

GUÍA PEDAGÓGICA N° 3.

Título: “Conociendo Fábulas”

Desafío: Armar una carpeta de antologías con fabulas aplicando su creatividad.

Actividades de Profundización

Lengua 07/06

- 1- Observa las siguientes imágenes:
 - a- ¿De qué se puede tratar la fábula?
 - b- ¿Dónde ocurre esta historia?

Leemos el título: “La liebre y la tortuga”

 - a- ¿La leyeron alguna vez?
 - b- ¿Qué piensan que sucederá con los personajes?
- 2- Leemos esta linda historia.



La Liebre y La Tortuga

Había una vez una liebre muy vanidosa que se pasaba todo el día presumiendo de lo rápido que podía correr.

Cansada de siempre escuchar sus alardes, la tortuga la retó a competir en una carrera.

—Qué chistosa que eres tortuga, debes estar bromeando—dijo la liebre mientras se reía a carcajadas.

—Ya veremos liebre, guarda tus palabras hasta después de la carrera— respondió la tortuga.

Al día siguiente, los animales del bosque se reunieron para presenciar la carrera. Todos querían ver si la tortuga en realidad podía vencer a la liebre.

El oso comenzó la carrera gritando:

—¡En sus marcas, listos, ya!

La liebre se adelantó inmediatamente, corrió y corrió más rápido que nunca. Luego, miró hacia atrás y vio que la tortuga se encontraba a unos pocos pasos de la línea de inicio.

—Tortuga lenta e ingenua—pensó la liebre—. ¿Por qué habrá querido competir, si no tiene ninguna oportunidad de ganar?

Confiada en que iba a ganar la carrera, la liebre decidió parar en medio del camino para descansar debajo de un árbol. La fresca y agradable sombra del árbol era muy relajante, tanto así que la liebre se quedó dormida.

Mientras tanto, la tortuga siguió caminando lento, pero sin pausa. Estaba decidida a no darse por vencida. Pronto, se encontró con la liebre durmiendo plácidamente. ¡La tortuga estaba ganando la carrera!

Cuando la tortuga se acercó a la meta, todos los animales del bosque comenzaron a gritar de emoción. Los gritos despertaron a la liebre, que no podía dar crédito a sus ojos: la tortuga estaba cruzando la meta y ella había perdido la carrera.

Moraleja: Ten una buena actitud y no te burles de los demás. Puedes ser más exitoso haciendo las cosas con constancia y disciplina que actuando rápida y descuidadamente.

3. Marcá con una **X** la opción más adecuada.

- ¿Por qué ganó la tortuga?
- Porque la tortuga fue más veloz que la liebre.
- Porque la liebre tenía demasiado sueño como para correr rápidamente.
- Porque la tortuga, aunque lenta, fue decidida y paciente hasta el final.

Matemática:

- 1- Recordamos nuestro sistema de numeración.
- 2- Ayuda a la tortuga a completar los siguientes obstáculos que se le presentaron en su carrera. Completa con los números que faltan.

100	200	300					900	1000
1100			1400			1700	1900	
2100								
3100				3500			3800	4000
		4300						
			5400			5700	5900	
	6200			6500			6800	7000
7100					7600			
						8700		
	9200		9400				9800	

3- Elige 3 números del cuadro y escribe la oración aritmética. (su nombre)

Martes 08/06 - Lengua: Recordamos lo leído la clase anterior

- Respondemos:

- ¿Qué opinan ustedes sobre la moraleja?
- ¿Qué cosas hizo la liebre por confiar demasiado en su rapidez? ¿Qué habrá pensado cuando perdió la carrera?

3- Relee la fábula y escribe una descripción para personaje utilizando adjetivos calificativos.



cada

Ciencias sociales:

- 1- Recordamos lo visto en las clases anteriores:
- 2- Trabajamos en un mapa de San Juan.
- 3- Delinea su contorno. Escribe sus provincias limítrofes.

- 4- Pinta en el mapa tu departamento.
- 5- A continuación, escribe algunas características que recuerdes de tu departamento. ¿Cuál es la principal actividad que allí se realiza?

Miércoles 09/06 - Matemática:

- 1- Recordamos los números romanos. Realizamos la siguiente actividad.

Escribe el número correspondiente.		
DLXXXIV	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
DCCCVI	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
CCCLXXII	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
CCLXXXVI	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
DCCCLXXII	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
CXXXIII	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
DCII	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
DLII	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>

Escribe en numeración romana.		
461	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>
631	=	<input style="width: 100%;" type="text"/>

- 2- Realizamos una actividad divertida mientras aprendemos.
- 3- Recortamos los cuadritos de la derecha y los ubicamos donde corresponde, según su número romano. Compartimos el resultado con nuestros compañeros mostrando la imagen que se formó.

