

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

**Escuela:** Antonio Torres

**Grupo n°** 3

**CUE** 700042000

**Docente/s:** Verónica Tobares, María Cáceres, Laura Rodríguez, Aldo Abrego, Marcelo Montivero

**Grado:** 4°

**Turno:** Mañana

**Área/s:** Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética, Educación Musical y Educación Física.

**Título de la propuesta:** *En mi ciudad, convivimos respetando normas*

### **Contenidos:**

- Lengua: Cuento. Sustantivo: propios y comunes. Oración. Diminutivo y aumentativo. Verbos. Familia de palabras.
- Cs. Sociales: División política de San Juan. Puntos cardinales. Organización política.
- Ética: Valores. Normas. Señales de tránsito. Respeto al prójimo. Bullying.
- Música: Cualidades del sonido. Ritmo, pulso y acento. Percusión corporal. La voz cantada.
- Educación Física: Desplazamientos combinados, en diferentes tiempos y distancias, siguiendo recorridos variados.

### **Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- **Lengua:**
  - Reconoce reglas que rigen la escritura. Identifica signos de puntuación. Emplea la oración como una unidad que tiene estructura interna. Reconoce verbos.
- **Ciencias Sociales:**
  - Emplea el uso correcto y la ubicación (puntos cardinales) en el mapa de San Juan. Determina de las formas de gobierno. Elabora señales para organizar el tránsito.
- **Educación Ética:**
  - Reconoce las normas, respetando los valores.
- **Educación Musical:**
  - Clasifica los sonidos según sus cualidades o atributos. Conoce el tempo en una canción. Realiza secuencias rítmicas a un tempo correcto.
- **Educación Física**
  - Explora esquemas motores básicos con o sin elementos. Reconoce cambios de ritmos en los desplazamientos.

### **Desafío Área: Lengua, Ciencias Sociales, Educación Ética.**

- ❖ Realizar un tríptico que contenga consejos y señales de tránsito que conozcas, que nos permitan convivir en una sociedad más organizada.

### **Desafío Educación Musical:**

- ❖ Clasificar los sonidos y realizar una pequeña producción musical.

### **Desafío Educación Física:**

- ❖ Confeccionar las tarjetas del juego " Mezclando sabidurías" para jugar en familia.

**Actividades:**

**Lengua:**

- 1) Lee el siguiente cuento: “**EL HOMBRECITO DEL SEMÁFORO**” (será enviado al grupo de wahtsApp)
- 2) Responde:
  - ¿Dónde estaban los hombrecitos de rojo y de verde?
  - ¿Cuál era su trabajo?
  - ¿Qué pasó cuando el chico no respetó al hombrecito de rojo?
  - ¿Qué pasa con nosotros si no respetamos alguna regla o norma?
- 3) Completa:
  - Extrae dos ejemplos del cuento de diminutivo \_\_\_\_\_
  - Pasa los diminutivos (extraídos en el punto anterior) a sus aumentativos \_\_\_\_\_
  - ¿De qué familia de palabras es cada uno de los ejemplos? \_\_\_\_\_
- 4) Une con flechas:

✚ Pedro

✚ semáforo

✚ calle

✚ hombre

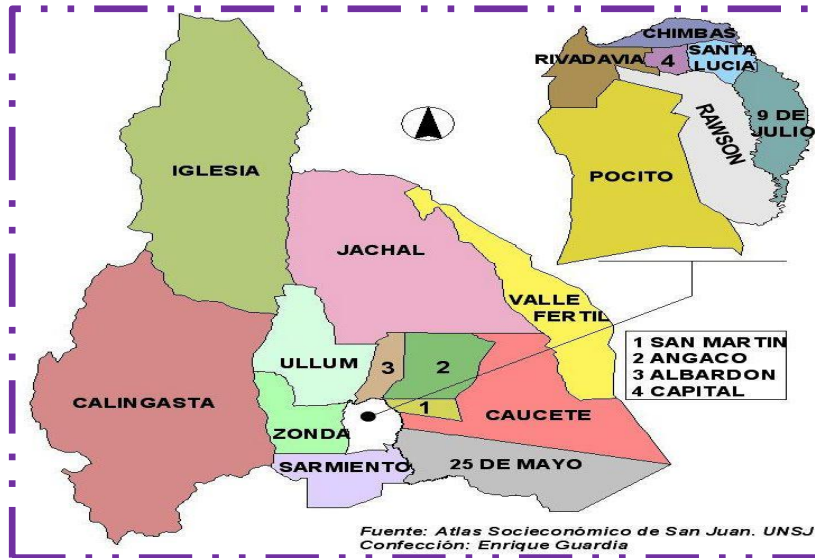
✚ Juan

**Sustantivos  
comunes**

**Sustantivos  
propios**

**Ciencias Sociales:**

- 5) Observa atentamente el mapa de la provincia de San Juan.



