

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 22 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO Nº 1

Escuela: Provincia de Santiago del Estero

C.U.E: 700030900

Docente: Romina Conejero Garay

Grado: Tercero

Ciclo: Primero

Nivel: Primaria

Turno: Mañana

Áreas Curriculares: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Educación Plástica, Educación Musical, Educación Física.

Título de la propuesta: Los sistemas de nutrición y sus posibles relaciones.

Contenidos: **Lengua:** Identificación de tipos textuales: cuento, poesía, Instructivo, expositivo. Clases de palabras. **Matemática:** Operaciones. Números fraccionarios. $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$. Representación gráfica y concreta. **Ciencias Naturales:** Localización y funciones de los principales órganos de los sistemas que permiten la nutrición. **Educación Musical:** sonido: timbre, duración y altura. La percusión corporal: planos sonoros (pies, muslos, palmas y castañeteos) y otras posibilidades. El movimiento corporal: libre y pautado. **Educación Física:** Identificación y ejecución de habilidades motrices básicas locomotivas: desplazamientos; saltos; giros y empuje. **Educación Plástica:** El color: primario, secundario y su mezcla

Indicadores de Evaluación:

Lengua*Identificar los distintos tipos textuales. *Expresar las características de cada tipo textual. Reconocer y aplicar sustantivos, adjetivos y verbos. Redacta según instrucciones.

Matemática*Identificar las cantidades representadas utilizando fracciones simples $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ y 1 entero. *Representar la fracción en el dibujo. Resuelve operaciones matemáticas

Ciencias Naturales*Reconocer los órganos pertenecientes a cada sistema. *Agrupar y escribir los órganos según el sistema al que pertenecen.

Educación. Física: *Realizar la correcta ejecución de cada obstáculo. *Colocar correctamente el órgano correspondiente a cada sistema.

Educación. Musical *Reconocer auditivamente cualidades del sonido *Producir diferentes efectos sonoros con el propio cuerpo y la voz

Educación. Plástica*Realizar composiciones básicas con diferentes técnicas según la propuesta establecida. *Crear composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante la observación de obras de artes.

Desafío: Construcción de un juego de mesa indicando lo aprendido.

Actividades:

Queridos pequeños en esta guía realizaremos un juego y luego realizaremos tarjetas cada día. Al final, construiremos un juego con ellas. ¡A disfrutar todo lo aprendido!

Día 1: Matemática, Ciencias Naturales y Educación Física.

1)-En el cuaderno, vas a completar las siguientes tarjetas con el nombre de todos los órganos que componen al Sistema Digestivo, Urinario, Circulatorio y Respiratorio.

Por ejemplo:

Sistema/Digestivo							
-------------------	--	--	--	--	--	--	--

2-) Ahora empezamos a ¡Jugar!

JUEGO: “Carrera de obstáculos”

Materiales: necesitarán papel y lápiz, tres pelotas (que tengan en casa), dos ladrillos, una silla y cuatro cajas.

Van a escribir en distintas tarjetas los cuadros con los nombres de todos los órganos que componen al Sistema Digestivo, Urinario, Circulatorio y Respiratorio, las colocarán dentro de una bolsita.

Van a realizar sobre el suelo una línea de partida y a 6 metros la línea de llegada. En ese trayecto se encontrarán los obstáculos (con una separación de 1 metro entre ellos aprox.):

-Tres pelotas de papel sobre el suelo (separadas a 1m) y realizarán un giro alrededor de cada una. -Apilarán dos ladrillos y tendrán que saltar por encima de los mismos.

-Por último, deberán empujar la silla por el suelo hasta la línea de llegada; allí se encontrarán cuatro cajas, cada una con el nombre de un sistema.

El objetivo es sacar uno por uno el nombre de los órganos, lograr superar todos los obstáculos y colocarlo en la caja del sistema al cual corresponde. El que lo realice en el menor tiempo posible y sin equivocarse será el ganador.

>**No olvides sacar una foto y mandarla a la seño.**

2) Una vez concluido el juego. Escribe tarjetas con los órganos de cada sistema recolectados en cada caja. La medida de la tarjeta debe ser 10 cm por 10 cm. Por ejemplo. Guardamos las tarjetas para construir el juego de nuestro desafío.

3) Observa en el cuadro el crecimiento de Daniela, en diferentes momentos de su vida.

Edad	0 años	3 años	6 años	9 años	12 años	15 años	18 años
Talla	52cm	105cm	112 cm	122cm	155cm	165cm	166cm

Vamos a jugar con esos números.

a- Suma los cm de cuando tenía 3, 9 y 18 años. b- A los 166cm, divídelo por 3

c- Resta 166 menos 52cm d- Multiplica 165 cm por 6 años

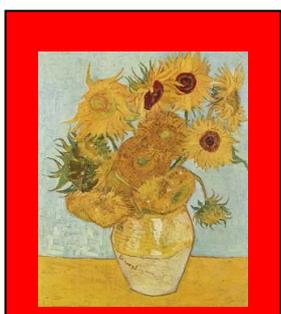
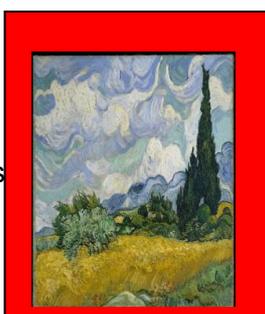
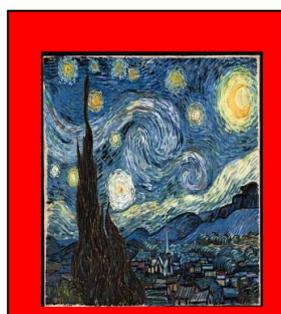
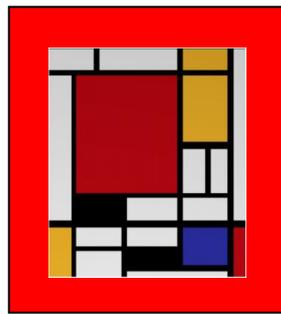
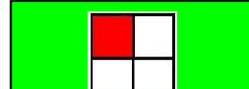
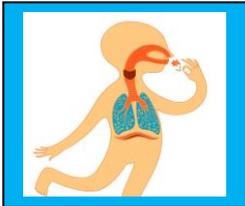
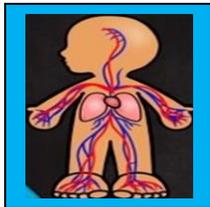
Día 2: Matemática y Educación Plástica. Juego con un Familiar y yo respondo