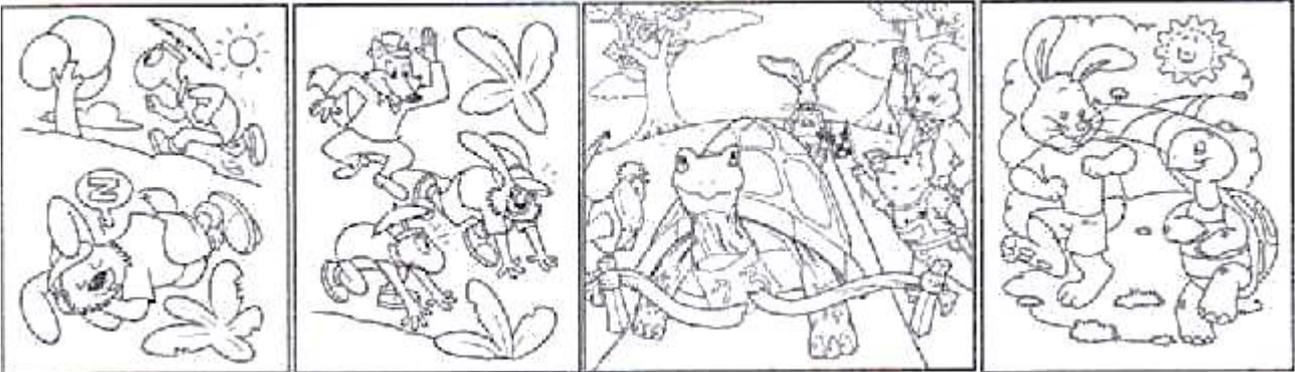
23	1456	1232	2347	DCLXXXI	MMCCCCXI	CCCXLI	CLVI
901	1561	129	789	DXII	CDXI	CCCLVI	MMCCCCXLVII
356	156	651	681	MMMCLVI	MDLXI	DCLI	XXIII
2311	3000	3156	145	CMI	CDXXXI	MCCXXXII	MMM
512	431	341	411	CXLV	MCDLVI	DCCLXXXIX	CXXIX

Lengua:

- 1- Relee la fábula de la liebre y la tortuga.
- 2- Marca en el texto:
 - ♣ Estructura narrativa: inicio, desarrollo y final.
 - ♣ Colorea los puntos seguido con verde.
 - ♣ Colorea los puntos y aparte con rojo.

- ♣ Colorea el punto final con azul.
- ♣ Con corchete las oraciones.

3- Pinta, ordena y re- narra las viñetas de acuerdo a como sucedieron en la historia leída.



Jueves 10/06 - Lengua:

¡Nos convertimos en pequeños escritores!

1- Creamos nuestra propia fábula, para eso completa y tiene en cuenta las siguientes consignas. También nos servirá para colocarla en nuestra antología.

- ◆ Elige que personajes intervendrán en su historia, marca con una X su elección.

Liebre Caballo Elefante León Ratón

- ◆ Rodea cuáles serán las cualidades de cada personaje, puedes seleccionar más de una.

Astucia soberbia envidia
vanidad despreocupado laborioso

- ◆ ¿Qué características tienen? ¿Actúan como animales o como humanos?
- ◆ Tiene en cuenta la siguiente moraleja:

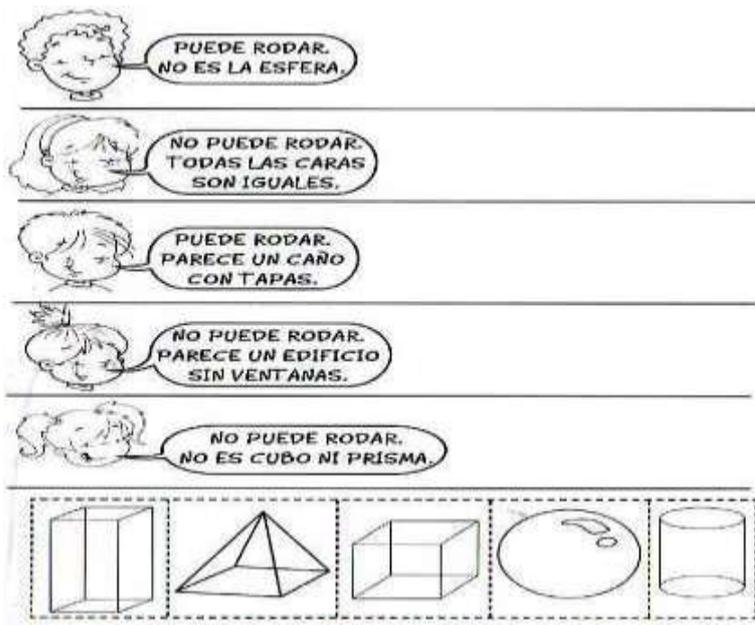
La vergüenza solo sirve para perder oportunidades

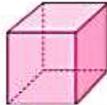
2- Ahora dejamos volar nuestra imaginación y comenzamos a escribir. Recuerda que comenzaremos en borrador hasta obtener nuestra versión final.

