

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN****Grupo 3****Escuela:** Policía de la Provincia de San Juan.**CUE:** 700052900**Docentes:** María Elena Tobarez – Estela Cerezo - Prof. Laura Pérez – Prof. Domingo Enrique Tello.**Grado:** 3° “A” y “B”**Turno:** Mañana y Tarde.**Áreas:** Lengua – Ciencias Naturales - Formación Ética y Ciudadana - Tecnología - Educación Física.**Título de la propuesta:** **DEJA TU HUELLA Y SALVA AL PLANETA.****Contenidos:**

- **Tecnología:** Elaboración de productos, seleccionando los materiales y las técnicas más apropiadas, diferenciando insumos, operaciones y medios técnicos.
- **Educación Física:** Prácticas corporales y lúdicas que impliquen aprendizaje significativo: Coordinación óculo - manual. El juego.
- **Formación Ética y Ciudadana:** Cuidado del Medio Ambiente reutilizando materiales descartables.
- **Ciencias Naturales:** Ciclo de la vida de las plantas. Partes y función.
- **Lengua:** Texto instructivo e informativo. La noticia. Sus partes. Lectura oral y comprensiva. Clasificación de sustantivos propios y comunes. Verbos. Adjetivos. Producción escrita.

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- Construye productos usando material descartable.
- Identifica herramientas con partes móviles.
- Participa activamente en actividades corporales y en juegos.
- Lee y comprende asiduamente el texto informativo.
- Reconoce las partes de una noticia.
- Reconoce los sustantivos, adjetivos y verbos.
- Produce oraciones y/o textos cortos.
- Identifica el ciclo de la vida de las plantas, partes y función.
- Distingue las acciones para cuidar el medio ambiente.

**Desafío:** **CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS DIVERTIDOS.****Actividades:****Lunes, 9 de noviembre.**

El título de esta propuesta “DEJA TU HUELLA Y SALVA AL PLANETA” es una invitación a que aprendamos a cuidar nuestro planeta, a partir de pequeñas pero importantes acciones. ¿Te animas a acompañarme a realizar este desafío? ¡VAMOS, JUNTOS PODEMOS

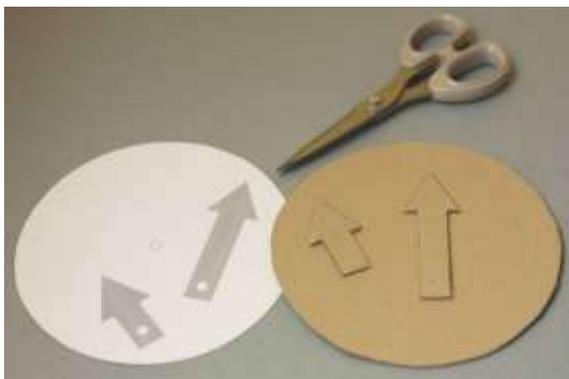
1- **Lee** ¿Qué es reutilizar?



2- Ahora a **reutilizar** materiales y **construir** un reloj para jugar.

Materiales sugeridos: tapa de pote de helado grande de plástico o telgopor, cartón, papel, un trocito de 5 cm de alambre o ganchito mariposa, un clavo, tijera.

3- **Observa** los diseños de relojes.



4- **Elige** uno y **completa** con las siguientes palabras los pasos que tienes que hacer para construirlo: **tapa, alambre, agujas, cartón, agujerito.**

1° paso: Con un clavo hacer un agujerito en el centro de la..... o círculo de cartón.

2° paso: Marcar en un cartón las flechas o .....del reloj.

3° paso: Realizar un orificio o..... a las flechas o agujas de cartón.

4° paso: Colocar las agujas del reloj en el centro de la tapa o círculo de.....y pasar por el orificio el..... para formar el reloj.

5- **Ahora... a construir tu reloj ¡MANOS A LA OBRA!**

6- **Dibuja** la herramienta con partes móviles que usaste para construir el reloj.



