

ESCUELA: ANTONIO TORRES. TERCER GRADO. ÁREAS INTEGRADAS.

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN.

Grupo 2

Escuela: Antonio Torres.

CUE: 700042000

Docentes: Analía Montilla, Natalia Castañares, Juana Quiroga, Belén Villavicencio (Artes Visuales) y Silvana Sabio (Educación Tecnológica).

Año: 2.020.

Grado: 3° “A”, “B” y “C”

Primer Ciclo

Turno: Mañana.

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Artes Visuales y Educación Tecnológica.

Título de la propuesta: **“Aprender jugando.”**

Contenidos: Área Matemática: Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita por intervalos, hasta 10. 000. Regularidades de la serie. Relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre. Escrituras equivalentes de un número. Algoritmo de la suma con dificultad. Multiplicación de números naturales. Reproducción y copia de figuras geométricas: cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos. Área: Ciencias Naturales: Diversidad de dietas alimentarias. Insectívoros, carnívoros, granívoros, herbívoros, omnívoros, frugívoros Estructuras utilizadas en la alimentación: picos de formas variadas y hocico. Artes Visuales: Registros lineales con distinta finalidad en la bidimensión; ritmo; textura. Educación Tecnológica: Reconocimiento de las operaciones de transporte, productos y/o personas, y de almacenamiento en diversos procesos tecnológicos.

Indicadores para la nivelación: Matemática: Lee, explora, escribe, comparar y ordena números de hasta cuatro cifras. Usa escalas ascendentes. Resuelve situaciones de suma con dificultad. Reconoce la multiplicación como estrategia de suma abreviada en resolución de problemas. Identifica y establece relaciones entre distintas figuras geométricas (cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos). Ciencias Naturales: Respeta consignas y realiza las actividades solicitadas. Confronta y registra por escrito las características y los hábitos de alimentación de los animales. Realiza presentaciones con soporte gráfico, para comunicar los modos de alimentación de distintos organismos de un mismo ambiente. Artes Visuales: Identifica los distintos registros lineales. Elabora ritmos a través de texturas visuales y táctiles. Educación Tecnológica: Identifica el camino que recorre un producto tecnológico hasta llegar a los hogares. Reconoce y diferencia los medios de transporte y sus características que deben ser adecuadas al tipo de carga para cuidarla.

Desafíos: Realizar un laberinto con tarjetas referidas a los temas vistos en las áreas.

Actividades.

1-Observa el cartel del bosque con las cantidades de animales que allí viven.



a-Ordena de menor a mayor los números.

b-Escribe el nombre de cada uno en letras.

c- Coloca el anterior y posterior de:

<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Conejos</div>	<div style="border: 1px solid orange; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Sapos</div>
	
<div style="border: 1px solid green; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	<div style="border: 1px solid green; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>

d-Completa la serie del gusano de 10 en 10.



3.000,, 3.020,,, 3.050,
.....,,, 3.090,

2-Piensa y resuelve.

a-Los animalitos del cuento, juntaron comida del bosque. El conejo recolectó 589



y el murciélago 1.500



¿Cuántos alimentos juntaron en total?

(Recuerda subrayar con verde los datos y con rojo la pregunta)

Datos

Cuenta

Respuesta:

ESCUELA: ANTONIO TORRES. TERCER GRADO. ÁREAS INTEGRADAS.

b-El ratón juntó 6 canastas con 31 frutas en total ¿Cuántas frutas recolectó en total?
(Recuerda subrayar con verde los datos y con rojo la pregunta)



Datos

Cuenta

Respuesta:

3-Trabajamos con las figuras geométricas.

Dibuja con las figuras geométricas el cuerpo de los animales solicitados: Recuerda colocarles las demás partes. (Piernas, cabeza, ojos, hocico, pico)

RATÓN → TRIÁNGULO BÚHO → CÍRCULO
CONEJO → CUADRADO ELEFANTE → RECTÁNGULO

Área: Ciencias Naturales

1-Escucha, disfruta y lee la historia de un murciélago muy particular.

“EL TERRIBLE PROBLEMA DEL MURCIÉLAGO”



AUTOR: Elsa María Crespo

“El cuento se enviará en formato de vídeo y con soporte de texto”.

1-Según el tipo de alimentación de los personajes del cuento. Ubícalos en el siguiente cuadro.

INSECTÍVORO	HERBÍVORO	HEMATÓFAGO	OMNÍVORO



2-Los demás animales del bosque buscan su casita, según su alimentación. Coloca cada uno, donde corresponde.



°GALLINA

°LEÓN

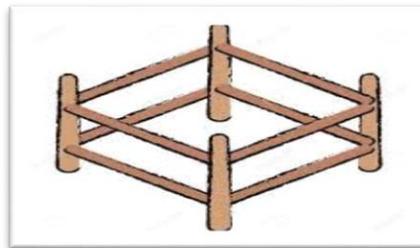
°TIGRE

°CANARIO

°GUSANO



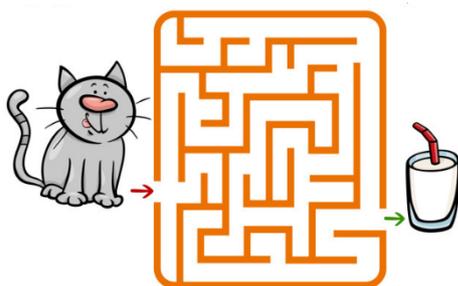
3- EL murciélago quiere guardar los animales con hocico dentro del corral.
Dibújalos y anota sus nombres.



