

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: JUAN DE DIOS FLORES.

CUE: 700018800

DOCENTE: VALENTIN RODRIGUEZ.

GRADO: 3°.

EDUCACIÓN PRIMARIA.

TURNO: JORNADA COMPLETA.

Título de la propuesta: “Cada día aprendo un poquito más”.

Área: Matemática.

Propósitos:

- Aplicar la estructura del sistema de numeración decimal para leer, escribir y comparar números, como bases que sustentan la construcción de estrategias de cálculo mental y algorítmico por lo menos hasta el 10.000.
- Interpretar adecuadamente la información cuantitativa que reciben por diferentes vías, resolver problemas aritméticos, desarrollar habilidades de cálculo con números naturales.
- Medir cantidades de longitud, capacidad, peso y tiempo usando unidades no convencionales.

Capacidades:

- Resolución de problemas, diseñar diferentes alternativas de solución a problemas
- Aprender a aprender, buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje

Contenidos:

- -Sistema de numeración decimal hasta 7000. Exploración de series numéricas y regularidades.
- Resolución de situaciones problemáticas.
- Estrategias de cálculo mental.
- Atributos cuantificables de los objetos: largo, alto, peso, capacidad, tiempo.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para leer, escribir, comparar y ordenar números hasta 7.000, por intervalos de a 1.000.
- Capacidad para interpretar y resolver situaciones problemáticas.
- Capacidad para identificar atributos cuantificables de los objetos.

Indicadores de evaluación:

- Lee y escribe números naturales.
- Ordena números naturales.
- Resuelve cálculos sencillos.
- Resuelve situaciones problemáticas.
- Escribe la respuesta del problema.

Escuela Juan de Dios Flores- Tercer Grado- Matemática-Ciencias Naturales-Educación Tecnológica-Educación Musical-

-Identifica atributos cuantificables de los objetos.

Área: Ciencias Naturales.

Propósitos.

Propiciar exploraciones sistemáticas sobre los materiales.

Capacidades.

- Aprender a aprender. Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje
- Resolución de problemas. Describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas.
- Comunicación. Buscar y seleccionar información

Contenidos.

-Mezcla, componentes.

Criterios de evaluación.

-Observación y registro de mezclas y sus componentes.

Indicadores:

-Identifica y escribe los componentes de una mezcla.

Desafío: Escribir una mezcla refrescante discriminando sus componentes.

Día 1.

Área: Matemática.

Contenidos: Numeración hasta 7000. Relaciones: anterior, siguiente.

Actividades.

1) Lee los números y búscalos en la tabla. Pueden estar de manera vertical, horizontal o diagonal.

MIL SETECIENTOS SIETE - CUATRO MIL OCHENTA Y NUEVE- -CINCO MIL SETECIENTOS VEINTE.

1	2	3	9	5
6	7	4	0	0
5	8	0	2	3
0	9	8	7	6
3	6	9	5	2

2) Extrae los números marcados y coloco el anterior y posterior.

ANTERIOR	NÚMERO	POSTERIOR

3) Completa las series:

1.000	2.000					7.000			
1.000	1.100	1.200			1.500				

Día 2.

Área: Matemática.

¡¡¡A resolver!!!

Juan y Analía organizaron un campeonato de video-juegos.

Éstos son los puntos que obtuvieron.

	Puntos primera ronda	Puntos segunda ronda.
Equipo A	976	587
Equipo B	214	673

¿Qué puntaje obtuvo cada equipo en las dos rondas?

¿Quién ganó? ¿Por cuánto?

Día 3.

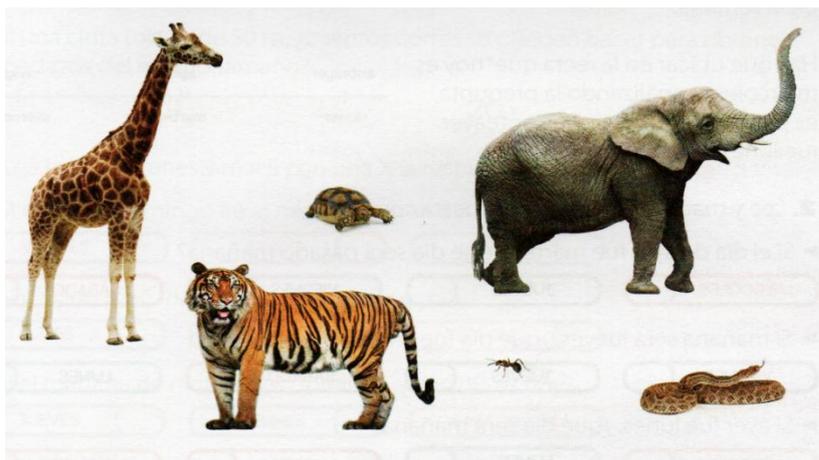
Área: Matemática.

