que hagan referencia al las imágenes.

By acrbia

RD. Cuando termines tu historia, envía un audio a la seño leyendo lo que escribiste. Si no tienes para mandar audio, pide a tu mamá que le envíe un mensaje a la seño y ella te llamará.

Ahora estamos listos para comenzar nuestro libro de historias.

Primero: consigue un dado, sino tienes construye uno.

Segundo: Cuando ya tengas tu dado, pídele a tu mamá que le diga a la seño que te llame.

Tercero: No te olvides de tener lo siguiente a mano, un lápiz y una hoja, porque la siguiente tarea, será elegir el ambiente, el lugar, los personajes y problema que va tener tu cuento.

educaplanet

ACTIVIDAD: **CUENTOS CON DADO PRIMAVERA**

Nombre: _____

Fecha: _____

Lanza el dado y escribe una historia.

	AMBIENTE	LUGAR	PERSONAJE	PROBLEMA
	Al amanecer	En un bosque	Hada	Alguien se ha perdido
	En un día de primavera	En un jardín	Duende	Alguien busca un amigo para jugar
	Un día lluvioso	En una cueva	Flor	Alguien tiene miedo
	En un lago	Una maceta	Mariposa	Come demasiados crespells
	Durante las vacaciones de Pascua	Bajo un arcoiris	Cachorro (pollito, perrito...)	En una fuerte lluvia
	Al atardecer	En la rama de un árbol	Una bruja	Atrapado en una tela de araña

educaplanet.com

Una vez elegidos al azar todo, puedes comenzar a escribir.

Culminada tu historia, envía un audio a la seño leyéndola. Además, envía una foto de tu escritura.

Área: Matemática

Contenidos: Números fraccionarios.

Desafío: Armar un juego de dominó con números fraccionarios.

Indicador: Reconoce números fraccionarios.

ACTIVIDADES:

1. Resuelve el siguiente problema:

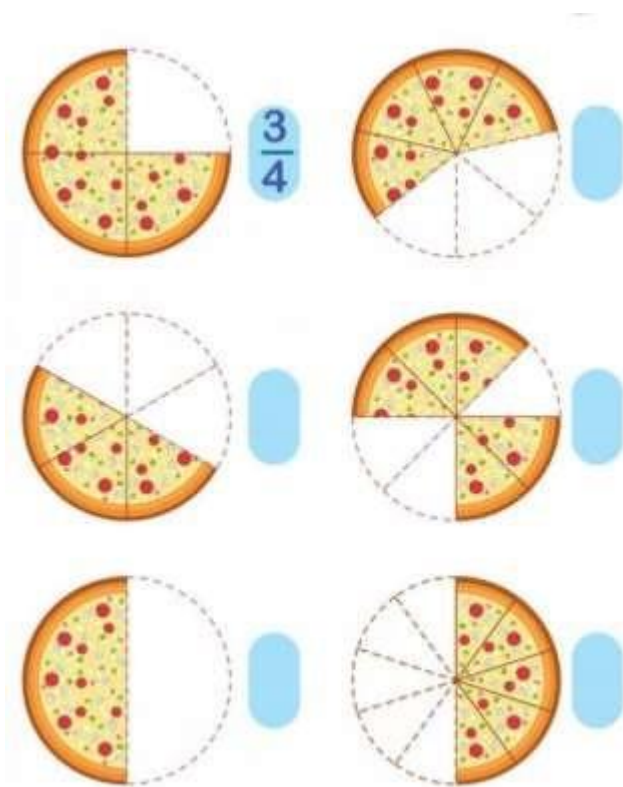
Gabriel compró un chocolate y lo cortó en cinco porciones iguales.

--	--	--	--	--

Mientras esperaba que lleguen sus amigos, se comió dos porciones de las que había cortado.

Expresa con un gráfico y en números fraccionarios lo que comió Gabriel.

