

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO 2

ESCUELA: HIPÓLITO VIEYTES

CUE: 700039600

DOCENTE: DOMINGUEZ ALEJANDRO – RUIZ NORA

GRADO: TERCERO “A y B”

CICLO/NIVEL: 1° CICLO – PRIMARIO

TURNO: TARDE

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA, CIENCIAS NATURALES, MATEMATICA, EDUCACION MUSICAL.

TÍTULO DE LA PROPUESTA:”**JUGANDO EN FAMILIA, APRENDEMOS**”

CONTENIDOS CURRICULARES:

LENGUA:

- Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y de lectura compartida.
- Escucha comprensiva de textos leídos o expresados asiduamente en forma oral.
- Sustantivos, adjetivos y verbos en infinitivo.

CIENCIAS NATURALES:

- Diferentes tipos de dietas de animales.
- Diversidad vegetal: clasificación de las plantas.

MATEMATICA:

- Números naturales hasta 3.000 en forma oral y escrita.
- Operaciones de multiplicación y división con distintos significados.
- Figuras geométricas según sus características.

EDUCACION MUSICAL:

- Voz hablada y cantada.
- Instrumentos musicales: no convencionales. °Sonido: relato sonoro.
- Repertorio oficial: Himno Nacional e Himno a Sarmiento.

INDICADORES DE EVALUACIÓN :

- Realiza la comprensión lectora del texto leído.

- Lee de manera autónoma.
- Distingue sustantivos, adjetivos y verbos en infinitivo.
- Escribe el reglamento de un juego, teniendo en cuenta que los verbos van en infinitivo: (terminados en AR, ER, IR).
- Distingue los animales según su tipo de alimentación (herbívoro, carnívoro y omnívoro).
- Reconoce el tipo de plantas, teniendo en cuenta su tallo.
- Identifica números naturales hasta 3.000.
- Escribe correctamente el nombre de los números naturales.
- Resuelve situaciones problemáticas que impliquen multiplicaciones y divisiones hasta la tabla del 5.
- Reconoce y describe figuras geométricas teniendo en cuenta sus características.
- Reproduce sonidos a partir de imágenes facilitadas por el docente.

DESAFÍO: “INVENTAR O REFORMULAR UN JUEGO DE MEMOTEST SENCILLO (CON ANIMALES O PLANTAS) PARA DISFRUTAR EN FAMILIA”.

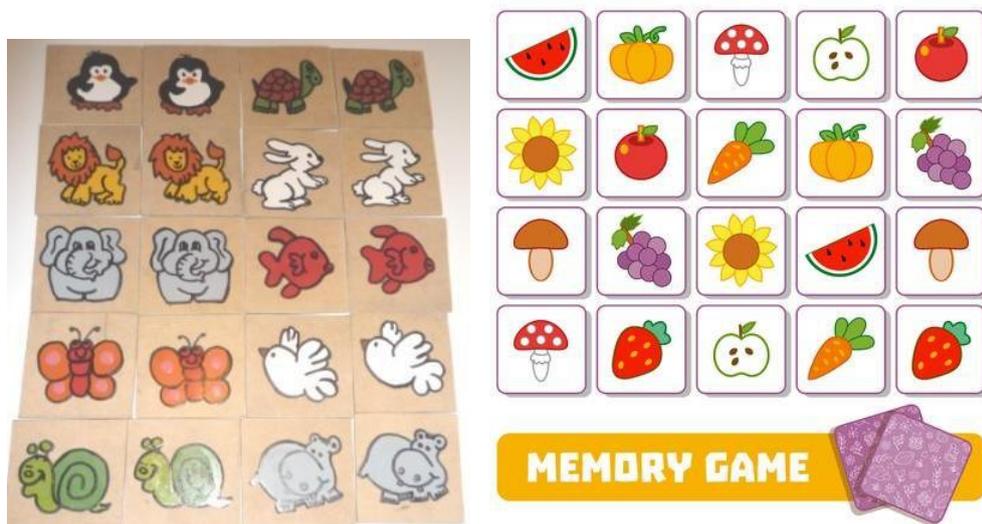
DESARROLLO DE ACTIVIDADES

LENGUA:

1-1- En esta guía tenemos “**UN DESAFÍO**”. Léelo con atención, recuerda que es realizar varias actividades para lograr, un trabajito que deben presentar al finalizar la guía.

a-Busca el significado de estas palabras en el diccionario y cópialas: **inventar** y **reformular**, **memotest**, **desafío**.

