

**GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO Nº 2**

**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 Sociales, Formación Ética y Ciudadana y Educación Tecnológica.

**Título de la propuesta:** Lo urbano y lo rural a través de diferentes miradas.

**Contenidos:** **Lengua:** Comprensión lectora. Producción. Clases de palabras.

**Matemática:** Numeración. Plano. Figuras. Tipos de líneas. Operaciones. **Ciencias**

**Sociales:** Espacios urbanos y rurales. Circuitos productivos. Problemas ambientales.

**Formación Ética y Ciudadana:** Los derechos del niño. Valores- antivalores. Educación

ambiental. **Educación Tecnológica:** Proyecto tecnológico.

**Indicadores de Evaluación:**

**Lengua**\*Comprende el texto y? produce un final. \*Reconoce y aplica sustantivos y adjetivos.

**Matemática:** \*Identifica y resuelve números hasta 10.000. \*Reconoce y representa plano, figuras y tipos de líneas. \*Realiza operaciones matemáticas.

**Ciencias Sociales**\*Distingue los espacios rural y urbano. \*Agrupa las imágenes, escribe el nombre de cada eslabón y ordena el proceso del circuito productivo.

**Formación Ética y Ciudadana:** \*Analiza situaciones e infiere valores- antivalores y derechos del niño. \*Reconoce y escribe el derecho con su deber.

**Educación Tecnológica:** \*Respeta las consignas dadas. \*Expresa ideas y desarrolla la inventiva ante una situación problemática.

**Desafío:** Construcción de un modelo y/o maqueta para jugar expresando lo aprendido.

**Actividades:** Queridos pequeños en esta guía realizaremos juegos y actividades, luego construiremos cada día piezas para armar al final nuestra maqueta para jugar. ¡A disfrutar todo lo aprendido!

**Día 1: Lengua, Ciencias Sociales y Formación Ética.**

1-Observa el siguiente texto. Luego, ordena sus partes escribiendo 1, 2 y 3 al costado.

El campesino cortó todos los árboles alrededor de la casa menos en el que colgaba su hamaca. Hasta que un día se vino un gran invierno y creció el río y arrastró las casas que estaban en la orilla incluyendo la del campesino. Cuando el sintió que su ranchito se caía, corrió y se agarró fuertemente del arbolito donde colgaba la atarraya, pero el río también lo arrancó y se la llevó. El campesino se aferró al árbol con tanta fuerza que al amanecer estaba sobre él.

Un día los campesinos se pusieron a cortar los árboles de la orilla del río para sembrar maíz y plátano, pero a todos ellos les habían dicho que no debían cortar los árboles porque el río se desbordaba y no prestaron atención.

Había una vez un campesino que vivía en la orilla del río, como todos los campesinos habitaba en una casa de paja y madera, allí amarraba su canoa y colgaba su atarraya.

2-Pinta con amarillo según corresponda

\*Es un texto: 

expositivo	cuento	fábula
------------	--------	--------

\*El campesino vivía en un espacio: 

urbano	rural
--------	-------

\*El / Los protagonistas: 

El campesino	El invierno
--------------	-------------

\*\*“Atarraya” es: 

Un animal	Una red de pesca
-----------	------------------

3-Escribe un “título” para el texto, produce un párrafo con un desenlace o final. Por último, escribe a mano el texto completo: con su título, los párrafos en orden y su final.

4-Piensa en nuestra maqueta, donde representarás los espacios urbanos y rurales: Elege y extrae dos sustantivos del texto y escribe un adjetivo para cada uno. Luego dibújalos y píntalos bonitos. Los recortamos y guardamos.

[Saca una foto de esta actividad.](#)

## Día 2: Ciencias Sociales y Tecnología.

1-Observamos las imágenes y jugamos.

\*Recorta las imágenes.

\*Escribe y recorta papelitos con los tres eslabones del circuito productivo.

Instrucciones: Uno de los participantes ubicará cada imagen con su eslabón. El otro participante tomará el tiempo con el reloj. Quién lo realice más rápido gana.

[Saco foto jugando.](#)



1-Terminado el juego, pega las imágenes ubicándolas en el caminito del circuito productivo. Como en el ejemplo:



2- Dibuja, recorta y guarda para mi maqueta: un dibujo del circuito productivo que se realice en el espacio rural y uno en el espacio urbano. [Saca una foto de esta actividad.](#)

### Día 3: Ciencias Sociales y Formación Ética.

1-Recuerda el texto del día 1. Analiza como fue la actitud del campesino y que valores tuvo con el medio ambiente, unimos con flecha según corresponda. Luego completa un cuadro sobre cómo debe ser mi comportamiento. (Realizo el cuadro más grande en mi cuaderno)

CAMPESINO	*Bondadoso
	*Egoísta
	*Responsable
	*No cuida el medio ambiente
	*Generoso

\*MI ACTITUD con el MEDIO AMBIENTE debe ser.....

\*VALORES que DEBO TENER: \*..... \*.....

2-Escribe los nombres de los dos problemas ambientales que aparecen en el texto.

3-Observa las siguientes imágenes y escribe los derechos del niño que le corresponde a cada deber. Luego redacta una oración con cada una: Tengo el derecho a ...y el deber de....



**4-Piezas para mi maqueta:**

Escribe:

\*Un cartelito con un problema ambiental de los espacios rurales y otro cartelito con un problema ambiental de los espacios urbanos.

\*Por último un cartel que exprese el derecho a tener un ambiente sano y sustentable y enumere 2 deberes. A éstos tres cartelitos les pegaremos un palillo atrás para colocarlos en nuestra maqueta el último día. Saca una foto de esta actividad.

Por ejemplo:

Para disfrutar el Derecho a un Ambiente sano y sustentable.

