

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

Escuela: **ROSARIO VERA PEÑALOZA**

CUE **70046800**

Docentes: **Silvia Burgos, Norma Galdeano, Adela Altamiranda, Lucía Trujillano, Andrea Rodrigo, Claudia Duran y Verónica Ortiz**

Grado: **Tercero**

Turno: **Jornada Completa**

Áreas: Lengua, Ciencias Naturales, Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Física, Educación Musical, Artes Visuales - Plástica, Educación Agropecuaria, Teatro y Tecnología.

Título de la propuesta: "Cuidemos nuestro medio ambiente"

Contenidos:

- ▶ Lectura comprensiva. Sustantivos, adjetivos y verbo. Sílabas tónicas. Familia de palabras. Sinónimo y antónimo.
- ▶ Espacios Rurales y Urbanos.
- ▶ Contaminación ambiental.
- ▶ Cuidados del medio ambiente.
- ▶ Numeración. Escritura de números. Cálculos. Situaciones problemáticas. Figura y cuerpo.
- ▶ Comunicación, creación y la voz
- ▶ Textura, Color.
- ▶ Elaboración de compost
- ▶ La experimentación, reconocimiento y elaboración de acciones motrices con su cuerpo, las posibilidades de movimiento propias y de los otros
- ▶ Reciclado de materiales descartables.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ▶ Localiza información concreta en la lectura de textos. Reconoce sustantivos, adjetivos y verbos. Diferencia sinónimo de antónimos. Identifica familia de palabras. Registra elementos de la narración.
- ▶ Escribe y lee correctamente números. Resuelve situaciones problemáticas con diferentes operaciones. Reconoce elementos de figuras. Diferencia cuerpos de figura.
- ▶ Establece comparación entre contaminación urbana y rural. Demuestra actitud crítica frente a situaciones de contaminación
- ▶ Reconoce la importancia del cuidado del medio ambiente. Asume compromiso para disminuir la contaminación. Presenta las tareas en el plazo establecido.

- ▶ Muestra regularidad y esfuerzo en el trabajo
- ▶ Valora nuestro ambiente
- ▶ Expresa claramente, relatando una experiencia propia y ajena.
- ▶ Realiza a través de la textura y el color la contaminación ambiental.
- ▶ Contribuye con el medio ambiente en la reutilización de botellas.
- ▶ Elaboro el compost, separando material orgánico del material inorgánico.
- ▶ Elaborar acciones motrices con su cuerpo. Se desplaza con y sin elementos.
- ▶ Distingue el material que puede ser reutilizado.

Desafío: Construir un juego de mesa “Memoria”, integrando los trabajos de cada área, donde se vea reflejado los diferentes tipos de contaminación.

Actividades:

- 1)-Lee atentamente el texto que enviara la señorita **“Maura cambia de costumbres.”**
- 2) Responde de acuerdo a lo leído:
 - a. ¿Por qué se fue la ratita Maura al campo?
 - b. ¿Qué cosas hizo mal la ratita de ciudad antes de irse?
 - c. ¿Qué le gustó a Maura del campo?
 - d. ¿Qué cosas iba a cambiar Maura cuando llegara a casa?
 - e. ¿Qué cosas puedes hacer tú para cuidar el medio ambiente?
- 3)- Marca en el texto con color rojo tres sustantivos propios y con color azul tres sustantivos comunes.
- 4)- Encierra con un círculo la sílaba tónica de la palabra subrayada en te texto.
- 5)- Escribe tres adjetivos calificativos a ratita.....
- 6)- Menciona que acciones realizaba la ratita Carla para tener todo tan bonito.....
- 7)- Colorea las palabras que pertenecen a la familia de palabras de ratón:
ratonera – rastra – ratoncito – rastrillo – ratonesco .
- 8)- Pinta de azul las palabras que son sinónimos y de color rojo las palabras que son antónimos: roedor – Puro – contaminado - ratón
- 9)- Observa la imagen. Dibuja dos ejemplos de contaminación ambiental por lo que la ratita se fue al campo.



10)- ¿Dónde hay menos contaminación en los espacios rurales o urbanos? ¿Por qué?

