

GUÍA PEDAGÓGICA Nº24 RETROALIMENTACIÓN (GRUPO 2)

ESCUELA: Luis Vernet

CUE:700019700

GRADO: 4toº **TURNO:** Jornada Completa

ÁREAS: Teatro, Artes visuales, Educación Física, Música, Educación Tecnológica, Computación, inglés y Educación Agropecuaria.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: **Resolvemos, jugamos y aprendemos.**

CONTENIDOS

TEATRO: Improvisación.

ARTES VISUALES: Bidimensión. Elementos de la composición.

EDUCACIÓN FÍSICA: Experimentación y elaboración motriz considerando sus posibilidades de movimiento.

MÚSICA: Cancionero folclórico. Especie folclórica: carnavalito.

ED. TECNOLÓGICA: Los materiales y sus propiedades.

COMPUTACIÓN: Partes del pc.

INGLÉS: los colores, los números de uno a diez, partes de la cara.

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: Panificación de masas, normas de higiene y seguridad.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

TEATRO: Resuelve situaciones a partir de la improvisación

ARTES VISUALES: Dibuja teniendo en cuenta proporciones, distancia, color.

EDUCACIÓN FÍSICA: Participa en prácticas corporales y ludo motrices que impliquen aprendizajes significativos, disfrute, inclusión, cuidado de sí mismo, de los otros y del ambiente, adoptando hábitos alimenticios saludables para una mejor calidad de vida.

MÚSICA: Reconoce el carnavalito a partir de su ritmo básico.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: Diseña juegos

Realiza un producto para entretenerse, usando los materiales apropiados.

COMPUTACIÓN: reconoce las partes básicas de un pc.

INGLÉS: Reconoce los 11 colores (red, blue, yellow, brown, green, pink, black, white, gray, orange, purple).

Reconoce los números del 1-10 en inglés.

Identifica las partes de la cara: eyes, mouth, ears, face, hair, nose.

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: Emplea normas de higiene y seguridad

Identifica los distintos tipos de ingredientes y pasos de la receta.

DESAFÍO: Realizar una infografía de los juegos realizados, escribiendo un registro de todo lo aprendido. Agrega a tu trabajo todas las ilustraciones que puedas.

TEATRO

“Recordemos que la Improvisación” significa realizar alguna acción sin haberla planeado con anterioridad o sin que el entorno lo espere.

1) Recuerda una situación que hayas vivido en tu vida cotidiana en la cual hayas improvisado. Ej. Mamá me mandó hacer las compras y me olvidé el dinero...tu solución a tal situación fue inesperada (fue una improvisación).



2) Relata por escrito tu experiencia y anota dos posibles soluciones que hubieses improvisado en ese momento para darle solución a tu situación.

ARTES VISUALES

En una hoja de dibujo, representa una actividad que realizan en tu familia desde hace mucho tiempo, para eso debes investigar a los integrantes de mayor edad en tu familia. Por ejemplo: si carnean, si cosechan, si tejen, si siembran, las reuniones familiares, todo lo que realizamos lo aprendemos de alguien, saber si lo siguen haciendo de la misma manera tradicionalmente, recuerda elegir una actividad la que tú quieras y esa dibujarla en la hoja, luego pinta muy prolijo. También debe formar parte del árbol genealógico.



EDUCACIÓN FÍSICA

“JUEGO DE LA MEMORIA”

- Formamos un círculo con los integrantes del juego, cada uno saca una ficha, quien logra sacar la ficha par del juego, deberá imitar el movimiento del animal que le tocó dándole un punto como premio.

Gana quien logra sumar 10 puntos.



***HIGIENE PERSONAL:** recuerda lavar bien tus manos una vez que termines de realizar la actividad física.

MÚSICA

- 1- Escuchar los audios que te enviaré al grupo de dos carnavalitos.
- 2- El paso del carnavalito es levantando una rodilla primero y la otra después, haciendo un salto con la pierna que está en el suelo. Practica el paso, escuchando la música.
- 3- Realiza el ritmo base siguiendo estas sílabas: TA- TITI-TA-TITI-TA-TITI, primero lento y después, cada vez más rápido.
- 4-Luego, escucha la canción y acompaña con un instrumento fabricado en casa, el ritmo del carnavalito.
- 5- Investiga la indumentaria típica de los bailarines, y realiza un dibujo

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Observa distintos juegos



Diseña en tu cuaderno el juego que desees construir.

Construye el juego diseñado, buscando en casa los materiales adecuados.

COMPUTACIÓN

1- Algunas de las siguientes recomendaciones son correctas y otras falsas elige una buena recomendación de las que leíste y represéntala en una ilustración.

§ Golpear la computadora para que funcione más rápido

§ No mantener líquidos alejados de la PC

§ Lavarse bien las manos antes de Utilizar los equipos

§ mover los equipos encendidos

§ mantener el orden y la limpieza en el aula

§ no escuchar a mis compañeros

§ Consumir alimentos cerca o sobre la PC

§ no exponer los equipos al sol o la Tierra

2- Recorta, colorea y pega



Teclas de función: Cumplen funciones específicas. Por ejemplo, f1: muestra el panel de ayuda

Teclado Alfanumérico: Contiene las letras números y símbolos de puntuación

Teclado Numérico: Contiene números y operaciones como suma, resta etc.

Teclas de Dirección: Contiene las flechas direccionales q permiten desplazar en diferentes sentidos

Teclas especiales: Contiene teclas como SHIFT (para activar mayúsculas y símbolos) ALT Y ALT GR (para activar símbolos como el @) ENTER (para aceptar o pasar a línea siguiente) BACKSPACE (para borrar un espacio hacia atrás) etc.



3- Realiza un dibujo donde se distingan todas las partes de una computadora



INGLÉS

Las actividades que a continuación se detallan, son actividades simples que pueden ser abordadas por todos los alumnos cualquiera sea su escenario.

1- Hago clic en los links y repaso los contenidos vistos:

https://www.youtube.com/watch?v=qhOTU8_1Af4&t=85s

[youtube.com/watch=qhOTU8_1Af4&t=85s](https://www.youtube.com/watch?v=qhOTU8_1Af4&t=85s)

<https://www.youtube.com/watch?v=6pLFxeumlPE&t=5s>

2- Ahora realiza las siguientes actividades:

<https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/colours-colors>

<https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/numbers.htm>

<https://agendaweb.org/exercises/vocabulary/body/body-head>

EDUCACIÓN AGROPECUARIA

El pan es una porción de masa de harina y agua cocida al horno. Considerando tradicionalmente el principal pan de la humanidad.

Ingredientes:

- 600 gramos de Harina de trigo
- 350 mililitros de Agua templada
- 30 gramos de Levadura fresca de panadería
- 10 gramos de Sal
- Aceite de oliva virgen extra



“Importante”: Para evidenciar tu proceso pedagógico de aprendizaje deberás mandar a las docentes registros o evidencias. Podes enviarlos a través de los siguientes medios de comunicación: vía e-mail, WhatsApp y pueden realizarse en formato de videos, fotografías, dibujos.

Directora: María de los Ángeles Navas.

María Ramella-Susana Acosta-Myriam Vera- Eduardo Guevara-Isabel Ivañez-Melisa Bonil-Beatriz Vergara-Vanesa Quiroga-Yanina Marras.