Mi deber es: \* \*

**Día 4: Matemática**

1-Juega pensando y resuelve los casilleros. En ésta tabla se puede ver la cantidad de agua que se pierde por un surtidor que dejamos abierto. Vamos cerrando los surtidores casillero por casillero hasta cerrarlo y que no pierda más agua.



6500		5000		4.500
	3.500		2.500	
1500		500	0 GENIAL CERRASTE LA CANILLA	

2-Juega a las pistas: para ello prepararán 4 cartas con pistas.

Prepara el material del juego: Escribe pistas para estos números: \* 3467 \*2001 \*945 \*8.143. Por ejemplo: \*tiene 4 cifras

\*está entre 1995 y 2005

\*no tiene decenas ni centenas.

\* Su unidad es 1

\*Su unidad de mil es 2

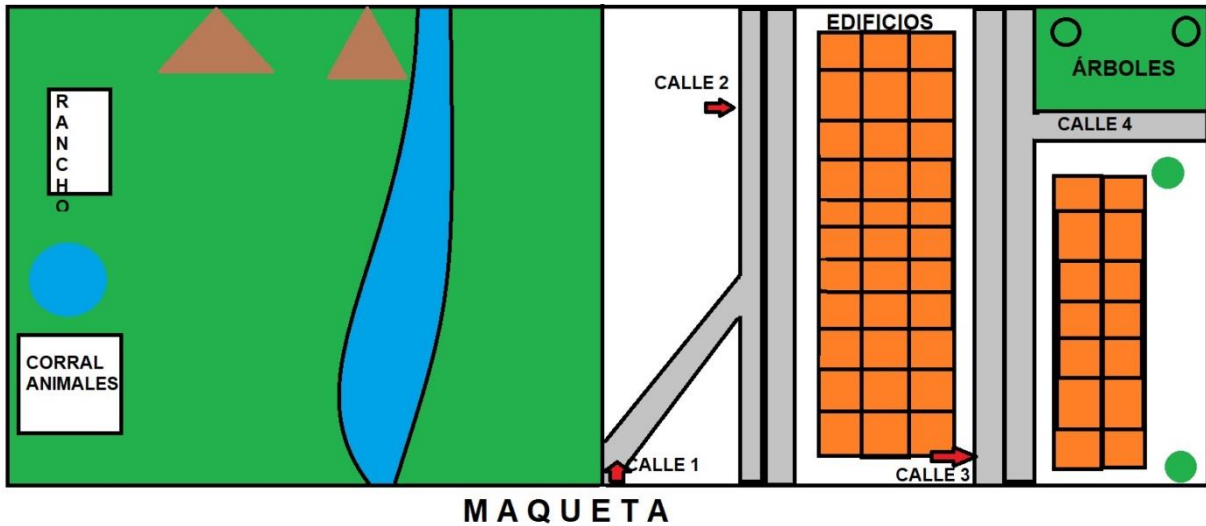
Instrucciones: El 1er participante saca una carta con pistas y se la entrega al otro

## Esc. Prov. de Santiago del Estero\_3ºGrado\_Nivel Primario \_Retroalimentación

participante, el 2do participante leerá las pistas. El 1er jugador debe ir anotando el número.

Si adivina correctamente el número, antes de las 4 pistas tiene 20 puntos, si utiliza todas las pistas 10 puntos. Gana quién junta más puntos.

3) A prepararse para realizar el plano de nuestra maqueta: Observa la imagen.



Identifica y responde:

- Escribe el nombre de dos calles que sean paralelas, dos perpendiculares y dos oblicuas.
- Enumera los cuatro tipos de figuras que encuentras en la imagen.
- Escribe que tipos de líneas encuentras.

Teniendo en cuenta esta imagen realiza un boceto de cómo te gustaría que fuera tu maqueta.

Saca una foto de esta actividad.

5) Guarda nuestra representación de la maqueta para la construcción del desafío.

Día 5: Integración de Áreas.

Construye tu maqueta. Recolecta las piezas trabajadas cada día:

\*Día 1: 2 dibujos de sustantivos del texto.

\*Día 2: 2 dibujos del circuito productivo: 1 que se realice en el espacio rural y 1 urbano.

\*Día 3: 3 carteles: \*1 Problema ambiental del espacio urbano \*1 Problema ambiental del espacio rural. \*Derecho a un ambiente sano y sustentable y enumerar 2 deberes.

\*Día 4: Representación del plano de la maqueta.

**¡A construir nuestra maqueta!**

**Materiales:** afiches o cartulinas verde, marrón y negro. Pegamento. Cajitas de remedios o perfumes. Papel glasé o de colores para forrar las cajitas. Una plancha de telgopor o una caja grande de cartón. Y todo lo que tengas en casa y desees sumar.

\*En un cartón firme o una base resistente, dibuja una ruta o camino y divide esa superficie en dos partes para representar en una el campo y en otra la ciudad o zonas urbanas.

\*Con cajitas de productos alimenticios o tubos de cartón diseña las casas, los edificios, con materiales que tengas en casa representa los árboles y los animales que encontramos en esos espacios.

En esta imagen te presenté un ejemplo, tú debes realizar el tuyo y personalizarlo.

¡MANOS A LA OBRA!!!



Cada pieza que construimos en las actividades de cada día las incluimos en la maqueta. [Graba un video pequeño explicando tu maqueta. Recuerda tener en cuenta todo lo aprendido y aplicado sobre el cuidado de nuestro medio ambiente ejerciendo nuestros derechos y al mismo tiempo cumpliendo nuestros deberes para cuidarlo siempre en cada acción diaria.](#)



Directora: Prof. María Lucía Victoria.

**Docente:** Romina Conejero Garay