11) Dibuja un ejemplo de cada tipo de contaminación urbana, que posteriormente realizaras en cartas como el ejemplo Contaminación visual y deberás realizar dos iguales para ir formando el juego de la memoria



11)- La imagen del punto 9 sobre tipo de contaminación ¿Es una figura o un cuerpo?

12)- Completa con tus saberes: Los cuadrados tiene.....vértices,.....lados y todos sus lados son.....

13)- Marca la opción correcta en cada consigna:

- a) Si debo realizar 2 cuadrados por área y en total son 7. ¿Cuántos cuadrados debo realizar? (no olvides realizarlos en catón la cantidad que corresponda, utilizaras doce con migo y dos en cada áreas de profesores especiales para armar el juego de la memoria).

7

14

24

- a) El número cuatrocientos cincuenta y dos mil uno es: 425.010 452.001

- b) Si tengo \$800.000 y me regalan \$ 1.450 ¿Cuánto dinero tengo ahora?

801.450

801.050

901.450

- c) Si de los 801.450 gaste 400.000 ¿Cuánto me queda?

600.450

401.450

600.000

- d) Si una caja de pinturas cuesta \$852. ¿Cuánto cuestas seis calas de pintura?

5.211

6.112

5.112

14)- Dibuja en los cartones (cartas) de mi área los dibujos del punto 9 y 11 no olvides que debes repetir dos veces el mismo dibujo para poder jugar. También en todas las áreas especiales como lo indica el reglamento para jugar: **Lee atentamente**

Las reglas del juego de Memoria

Para comenzar la partida de Memoria, mezclar todas las cartas y colocarlas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean. El primer jugador dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, sino las vuelve a esconder. Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente

jugador, y etc... El objetivo es lograr **memorizar** la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para llevárselas. La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas. El jugador que más cartas haya conseguido llevarse, ganará la partida.

Área: Artes Visuales-Plástica.

Docente: Norma Elisa, Galdeano

- Observa la imagen, esta es una obra de Antonio Berni. Realiza dos cuadrados de 10x10 cm. en la hoja de dibujo. Dibujaras la misma obra en los dos cuadros, lo pintaras y lograras la textura mediante la superposición de papeles de distintos colores, nilón, pedacitos de telas, etc. Cuando termines recorta los cuadrados y lo ocuparas como tarjeta para un juego de memoria.