2-Observa estos ejemplos de Memotest y verás que hay varios tipos.



3--Busca información sobre su reglamento. **¿Cómo se juega?**

4-Lee con atención este Cuento **“EL ZORRO Y EL QUIRQUINCHO”** (el mismo se enviará por WhatsApp a través de un archivo, también impresa en imágenes). Con ayuda de la familia, mientras leo me graban un video y lo envía al docente de tercer grado.

5-Marca la respuesta correcta con una cruz(X).

A-**La historia leída es.....**

a-**Un cuento ().** b-**Una poesía ().** c- **Un texto instructivo ().**

B-**Los personajes importantes son.....**

a-**El zorro y el perro.()** b-**El zorro y el quirquincho. ()**

6-Enumerá los alimentos que plantó el quirquincho.

.....

7-Copia una oración del cuento, colorea la mayúscula y el punto.

8-Extrae del cuento:

a-**Tres sustantivos comunes.**

b-**Coloca un adjetivo a cada sustantivo común:**

plantas..... hojas..... raíces..... amigo..... quirquincho.....

9-Señala con un círculo los verbos que están en infinitivo.

Sembrar – aprovecharía- pensar- tuvo-burlar- vivir- tocó.

10-Recolectar materiales descartables que tengas en casa (cartones, cajas de leche, cartulinas, goma Eva, marcadores, lápiz negro y de colores, plástica, tijera) y todo aquello que te sirva para realizar el desafío.

CIENCIAS NATURALES:

11-Mira el video la canción: **“INSTRUMENTOS”** y escribe los animales que nombra. Averigua y cuenta ¿Qué come cada uno?

<https://www.youtube.com/watch?v=wEOIU2pJIE>.(ENVIAR POR WHATSAPP)

12-Une con flechas según corresponda.

HERBIVOROS: Se alimentan de carne de otros animales.

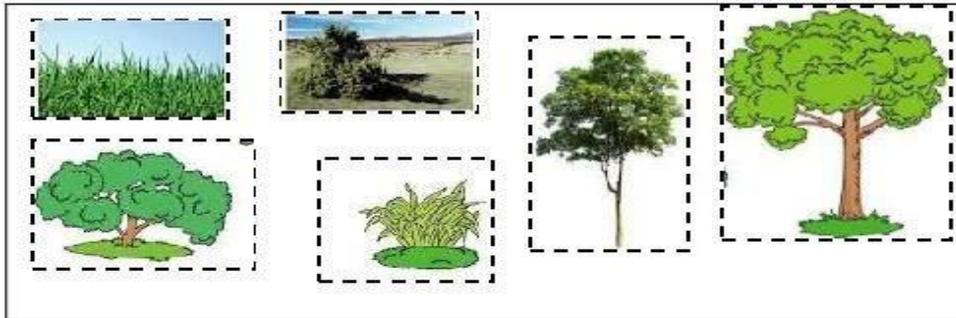
CARNIVOROS: Se alimentan tanto de plantas como carnes.

OMNIVOROS: Se alimentan de plantas y otros vegetales.

13-Observá los animales y completa el cuadro, según sea su alimentación: **oveja- gallina – puma- oso- zorro- conejo-cerdo-caballo- león.**

CARNIVOROS	HERBIVOROS	OMNIVOROS

14- Recorta y clasifica las plantas por su tallo:(**Árbol – Arbusto- Hierba**), según corresponda.



ÁRBOLES	ARBUSTOS	HIERBAS

15- Realizar una lista de materiales para construir el memotest, escríbelas en la guía.