Desafío

1-Confeccionar un laberinto para jugar en familia, siguiendo las instrucciones que se detallan a continuación:

a-En una hoja (cuaderno, A4) confeccionar un laberinto, como el ejemplo:



IMPORTANTE: ELEGIR UN ANIMAL VISTO EN LA GUÍA Y SU ALIMENTO, Y DIBUJAR COMO EN EL EJEMPLO.

b-Dibujar en distintas partes del laberinto cuadros de colores (verde y azul). Mirar ejemplo.

Hacer 3 tarjetas de color azul con anotaciones como:

¿Qué número es?
 $5.000+300+20+9=$

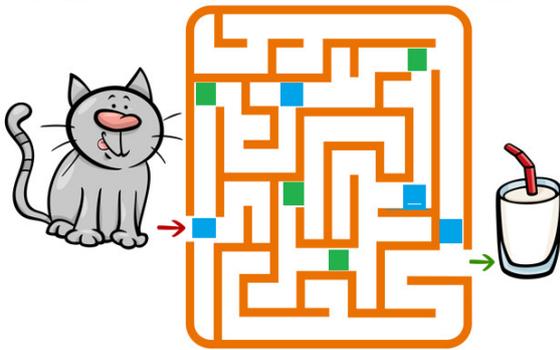
$4 \times 5 = \dots;$

¿Qué número está antes de
2.020?

Hacer 3 tarjetas de color verde con anotaciones como:

Es un animal que se alimenta de frutas, insectos y sangre
¿quién es?

¿Qué tiene el cerdo?
PICO- HOCICO



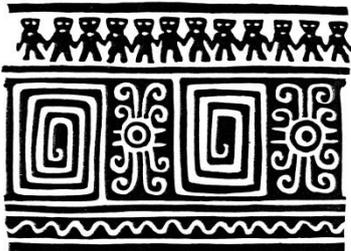
IMPORTANTE: PUEDES ELEGIR UNA TARJETA DEL COLOR SEGÚN LA ZONA POR LA QUE ESTÉS EN EL LABERINTO, Y RESPONDER CORRECTAMENTE PARA AVANZAR.

“A JUGAR Y DISFRUTAR EN FAMILIA”
RECUERDA ENVIAR FOTOS DE TUS TRABAJOS.

Área: Artes Visuales

Actividades:

- 1) Mira, piensa y responde.
 - a-¿Qué tipos de líneas aparecen en la obra?
 - b-¿Hay textura? ¿Visual o táctil?



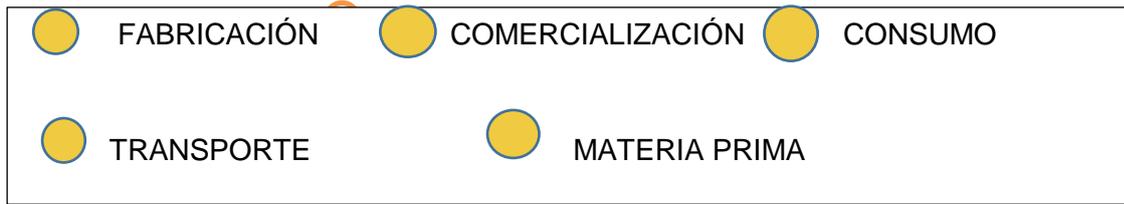
- 2) Reconoce en la imagen dónde hay ritmo y pinta con lápices de colores.
- 3) En una hoja blanca prueba con todos los materiales que tengas: revistas, lanas, telas, etc. y realiza tu propio collage representando las diferentes líneas aprendidas, creando ritmos a través de texturas visuales y táctiles.

Nota: Mandar por correo las fotos de las respuestas de la actividad 1, 2 y el collage.

Área: Educación Tecnológica

Actividades:

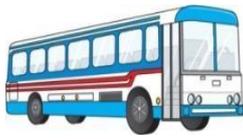
- 1-) Ordena la secuencia según corresponda el trayecto que realiza un producto hasta llegar a los hogares. (Coloca el número en el círculo.)



2-) Une con flecha

- | | |
|-------------------------|-----------|
| | Auto |
| ▪ Transporte de carga | Avión |
| ▪ Transporte de público | Bicicleta |
| ▪ Transporte privado | Colectivo |
| | Camión |

3-) Observa las imágenes de los siguientes transportes, piensa, busca y recorta imágenes de tipos de cargas (personas, animales, productos) que corresponda a cada medio de transporte y pégalas al lado de cada uno.



Nota: Realiza esta actividad en un afiche y envíame una foto.

Directora: Patricia Rodríguez