- **Azul el EPÍGRAFE:** texto que acompaña la imagen.
- **Naranja la FOTO:** ilustra la noticia.

11- **Completa** el cuadro ubicando las palabras según corresponda.

TIERRA      AURORA      MARIANO      FLOR

SUSTANTIVOS PROPIOS	SUSTANTIVOS COMUNES

12- **Rodea** con color sólo los verbos.

Cuidar    hermoso    jugar    marchar    lluvioso    amarillo

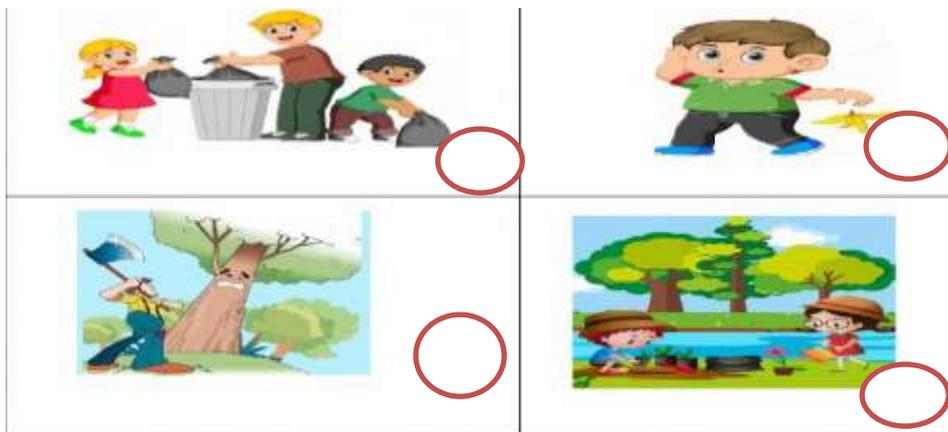
13- Escribe tres adjetivos y luego elige para producir una oración.

Niños 

**Terminada la tarea en lo posible saca una foto y se la envías a la señorita por WhatsApp. Caso contrario acercar por la escuela la guía terminada en un folio respetando el Protocolo COVID 19.**

**Miércoles 11 de noviembre.**

14- Los chicos mientras estaban en el parque realizaron muchas actividades:  
Como puedes ver hay acciones que ayudan a cuidar el suelo, el medio ambiente y otras no.



**Escribe** consejos para cada acción correcta. **Dibuja** carita feliz en el  para las buenas acciones y carita triste para las incorrectas.

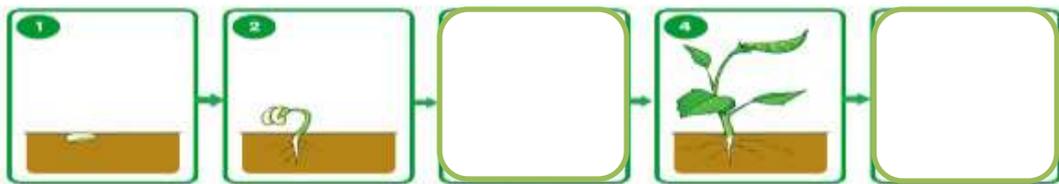
15- Completa el cuadro de verbos en los tres tiempos.

Verbo en infinitivo	Tiempo presente HOY	Tiempo pasado AYER	Tiempo futuro MAÑANA
CUIDAR			
JUGAR			
PLANTAR			