2. Escribe con números romanos la cantidad de porciones que se comió en cada pizza.

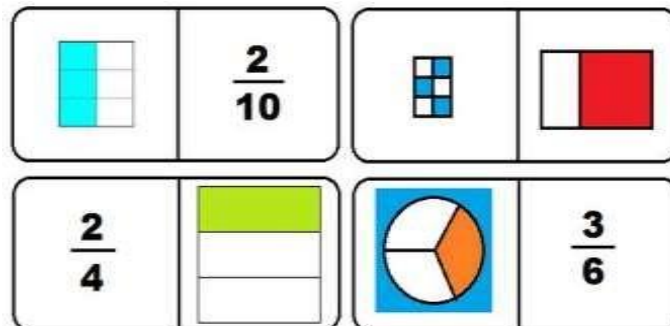


RD: Para comenzar a resolver nuestro desafío, vamos a pensar en diez números fraccionarios.

1. Cada número y el gráfico que lo represente, debe estar escrito en el cuaderno de tareas.
2. Después envía un audio a la seño diciendo cada número elegido. O pide a tu mamá que la llame a la seño para comentarle los números que elegiste.
3. Culminado las tareas anteriores, en una hoja de dibujo vas a dibujar las siguientes fichas:

--	--

4. Recortadas tus fichas, debes escribir y graficar las fracciones que elegiste anteriormente. Pero no deben estar en la misma fichas las fracciones y sus gráficos, deben ser diferentes, como en el siguiente ejemplo:



5. Ahora puedes jugar al dominó con tus fichas de fracciones.

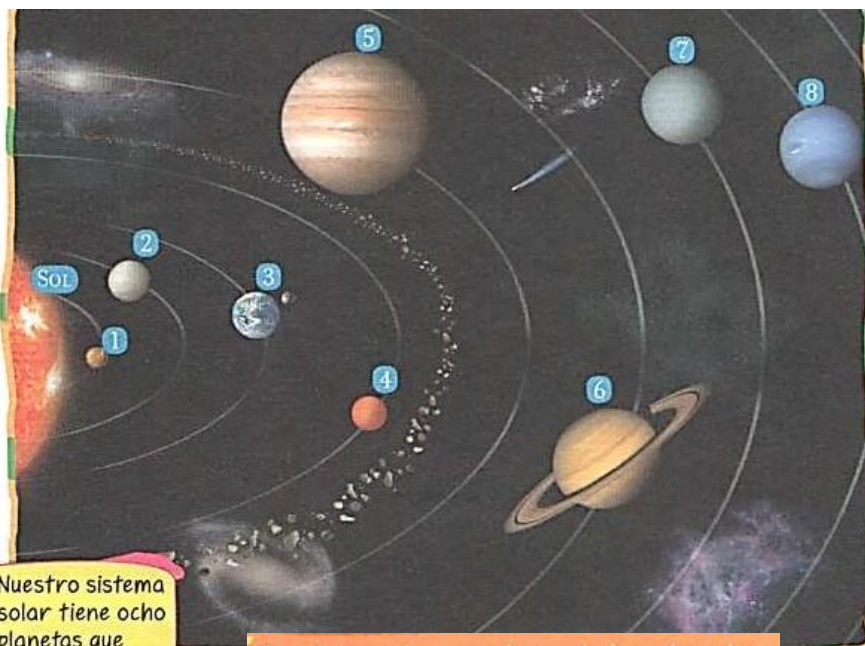
Área: Ciencias Naturales

Contenidos: Los planetas

Desafío: Armar un Juego de Memoria con los dibujos de los planetas.

Indicador: Reconoce los planetas del sistema solar.

ACTIVIDADES.



Nuestro sistema solar tiene ocho planetas que giran alrededor del Sol.

Escribimos los nombres de los planetas.



1 _____	5 _____
2 _____	6 _____
3 _____	7 _____
4 _____	8 _____

Ahora en una hoja de dibujo construye 16 cuadrados para armar tu juego de memoria. En cada ficha dibuja los planetas con sus nombres correspondiente. Como el siguiente ejemplo.



