

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2

Escuela: Autonomía Ciudad de Bailén

Docente: María Alejandra Mascarell

Grado: 4° **Nivel:** Primario **Turno:** Jornada Completa

Áreas: Lengua – Matemática – Ciencias Sociales – Ciencias Naturales – Formación Ética y Ciudadana

Desafío: **CREAR UNA RECETA FABULOSA PARA UN COMEDOR ESCOLAR USANDO UN VEGETAL AUTÓCTONO DE SAN JUAN: ACELGA**

Capacidades: -

Comunicación: Producir, textos en situación de escritura con destinatarios reales.

Resolución de Problemas: Construir representaciones de la realidad

Pensamiento Crítico: Argumentar de manera escrita interrogantes de una situación

Contenidos:

Lengua: Redactar y releer borradores (revisando su organización, la ortografía y la puntuación.)

Producción escrita.

Área Matemática: Numeración: lectura, escritura y ordenamiento.

Área Ciencias Sociales: Espacio urbano – Espacio rural

Área Ciencias Naturales:

Interacciones de los seres vivos entre sí y con el ambiente.

Área Formación Ética: Opiniones y sentimientos



Título: “CHEFCITO”

TE CUENTO QUE VAMOS A TRABAJAR CON EL DESAFÍO DE LA GUIA N° 1

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

TAREA N° 1 LENGUA

TU DESAFÍO FUE...CREAR UNA RECETA FABULOSA PARA UN COMEDOR ESCOLAR USANDO UN VEGETAL AUTÓCTONO DE SAN JUAN: ACELGA

Para explicar cómo se escribe una receta debo hacer un

O- Texto narrativo

O- Texto instructivo

O-Texto expositivo

Trabajamos con tus saberes

Vuelve a revisar tu versión final después de una lectura silenciosa

RESPONDE

¿Abordaste bien el tema?

¿Expresaste con claridad tus ideas?

¿El texto está correctamente escrito? Usa el diccionario para comprobar la escritura de las palabras que merecen duda

Vuelve a escribir el texto, corrigiendo los errores que detectaste, en relación a:

- ☀ La calidad del contenido
- ☀ La claridad de las ideas
- ☀ La ortografía
- ☀ El orden lógico de las oraciones y del contenido



TAREA N° 2 MATEMÁTICA

En la resolución de tu desafío utilizaste números te pido que los ubiques en la recta numérica ubícalos en la siguiente recta numérica de menor a mayor

Ahora completa el siguiente cuadro con la siguiente numeración ahora **de 100 en 100**

1000		1100							1900
2000									
3000									
4000									
5000									
6000									
7000									
8000									
9000									
10.000	10.100								10.900

✓ ¿Cómo se transforma el número **2442** si lo multiplico **por 10**?

TAREA N° 3 CIENCIAS SOCIALES

Recuerda

¿Cuál fue el ingrediente principal de tu receta?

¿En qué época del año se siembra?

Según lo que ya sabes de las características y diferencias sobre espacio rural y urbano

¿Qué actividades podrán realizar las personas en los mismos espacios?

Busca, recorta y pega PAISAJES URBANOS Y PAISAJES RURALES.

Completa el cuadro

CARACTERÍSTICAS	CAMPO	CIUDAD
CONTRASTE		
RELACIONES		

TAREA 4 CIENCIAS NATURALES

Ahora observa las siguientes imágenes...



Trabajamos con tus saberes

- ☀ ¿Qué tipos de ambientes serán?
- ☀ ¿Puedes escribir cuales son las diferencias de cada uno?
- ☀ ¿Cuál ambiente es el más apropiado para realizar la siembra de los vegetales que usaste para al escribir tu receta?
- ☀ ¿Por qué?

TAREA 4 FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

Con el desafío logre en esta guía

- O- Proyectar imágenes
- O-Manipular distintos tipos de materiales
- O-Conocer la figuras y cuerpos geométricos
- O- Aplicar todo lo que aprendí

Colorea que sentimiento te despertó compartir la foto de tu desafío y leer sus comentarios

 abrumado	 aburrido	 acelerado
 agradecido	 alegre	 ansioso
 arrepentido	 asustado	 avergonzado
 cansado	 celoso	 contento

¿Cuál es tu opinión sobre lo realizado por tus compañeros?

ÁREAS DE ESPECIALIDADES

COMPUTACIÓN

DESAFÍO: Realizar juegos didácticos

PROPÓSITOS:

- Promover en los alumnos nuevos aprendizajes, necesarios para su trayectoria escolar.
- Favorecer el entorno apropiado para desarrollar prácticas con la computadora.

CAPACIDADES:

- **Comunicación:** producción de argumentos simples teniendo en cuenta el desarrollo de una idea.
- **Resolución de Problemas:** resolución adecuada de situaciones problemáticas empleando juegos didácticos.

CONTENIDOS:

- Identificación de periféricos.

Los periféricos

Los periféricos son dispositivos electrónicos que permiten desarrollar distintas tareas, su nombre proviene de periferia o alrededor, en este caso es alrededor de la CPU/ Gabinete.

Actividades de Desarrollo

Arma un rompecabezas:

- a - Pega en un cartón la imagen que encuentras abajo
- b- Luego por la parte de atrás marca con un lápiz formas, que más te gusten.
- c- Recorta por las líneas que marcaste y listo, ¡ya puedes jugar!



DIRECTORA SANDRA TEJADA