3- Compartimos nuestra creación, leyéndosela a los demás.

Viernes 11/06 - Matemática:

1- Realizamos la siguiente actividad, recordando lo aprendido.



NOMBRE	Nº ARISTAS	Nº CARAS	Nº VÉRTICES
			
			

Lengua:

1- ¡Llegó la hora de resolver nuestro desafío!

A lo largo de todo este tiempo hemos recolectado una serie de fábulas que serán parte de nuestra antología.

Te pedimos que además busques otras, para que puedas tener una gran variedad de lecturas para disfrutar. Puedes buscar en internet, libros de lectura etc.

Una vez que recolectes todas, colócalas en una especie de librito que puede ayudarte tu familia en el armado. Crea un índice con los nombres de cada fábula y en que página podemos encontrarla. ¡No te olvides de colocar también la que tu escribiste!

Comparte tu antología de fábulas con tus compañeros y léelas la que más te gusta. ¡MUCHA SUERTE!

EQUIPO: CLAUDIA REINOSO - EDIT MARTINEZ

GUIAS DE PROFUNDIZACION DE 4º GRADO Semana del 07/06 -11/06.

AREA: Artes Visuales.

Propósitos: Propiciar la producción de imágenes mediante la experimentación, exploración, indagación, reconocimiento y de reflexión sobre los ponentes del lenguaje, modos de organización y recursos compositivos.

2-Actividades de Profundización:

_En una hoja que pondrás dentro de la carpeta de artes visuales buscaras y transcribirás la diferencia entre figura abierta y figura cerrada.

_ puede ser una hoja rayada o cuadrículada

AREA: Educación Física.

PROPÓSITOS Plantear situaciones motrices y lúdicas que permitan al niño elaborar múltiples posibilidades de acciones para la resolución de problemas sin elementos en forma individual.

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN.

Observa el siguiente video y realiza los ejercicios, estarás trabajando equilibrio dinámico.

<https://www.youtube.com/watch?v=skMIXaMXN2E>

Área Curricular: Educación Tecnológica

Criterio: Identificar herramientas y su uso en diversos trabajos.

Desafío: Armar con palitos de helados un producto que se utilice para guardar cosas.

Indicadores: -Distingue herramientas y uso de cada una. -Manipula correctamente una herramienta manual.

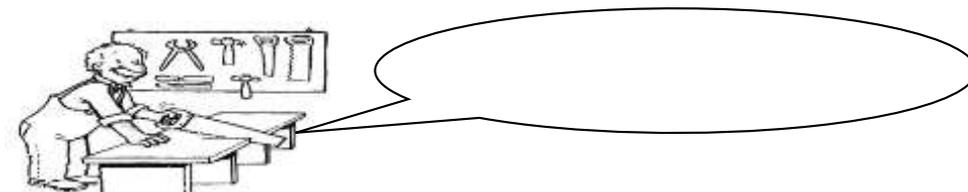
Actividades de Profundización:

1) Adivina, adivinador:

2- Diseña la herramienta donde corresponde

<p>Con martillos y serruchos, clavos, punzón y puntillas. La madera yo transformo En mesas, roperos y sillas. ¿Quién es?</p>	Destornillador	Martillo
	Serrucho	Clavo

3- ¿Cómo se llama el lugar donde trabaja el carpintero?



4- Busca información sobre el proceso de fabricación del lápiz negro y cópialo en tu cuaderno.

AREA: MUSICA

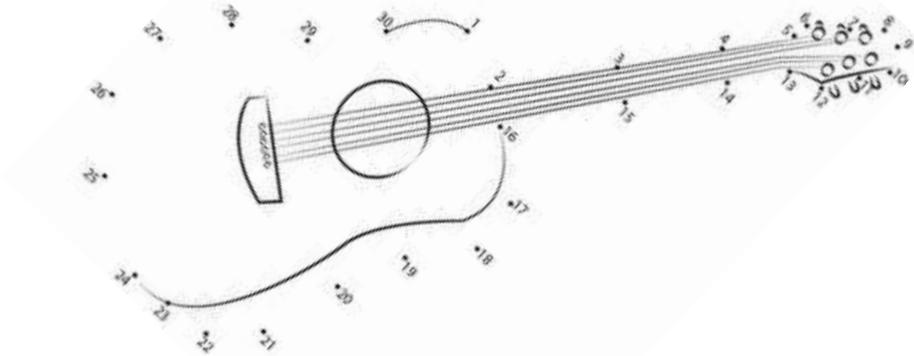
Actividades de desarrollo. Música cuyana

1. Escucha y observa el siguiente video

Link https://www.youtube.com/watch?v=WNc08XOFoBw&ab_channel=LeonardoGiglio

2. Escribe o busca, recorta y pega la letra en tu cuaderno y canta varias veces para aprenderla

3. Une los números y pinta el instrumento característico del folklore cuyano.



EQUIPO: CLAUDIA REINOSO – EDIT MARTINEZ