

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

Escuela: Arturo Illia

CUE: 700015800

Docentes: Porras María-Delgado Mariela-Guerra Mónica-Díaz Laura-Douglas
Cristina-Fernández María.

Grado: Tercero

Turno: Tarde.

Áreas: Ciencias Sociales - Lengua - Matemática – Ed. Física – Música – Tecnología

Título de la propuesta: “LA MAGIA DE CADA ÉPOCA”

Contenidos: Identificar y analizar los cambios y posibles continuidades entre la sociedad colonial y el presente. Lectura, Comprensión lectora. Verbos. Sustantivos y Adjetivos. Producción. Numeración, Situaciones problemáticas. Patrimonio cultural local, regional y/o nacional. Práctica y valoración de juegos tradicionales. Transportes.

Indicadores de Evaluación:

*Comprende las diferencias entre el pasado y el presente valorando los adelantos tecnológicos.

*Resuelve situaciones problemáticas variadas usando las cuatro operaciones y numeración hasta 10.000

*Utiliza distintos aspectos expresivos de la canción para comunicar sentimientos y sensaciones.

*Disfruta de la participación en juegos tradicionales, en forma colaborativa e inclusiva.

*Valora los adelantos tecnológicos de la actualidad.

Actividades: *Desafío:* **Crear un pictograma donde les permita comparar el pasado y el presente valorando los beneficios de los avances tecnológicos**

Lengua: Lee y recuerda lo sucedido en la época colonial.

Hace muchos años, cuando en nuestro país gobernaban los reyes de España la vida era muy diferente a la de ahora. Cerca del año 1810 las casas, las calles, los trabajos y las costumbres de las personas eran distintas, No había electricidad, ni agua, ni gas. Vivir en esa época no era nada sencillo.

Ahora lee el siguiente pictograma: Recuerda los pictogramas son textos donde las palabras son reemplazadas por los dibujos.

Los sonidos de la época colonial.



Encierra en el texto todos los verbos que encuentres.

Según el pictograma ¿Por qué objeto se cambió gracias a los avances tecnológicos?

Las ruedas de madera ----- Las velas-----

Las campanas despertadoras-----.Los vendedores ambulantes -----

Las carretas.----- Las calles empedradas por -----

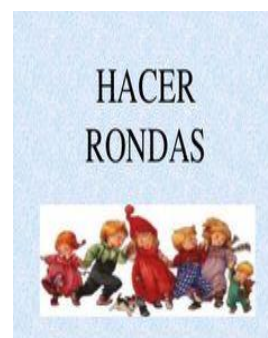
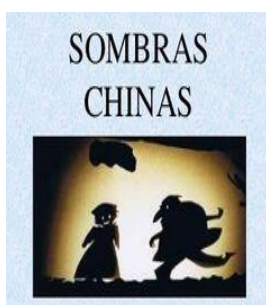
Extrae los adjetivos que acompañan a los siguientes sustantivos, si no los tiene, piensa e inventa uno.

Caminos _____ mate _____ guitarra _____

Completa el cuadro con femenino o masculino; singular o plural.

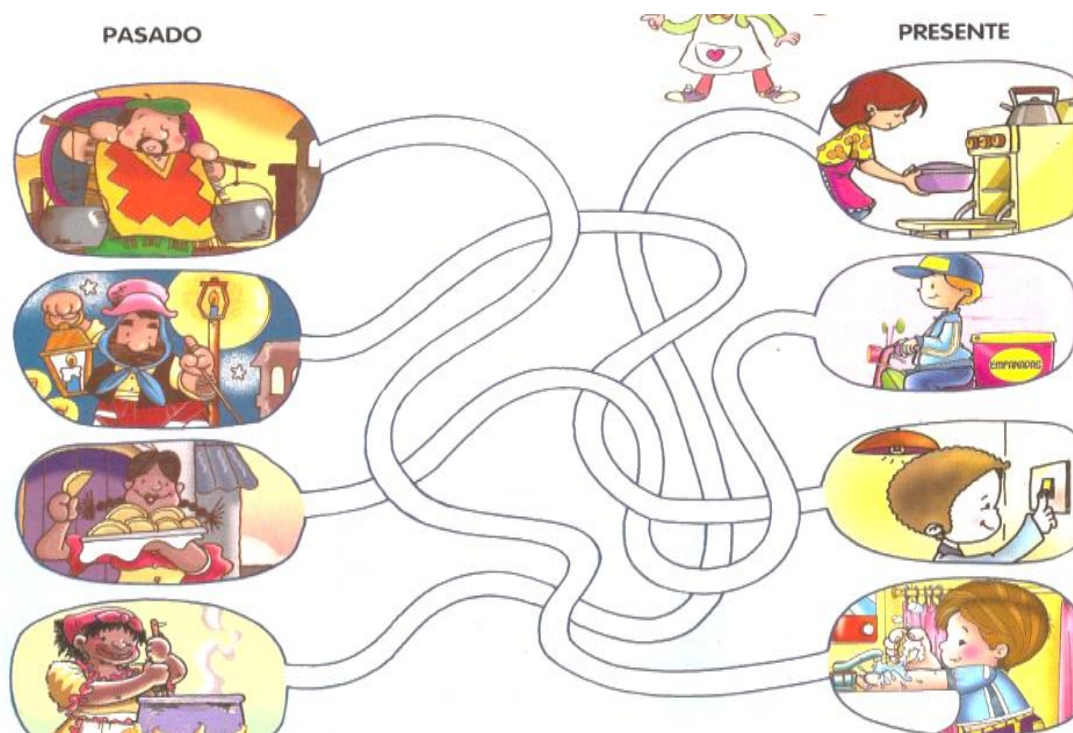
	¿Femenino o masculino?	¿Singular o plural?
Computadora		
Cine		
Aviones		
Automóviles		
Caballo		
Carretas		
Tertulias		
Baile		
Barrios		
Mate		
Empanadas		
Locro		