1)Para llevar una dieta sana, Juan fracciona sus alimentos por día. Ayuda a Juan a pintar en los dibujos la fracción con que se alimenta



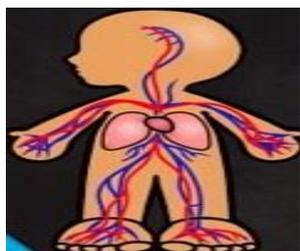
JUEGO DE CARTAS: Observamos las siguientes obras de artes de los pintores Vincent Van Gogh y Mondrian. En la Semana de las artes.

CARTAS:

			
*Collage ¿Cómo es?	* El puntillismo ¿Cómo es?	* El recortado ¿Cómo es?	* Pintura con los dedos ¿Cómo es?
1/2	1/4		
			

Instrucciones:

Se mezclan las cartas y se reparte una carta de cada color. Se da vuelta una por una y se va diciendo que observo. Si las respuestas son correctas sigo dando vuelta la otra carta, hasta tener cuatro cartas una de cada color y formar un grupito. Voy a seguir dando vuelta las cartas hasta que me equivoque entonces vuelve la carta al mazo y es el turno del otro participante. Gana el que junte más grupitos de 4 cartas. Ej.



obra girasoles
pintado con
técnica- collage



2) Dibujamos y pintamos en una tarjeta (hoja de 10 cm por 10 cm) con cada grupito de cartas que arme en el juego.

La fracción me indicará que parte de la tarjeta pintaré con la obra de arte. Por ejemplo. La tarjeta quedará:

Cartas: *Sistema circulatorio. *1/2 de la tarjeta (pinto los girasoles)
*Técnica collage. *Girasoles.

Guardamos las y tarjetas para construir el juego de nuestro desafío.

Día 3: Lengua y Música.

1) JUEGO DE MESA (casilleros estilo juego de la Oca):

Instrucciones:

Se tirará el dado y se avanzará sobre los casilleros con una ficha de botón o tapita. Se puede encontrar casilleros uno de color amarillo con descripción de “movimientos para realizar”, con verde “Sonidos para producir”, celeste “tipos de texto”.

Si el participante cae en alguno de esos casilleros se le leerá la tarjeta del color donde cayó y debe realizar lo que se solicita.

Si lo hace correctamente, continúa tirando el dado y avanzando, sino pierde el turno y continúa el otro participante.

Gana el que termina primero. Tarjetas:

Movimientos pautados:

- * Palmas arriba de la cabeza.
- * Chasquidos de dedos.
- * Percute rodillas y muslos.
- * Bailamos.

Sonidos:

- *Canta alguna canción aguda
- *Canta alguna canción despacito.
- *Canta alguna canción grave.
- *Canta alguna canción fuerte.

¿Qué tipos de texto...?

- *1) ...comienza con “¿Había una vez...” tiene personajes mágicos, princesas y príncipes”?
- *2) ...usa rimas, se escribe en estrofas que contienen versos?
- *3) ...utiliza pasos para dar instrucciones y usa verbos en infinitivo?

<i>Un lápiz</i>	
<i>Una niña</i>	
<i>Unos libros</i>	
<i>Unas sillas.</i>	

2)Con las palabras seleccionadas armo una loca poesía

3)Luego, confecciono tarjetas, indicando que clase de palabras son

4)Tomamos las tarjetas realizadas cada día.

5)Redactamos un listado de preguntas que podemos realizar para que nos respondan lo que se observa en la tarjeta.

6)Escribimos una tarjeta con el listado. (deben estar todos los temas)

*Sistemas de nutrición

*Técnicas *Obras

* Fracciones* Sonidos

* Movimientos

Textos

Día 5: Integración de Áreas.

Resolución del Desafío: Construyo mi juego. Recolectamos las tarjetas que hemos trabajado cada día:

*Día 1: Con órganos.

*Día 2: Con dibujos de sistemas compartidos con obras de arte.

*Día 3: Con movimientos, sonidos y tipos de textos.

*Día 4: Con un listado de preguntas.

¡Y nos preparamos para jugar!

* **Instrucciones:** El 1er participante, un ayudante familiar, saca una carta y se la pasa boca abajo al 2do participante.

El 1er participante realiza cinco preguntas para adivinar que tarjeta tiene el otro participante en su mano. Si adivina, debe responder en que área lo aprendió y guarda la tarjeta. Si no adivina, se coloca la tarjeta en el mazo y le corresponde el turno al otro participante. Gana quién adivina y junta mayor cantidad de tarjetas.

***El 1er participante pregunta.** (Elige de la tarjeta de preguntas que va a preguntar.)

***El 2do participante responderá sí o no.**

Directora: Prof. María Lucía Victoria.

Docente: Romina Conejero Garay