Área: Teatro

Docente: Andrea Rodrigo

Actividad: a continuación observa con atención la siguiente imagen,

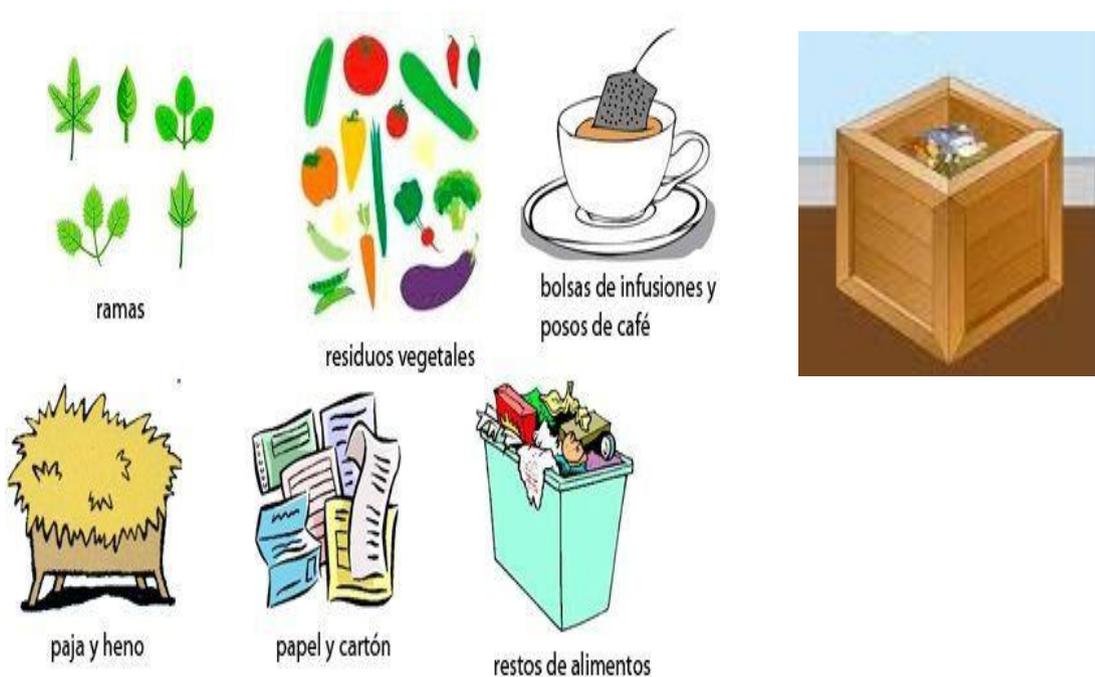


Dibuja en las cartas el planeta elegido, deberás relatar un breve cuento, teniendo en cuenta la emoción del planeta, que le pasa, como se siente y que quiere (respetando, el principio, el desarrollo y final). Al finalizar debes enviarle a la señorita, una foto de la tarjeta donde se observe el dibujo y el relato, y un audio leyendo el relato que creaste.

Área: ED. AGROPECUARIA

Docente: VERÓNICA ORTIZ

ACTIVIDAD: Observa la imagen., dibujarás dos veces la misma imagen que ves en la carta, es decir el material con el cual se realiza el compost. Deben ser iguales, porque después lo ocuparás para realizar el juego de la memoria.



Una vez que tengas las dos tarjetas con el dibujo, realizaras en un cajón, balde, o recipiente el compost, agregaras material que dibujaste en la tarjeta, lo regaras y lo taparas. Luego lo escribes en cada tarjeta, como lo elaboraste, explicando cada pasó que realizaste.

Debes enviarle a la señorita un pequeño audio explicando cómo lo realizaste. Y dos fotos cuando realizabas el compost.

Área: Educación Física.

Docente: Lucía Trujillano

Actividades:

Elegirás una imagen y lo harás dos veces, es decir una misma imagen en cada cuadrado, deben ser los mismos porque los ocuparás para realizar el juego de la memoria.

Pegar en una de las imágenes lo que dice la primera tarjeta y en la otra lo que dice la segunda tarjeta, para comenzar a jugar. Cuando encuentres las dos tarjetas iguales debes hacer lo que dicen las tarjetas.

En la **primera tarjeta** tienes que nombrar y escribir 3 actividades físicas que puedes hacer con tú cuerpo y 3 deportes que puedes hacer al aire libre.

En la **segunda tarjeta** debes utilizar seis botellas plásticas separadas, realizar trote entre las botellas, saltarlas. Luego con unas pelotas jugar a derribar las botellas plásticas que tendrán un puntaje, colocarlas todas juntas.

Escribe que otros movimientos puedes realizar con tú cuerpo, crea un circuito realizando diferentes ejercicios, con los elementos que tengas en casa que puedas reutilizar. Por

ejemplo, saltar con un pie botellas plásticas acostadas, empuja una cubierta....

Enviar fotos o vídeos a la señorita realizando el circuito que creaste.

Ejemplo de imagen:



Área: Educación Tecnológica

Actividades:



Profesoras: Claudia Verónica Duran

1-Observa atentamente la imagen, busca 6 botellas y colócales un número. Con papel arma unas pelotitas para que puedas jugar.

2-En las dos cartas de tecnología, coloca imágenes de materiales que se pueden reutilizar. (Botellas plásticas, de vidrio, papel, metal etc.) Anota en cuaderno: ¿Qué elementos de los que tienes en casa se pueden reutilizar? ¿De qué materiales son? ¿Qué realizarías? ¿Qué he aprendido?

Área: Música.

Docente: Adela Altamiranda.

Actividad:

Observar y escuchar con atención el video sobre contaminación sonora que la señorita te enviará.

Elegir dos dibujos sobre los elementos que producen contaminación sonora o acústica y dibujarlos en el cuaderno de música.

Dibujar también dos elementos que no producen contaminación sonora.

Esos dibujos los realizaran luego con la señorita de matemática en los cuadrados.

Enviar una foto de los dibujos realizados.

¡Ahora junta todas las cartas y a jugar en familia!

Directora: María Amelia Agüero.