6) Completa:

- La provincia de San Juan tiene \_\_\_\_\_ departamentos.
- Nuestra escuela se encuentra en el departamento de \_\_\_\_\_.
- El departamento en el que vivo se llama \_\_\_\_\_, y limita con los departamentos de \_\_\_\_\_ (escribe dos).

7) Completa el esquema.

PRESIDENTE DE LA NACIÓN	GOBERNADOR DE LA PROVINCIA DE SAN JUAN	INTENDENTE DE MI DEPARTAMENTO
NOMBRE:	NOMBRE:	NOMBRE:
1 FUNCIÓN:	1 FUNCIÓN:	1 FUNCIÓN:

**Lengua:**

- 8) Lee nuevamente el cuento “El hombrecito del semáforo”.
- 9) Extrae dos oraciones.
- 10) Pinta con verde, los verbos que aparecen en las oraciones extraídas en el punto anterior.

**Educación Ética:**

11) Reflexiona y con tus palabras responde:

- a- Si no respetamos las normas, en la provincia de San Juan, ¿Quién nos sanciona?
- b- ¿Qué sucede si yo no respeto a mis compañeros?
- c- En casa. ¿Qué normas o reglas existen?

**Desafío:**

Luego de haber hecho el repaso general, trabajaremos para concientizar a los demás.

- + Piensa que señales de tránsito recuerdas cuando ibas a la escuela.
- + Dibuja esas señales en hojas A4 (máximo 2)

**Educación Musical:**

- Imagina los siguientes sonidos o búscalos en tu casa y completa las cualidades de los sonidos según corresponda.



**Timbre:**  
**Duración:**  
**Intensidad:**  
**Altura:** Grave



**Timbre:**  
**Duración:**  
**Intensidad:** Fuerte  
**Altura:**



**Timbre:** Pájaro  
**Duración:**  
**Intensidad:**  
**Altura:**

- Realiza un pequeño video o audio cantando y tocando la canción y secuencia rítmica, puedes utilizar palitos reciclados o solo tus palmas y cuerpo.  
**Canción: “Chocolala”** (video enviado en archivo)



## Educación Física:

**Actividad:** Lee atentamente el siguiente instructivo.

**Nombre del Juego:** " **MEZCLANDO SABIDURÍAS** "

**Preparación del material para el juego:** Para poder jugar debes confeccionar 6 tarjetas de 10 x 10 cm, preferentemente de cartón o cartulina, en caso que no tengas estos materiales en casa pueden ser de papel. Cada tarjeta debe estar **enumerada del 1 al 6**.

Ejemplo: 

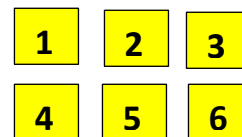
Debes conseguir un objeto pequeño para arrojar (una piedrita mediana, o un bollito de papel, u ovillo de lana).

**Instrucciones del juego:** Para comenzar a jugar debes disponer las tarjetas en el espacio de juego que puede ser el suelo o sobre una mesa, las tarjetas pueden estar ubicadas de esta forma una al lado de la otra en línea, o en dos filas de tres, como lo muestra el siguiente ejemplo:

Opción 1 (una al lado de la otra en línea)



Opción 2 (dos filas de tres tarjetas)



El juego consiste en arrojar la piedrita (o el objeto que hayas elegido) desde una distancia aproximada de (1 metro) hacia las tarjetas. El objeto debe caer sobre una de las seis tarjetas. Debes fijarte el número de tarjeta que te tocó y cumplir las consignas que están indicadas a continuación.

**Consignas:** Si te tocó la **tarjeta N°1** debes resolver las siguientes consignas:

Colocar una cuerda, cinta, titora de 6 o 7 metros de largo, en línea recta, trasladarse de un extremo a otro, saltando con ambos pie, de un lado a otro sin tocar la cuerda.

Si te tocó la **tarjeta N°2** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°3** debes resolver las siguientes consignas:

Desplazarte por el espacio de juego caminando, cada 10 segundos cambiar de ritmo, es decir paso a trote rápido, luego trote en velocidad. Repetir 4 veces.

Si te tocó la **tarjeta N°4** debes resolver las siguientes consignas:

Restas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°5** debes resolver las siguientes consignas:

Recorre una línea recta de 7 u 8 metros, saltando con un solo pie, pie derecho de ida y pie izquierdo de vuelta.

Si te tocó la **tarjeta N°6** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

**Puntaje:** Por cada consigna resuelta sumas 1 punto (3 puntos por cada tarjeta) El objetivo del juego es llegar o superar los 10 puntos, si lo haces habrás logrado el desafío y ganado el juego.

- El juego debe realizarlo con ayuda de un familiar, quien te leerá las consignas y anotará tu puntaje.
- El que arroja el objeto y resuelve las consignas eres tú.
- Si el objeto cae más de una vez en la misma tarjeta, debes volver a lanzar hasta que caiga en una tarjeta que aún no jugaste.
- Terminado el juego debes copiar y escribir las actividades que realizaste durante el juego.

**\*DIRECTORA: PATRICIA RODRIGUEZ\***