1) Observo las imágenes y luego respondo.

a) ¿Cuál es el animal más alto?

b) ¿Cuál pesa más?

c) ¿Cuál es el más veloz?



¿Qué elementos utilizarías para;

Pesar a los animales.....

Para saber cuál es el más alto.....

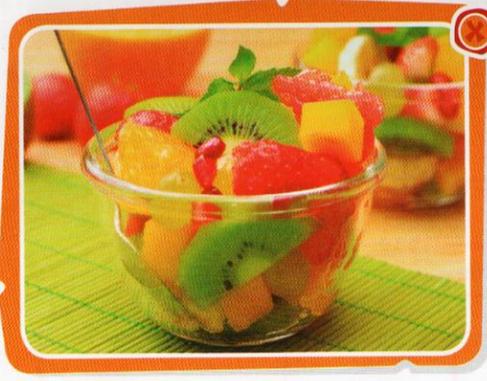
Y cuál es el más veloz.....

Día 4.

Área: Ciencias Naturales.

- Presta atención a estas imágenes.
- Cada una de ellas está formada por distintos componentes.
- Escribe los componentes de cada una de ellas.
- Recuerda que:

LAS MEZCLAS ESTÁN FORMADAS POR DISTINTOS COMPONENTES.

	
COMPONENTE 1: _____	COMPONENTE 1: _____
COMPONENTE 2: _____	COMPONENTE 2: _____
COMPONENTE 3: _____	
	
COMPONENTE 1: _____	COMPONENTE 1: _____
COMPONENTE 2: _____	COMPONENTE 2: _____
COMPONENTE 3: _____	

-Ahora piensa, dibuja y escribe los componentes de una mezcla que vos consumas para alimentarte, refrescarte o saciar tu sed.

Día 4.

Área: Educación Tecnológica

Propósitos	Capacidades	Contenidos	Criterios de Evaluación	Indicadores de evaluación
Facilitar la indagación necesaria de los recursos, los productos y las necesidades de las personas.	Comunicación. Expresar en distintos lenguajes artísticos, ideas y sentimientos	Los recursos naturales: mundo natural, mundo artificial. Los productos tecnológicos: creados por el hombre para satisfacer las necesidades de los mismos. Clasificación de los materiales.	Identificación de los productos tecnológicos. Reconocimiento de la clasificación de los materiales.	Identifica los productos tecnológicos. Clasifica materiales.

Desafío/Actividades integradoras

1) Los materiales que se pueden utilizar para fabricar un producto puede ser: plástico, vidrio, madera, metal, entre otros.

A) Elegir 3 productos de nuestra casa, detallar qué tipos de materiales creen ustedes que se han usado. Ejemplo: televisor.

B) Mencionar si estos materiales son naturales o artificiales.

c) Responder ¿Qué características tienen (duros, flexibles, frágil, transparente)?

2) LAS MATERIAS PRIMAS Y LOS PRODUCTOS ARTIFICIALES... Para elaborar, crear o construir, se necesitan productos o insumos que llamamos materia prima.

Producto: PAN

a) Escribe los **ingredientes** y explica el **proceso de elaboración** que necesita. Envía fotos al profesor de Tecnología.

Área: Educación Musical

Propósitos	Capacidades	Contenidos	Criterios de Evaluación	Indicadores de Evaluación
Estimular el desarrollo de la capacidad perceptiva.	Comunicación Expresar en distintos lenguajes artísticos, ideas y sentimientos.	Sonido del entorno Sonido-ritmo	Exploración y utilización de distintos modos de acción en la ejecución de instrumentos no convencionales.	*Identifique sonidos del entorno *Ejecute instrumentos cotidiáfonos.

Desafío/Actividades Integradoras:

- 1) # Escuchar atentamente los sonidos del entorno y nombrarlos.
- 2) # Explicar brevemente como construyeron la sonaja con la botella, e interpretar un fragmento de una canción infantil que más les guste.
- 3) # Grabar en video las producciones y enviarlas al profesor de Música.

Directora: María Alicia Ávila.