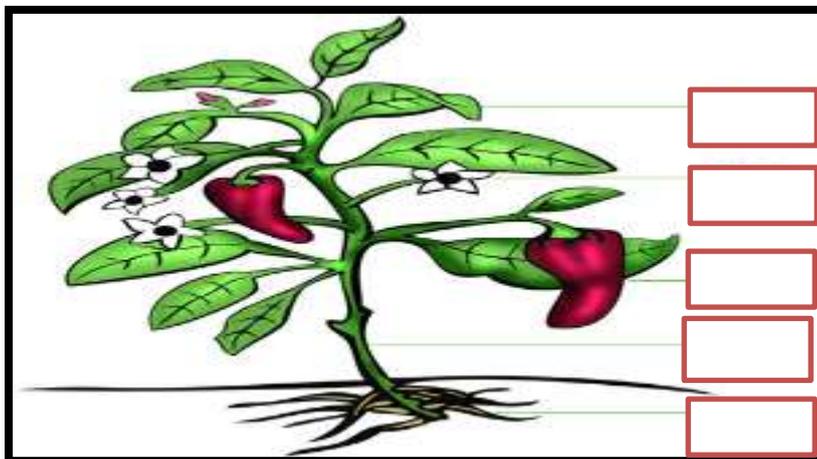
**Jueves, 12 de noviembre.**

16- En el parque hay muchas plantas y árboles. Mientras Aurora y los chicos jugaban, llegó un fuerte viento. Desordenó los carteles del ciclo de la vida de una planta. ¿Te animas a ordenarlos colocando el número según corresponde? ¿Podrías realizar los dibujos que faltan?

**Ciclo de vida de las plantas**



17- Completa con las partes de una planta.



18- Escribe consejos para el cuidado de las plantas y del Medio Ambiente.

- .....

**En lo posible envía foto o video explicando esta actividad. Caso contrario acercar por la escuela la guía terminada en un folio respetando el Protocolo COVID 19.**

**¡AHORA A DIVERTIRSE!**

**Viernes 13 de noviembre.**

19- Recorta y pega los siguientes cartelitos en el reloj que construiste, siguiendo el orden de los números.

<b>1 SUSTANTIVO</b>	<b>4 FLORES</b>	<b>7 CAMINABA</b>	<b>10 ESCRIBE</b>
<b>2 VERBO</b>	<b>5 GRANDE</b>	<b>8 LÁPIZ</b>	<b>11 HERMOSOS</b>
<b>3 ADJETIVO</b>	<b>6 CORRER</b>	<b>9 AMARILLAS</b>	<b>12 BICICLETA</b>

**¡A JUGAR!** Pueden jugar dos participantes.

- El 1° participante deberá ubicar una de las agujas que señale la palabra sustantivo, adjetivo o verbo.
- El 2° participante con la otra aguja deberá indicar la palabra que corresponda a esa clasificación.
- Se deben intercalar el rol de 3 a 6 veces.
- Luego uno de los participantes realiza preguntas. Tales como **¿Cuál es un verbo?**
- El otro participante deberá señalar con las agujas la respuesta correcta. **Verbo - escribe.**

**En lo posible saca una linda foto, donde se pueda ver tu trabajo y cómo participas en el juego. Caso contrario acercarse por la escuela el trabajo terminado en soporte papel.**

20- Seguimos jugando y reutilizando materiales.

- Elementos a utilizar, distintas botellas de gaseosas de plástico con sus etiquetas y sus tapitas.
- Se deben cortar 5 botellas sobre el nivel de las etiquetas. Luego se unen una al lado de la otra con cinta papel, se las coloca sobre una mesa.
- Se marca en el piso una línea a 2 metros de separación de la mesa y así comenzará el juego.
- Cada participante tendrá 5 tapitas y un turno para embocar en las botellas. Ganará quien logre embocar mayor cantidad de tapitas.
- **VARIANTES:** se pueden formar las botellas en círculo colocando valor a cada una, siendo la del centro la de mayor valor. Por ejemplo: 100 puntos la del centro y 50 puntos las de alrededor. Ganará el integrante de la familia que obtenga mayor cantidad de puntos, dado que ahora las botellas tienen valor.
- Registra el puntaje en un papel.

**En lo posible sacar una foto junto al juego y envíala al profesor de Educación Física por WhatsApp.**

**DESAFÍO CUMPLIDO ¡¡¡APLAUSOS!!!**

**DIRECTORA: PROF. SANDRA I. GÓMEZ**