EDUCACIÓN MUSICAL:

16-Escucha la canción” **INSTRUMENTOS**” nuevamente.

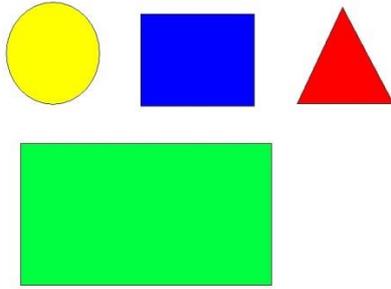
17-Ahora responde las siguientes preguntas. a-¿Qué sonidos escuchas en la canción? Escríbelos. b -¿Qué instrumentos se escuchan en la canción?

18 -Reproduce los sonidos con la voz.

19-Dibuja los instrumentos y escribe el nombre.

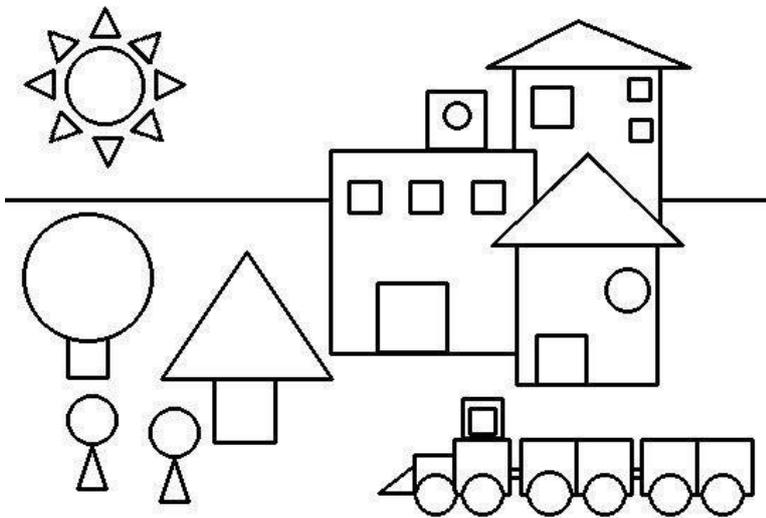
MATEMATICA:

21-Escribe el nombre de estas figuras geométricas.



22 -Pinta las figuras, siguiendo estos colores:

amarillo: círculos, verde: triángulos, rojo: rectángulos, azul: cuadrados.



a- Cuenta y completa ¿Cuántas figuras de cada una hay?

Círculos..... Triángulos..... Cuadrados..... Rectángulos.....

23- Piensa y resuelve estas situaciones problemáticas divertidas con animales.

a-Un caballo come 3 kilos de pasto por día. ¿Cuántos kilos de pasto necesito para 12 caballos?

Respuesta:.....

b-En una granja recogieron 40 huevos. Si los deben envasar en cajas de 5 huevos. ¿Cuántas cajas necesitan?

Respuesta:.....

24-En una reserva pesaron la comida de los animales, ordena, arma los números y escribe como se leen.

$$6 + 30 + 500 + 2.000 = \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$$

$$40 + 8 + 600 + 1.000 = \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$$

¡LLEGO LA HORA DE CONSTRUIR EL DESAFIO!

25-Producir el reglamento para jugar al memotest, recuerda que los verbos van en infinitivo (terminados en AR, ER, IR).

26-Mira el siguiente video “**Memotest de animales**”, que te ayudará en la construcción de tu memotest. www.youtube.com/watch?l=lv3EIZX3_0&t=87s

27- Para armar nuestro memotest, cada ficha debe ser en forma un círculo (un platito chiquito), en total son 20 fichas. Deben dibujar 2 animales iguales (2 perros pintados iguales), en total 10 parejas de animales.

28-Puedes guiarte por alguno de los memotest que están en la actividad 2.

29-Cuando termines de construir todas tus fichas de animales o plantas. Ya está tú juego listo para jugar.

30-¡Llego el momento de jugar y disfrutar juntos en familia!

DIRECTORA: NELIDA DIAZ.