Los siguientes juegos eran tradicionales en la época colonial. Pregunta a tus familiares y escribete qué se trata cada uno de ellos.



Arma un pequeño pictograma de no más de cuatro renglones que demuestre como influyeron los avances tecnológicos en la humanidad. No te olvides de colocarle un título.

Ciencias Sociales. Recorre los caminos para que se encuentren las personas del pasado con las del presente y escribe los beneficios de esos cambios.



Elige un personaje de la época colonial y otro de la época actual, describe su vestimenta.

Lee el siguiente ejemplo sobre la importancia de los avances tecnológicos.

Piensa en otro objeto tecnológico actual, dibújalo y escribe los beneficios del mismo.



Cuando la ropa se ensuciaba, en el RÍO había que lavarla. Ahora, con el LAVARROPAS, es más rapidito, apretando solo un botón sale todo limpiito.

Lee la siguiente historieta. Responde en tu cuaderno:

¿Cómo eran las calles en 1810? ¿Por qué la madre y la hija corren al Cabildo? ¿Qué era el Cabildo? ¿Qué sucedió allí? ¿Con qué edificio lo compararías en la actualidad? En la actualidad si salimos de casa y se larga a llover ¿tendrías dónde refugiarte? ¿Qué cambió? ¿Es importante? ¿Por qué?



Área Matemática. Coloca "V" si es verdadero y "F" si es falso.

Si contamos de 5 en 5 hacia adelante, el número que sigue a 946 es 952 _____

Si contamos de cien en cien, el número que le sigue a 890 es 990 _____ Si al contar digo 2460 y luego 2470 es por que estoy contando de diez en diez _____

Descompone los números y completa el cuadro, como en el ejemplo.

NÚMERO	DESCOMPOSICIÓN POR ORDEN	DESCOMPOSICIÓN SUMATIVA
847	8C + 4 D + 7 U	800 + 40 + 7
4.523		
7.345		
746		
5.230		



Piensa y resuelve problemas coloniales.

Si una carreta demoraba 6 días para llegar a Córdoba desde San Juan ¿Cuántos viajes realizaría en 22 días?

En una reunión se encontraban 23 congresales. Si cada diligencia podía transportar a 3 personas ¿Cuántas diligencias se necesitaban para llevar a todos a sus pueblos?

Área: Música

¿Alguien en casa sabe jugar alguno de estos juegos?

-Arroz con leche -Antón pirulero-Farolera -Sobre el puente de Aviñón

Elige alguno de estos juegos y canta la canción. Con algún elemento que tengas en casa acompaña la canción marcando el pulso (vasos de plástico, recipiente de plástico, dos palitos). Realiza una grabación en video o audio de alguno de estos juegos tradicionales (con canto y acompañamiento) y envíalo a la Señora.

Área: Educación Física.

Los juegos tradicionales son los juegos típicos de una región, hoy en día se juega poco a estos juegos por la llegada de juguetes y juegos más tecnológicos.

1. Averigua cuáles son estos juegos que jugaban antes tus abuelos, tíos o padres.

2. En un video (de no más de un minuto) cuéntame cuáles son los juegos que se jugaban antes y muéstrame como juegas con algún integrante de tu familia a uno de ellos.

Área: Tecnología

Entre el pasado y el presente la tecnología ha podido avanzar en un aspecto fundamental para el hombre.

Identifica cada uno de los transportes y escribe en el rectángulo si es antiguo o moderno, luego une con la carga que le corresponde



Directivos: Olivares Mabel – Noriega Nancy