Terminado tú juego, juega con tu mamá mientras grabas un video. Después compártelo con la seño.

Área: Ciencias Sociales

Contenidos: Las principales Instituciones del departamento: su función y sus organizaciones.

Desafío: Escribir una carta al intendente de Jáchal.


Indicador: Reconoce problemas de la comunidad, pensando en posibles soluciones.

ACTIVIDADES

Este barrio tiene un problema

1. Observo y leo

En el barrio donde vive Marcos llovió torrencialmente y la cuadra de la escuela se volvió a inundar. Los vecinos, cansados de que el arroyo subterráneo que pasa por debajo de las calles desborde por las alcantarillas, decidieron hacer una carta al intendente del municipio pidiéndole una solución.





2. ¿Cuál será el camino que seguirá esta carta? Leemos.

1. Llega a la Municipalidad, en donde trabaja el **gobierno municipal**, que está integrado por el **intendente** y sus colaboradores, quienes decidirán cómo se implementará la solución de este problema.

2. El proyecto pasa al Concejo Deliberante. Allí los **concejales** se reúnen para revisarlo junto con otros proyectos. El Concejo dictará una **ordenanza** explicando las obras.

3. Por último, el Tribunal de Faltas, integrado por jueces, se encarga de hacer cumplir la ordenanza.



- Ahora identifica algún problema que haya pasado o esté pasando en Huaco, y escribe una carta dirigida al Sr. Intendente, para que pueda solucionar ese problema.
- Envía una foto a la seño de tu carta.

Área: Formación Ética y Ciudadana:

Contenidos: La cultura, la forma de vida, y los valores de algunos pueblos originarios.

Desafío: Escribir un bonito mensaje reflexivo.

Indicador: Reconoce valores para construir una convivencia justa y pacífica.


Actividades:

- Leer la siguiente leyenda y envía un audio a la seño de tu lectura.

La leyenda de Coquena y el Ucumar

La historia que van a escuchar transcurre en la Puna, un lugar donde la cordillera se abre paso, los valles se ven salpicados con vicuñas y llamas, es allí, justamente allí donde vive Coquena, el Dios enano. Él viste y calza como los cholitos que arrean las vicuñas pero tiene el poder de hacerse invisible para llevarse las llamas cuando el pastor las trata mal. Coquena es un dios muy antiguo que vive en esos lugares desde antes que llegara el hombre blanco y ama sobre todas las cosas a su madre Tierra y a todo lo que se refiera a la naturaleza. Lo enfurece y posee una mano pesada para aquellos cazadores de llamas salvajes que han llevado casi a la extinción a estos animales. Una vez, tres cazadores se internaron entre las montañas para matar todas las llamas que encontraran. Cuando estaban apuntando con sus escopetas entusiasmados sobre un rebaño de llamas, se encontraron con Nico, el cholito. Les advirtió que tuvieran cuidado con Coquena y con Ucumar, un gigante que habita en las montañas. Los cazadores no hicieron caso y se lanzaron a la cacería. Apuntaron a una llamita indefensa sin hacerle caso a Coquena que trataba de impedirlo y en ese momento sintieron unos pasos que hacían temblar las colinas. ¡Y sí, era el Ucumar! El gigante venía en ayuda de Coquena. Los cazadores corrieron tan rápidamente que nunca más se los vio por estos lados... y así fue que como un antiguo ser mágico fue ayudado por otro, más nuevito que conoce mejor cómo enfrentar los tiempos que corren.

Adaptación



- Luego de la lectura, escribe palabras que le regalarías a los pueblos originarios.
- Con estas palabras confecciona un mensaje para ellos.
- Escribe el consejo en tu cuaderno, agregando un dibujo. Graba un video explicando tu mensaje.

Director: Raúl Zeballos