

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN.****Escuela:** Los Manantiales.**CUE:** 7000890-00**Docente:** Alaniz Ceferina del Valle.**Grado:** 4° **Educación Primaria.****Turno:** Mañana.**Áreas:** Lengua, Formación Ética y Ciudadana. Educación Tecnológica, Educación Plástica**Título de la propuesta:** “Mi mundo mágico”**Desafío:** Promover el sentido de la responsabilidad a través de diferentes actividades que ayuden a los alumnos a reconocer actos de responsabilidad en su vida cotidiana.**Contenidos.****Lengua.**La comprensión y la producción oral.

-La participación asidua en situaciones de lectura con propósitos diversos: (leer para aprender, para hacer, para informarse, para averiguar un dato). Texto narrativo -Cuento

-La literatura: la lectura (comprensión y disfrute). Texto narrativo-Cuento-

La reflexión sobre la lengua (sistema, norma y uso) y los textos.

-Antónimo. -Aspecto semántico y algunos aspectos de su morfología flexiva: género, número.

La comprensión y la producción.

-La comprensión de textos escritos en forma individual.

-La producción de textos escritos en forma individual.

**Formación Ética y Ciudadana.**En relación con la reflexión ética.

- El sentido de los valores, a través de la reflexión y de su significado- La responsabilidad-

**Educación Tecnológica.**

-Comunicación de ideas técnicas, durante la realización de construcciones.

-Reflexión acerca de la tecnología como proceso que influye en la vida cotidiana.

-Construcción de objetos ordenando las operaciones, seleccionando las herramientas y procedimientos para conformarlos

**Educación Plástica**

-La imagen bidimensional

**Indicadores de evaluación para la nivelación.****Lengua.**

-Comprende textos narrativos- cuento-

-Reconoce antónimos.

-Diferencia género y número.

- Comprende textos leídos.

-Escribe un texto con coherencia y corrección.

### **Formación Ética y Ciudadana.**

-Comprende nociones de responsabilidad.

-Pone en práctica los valores.

### **Educación Tecnológica.**

-Describe las operaciones técnicas de la construcción.

-Identifica el uso de artefactos tecnológicos de la vida cotidiana.

-Elige los materiales y las herramientas adecuadas para la construcción del objeto.

### **Educación Plástica.**

- Expresa sensaciones, emociones respecto a la actividad gráfica propuesta.

### **Actividades.**

#### **Lengua**

1-Lee el texto.

#### **“ LA MONA REINA”**

Había una vez una selva, donde los animales se quedaron sin rey. Reunidos en una asamblea, decidieron elegir un nuevo rey. Entre los candidatos se presentó una mona irresponsable y media loca.

La mona comenzó a jugar, a saltar y bailar con una corona en la cabeza; los animales, divertidos y encantados de aquellas monerías, se convencieron que ella era la mejor candidata: ¡Y que solo a ella le correspondía la corona!

La zorra era la única en no estar de acuerdo, rápidamente inventó un plan para convencer a los animales de la selva del error.

“¡Majestad!, para demostrarnos que usted será para nosotros una gran reina, preste mucha atención para que pueda cumplir con responsabilidad esta tarea que le damos. Venga conmigo y le mostraré que debe hacer”.

La mona tonta siguió a la zorra y se le olvidaron partes de las indicaciones que esta le dio, entonces la mona se puso a jugar mientras los animales esperaban por ella para coronarla.

Al ver que la mona se demoraba, la zorra fue a buscarla y la encontró haciendo mil monerías, sin cumplir la tarea encomendada, la zorra entonces le tomó la mano y la llevó frente a todos los animales.

“Miren: la mona es una irresponsable, no cumplió la tarea que le encomendamos, y se puso a jugar, así pretende cuidar y mandar a todos los animales de la selva”.

Y a la mona le quitaron para siempre la corona.



2-Ordena alfabéticamente las palabras y busca su significado en el diccionario.

zorro- responsable- asamblea- candidatos- majestad

3-Responde.

- ✓ ¿Por qué deben elegir un rey?
- ✓ ¿Qué hacía la mona para que la elijan?
- ✓ ¿Por qué la mona no hizo la tarea que le encomendó el zorro?

4-Anota con un número las acciones según fueron sucediendo.

- \_\_\_ La mona no cumplió la tarea que se le encomendó
- \_\_\_ La zorra inventó un plan.
- \_\_\_ Los animales de la selva se quedaron sin rey.
- \_\_\_ La mona comenzó a jugar, a saltar y bailar con una corona en la cabeza

5-Pasa la oración según se indique en cada caso a singular o plural o cambia palabras.

- Los animales se quedaron sin rey (**Pasa a singular**)
- La mona comenzó a jugar, a saltar y bailar (**Pasa a plural**)
- La mona es irresponsable, **incapaz** y muy incumplidora (**Cambia por antónimo las palabras destacadas**)

6- Piensa y escribe como puedes ayudar a la mona para que sea la reina de la selva, qué harías, qué le dirías y así poder convencer a todos los animales.

7- Reflexiona.

La mona no cumplió con la tarea encomendada porque se puso a jugar. Estas cosas nos hacen muy felices, pero no siempre podemos hacerlo, ya que hay momentos en los que nos toca ser responsables y cumplir con las tareas que nos piden realizar en cualquier ámbito de la vida.

-Completa con tres ejemplos para cada caso.

Soy responsable cuando:	No soy responsable cuando:

8-Colorea que palabras acompañan a la **RESPONSABILIDAD**

Desorden

Intolerante

Respeto

Solidario

Egoísmo

Amor

Paciencia

Paz

9-Escribe tres actos responsables para cada imagen.

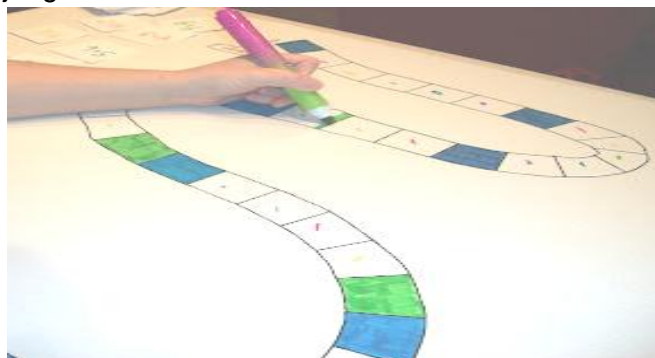


10-Agrega a cada letra una palabra positiva ¡a ponerlas en práctica todos los días!



**Educación Tecnológica.**

- 1- Usando las figuras geométricas construye un juego de mesa. Elige el material y las herramientas adecuadas para cada actividad teniendo en cuenta sus características (blando, duro, flexible, lo puedo cortar con tijera, puedo dibujar sobre él) y para qué lo vas a usar.
- 2- Dibuja 20 casilleros sobre el material que elegiste. Colócale el número a cada uno. Marca la salida y la llegada del juego.



- 3- Elabora con figuras geométricas las siguientes señales viales: señal de semáforo, señal de contramano, cruce peatonal, cruce de calle y escuela. Pégalas en diferentes casilleros.



#### 4- ¿Cómo jugamos?

Elabora las reglas del juego, por ejemplo:

El casillero del semáforo: avanza dos casilleros

Señal de contramano: retrocede un casillero.

Necesitamos un dado y una ficha para cada jugador. El número que salga al arrojar el dado será la cantidad de casilleros que el jugador deba avanzar.

5- Indica cómo elaboraste las señales viales, y como usaste las herramientas.

6- . De las señales viales ¿Cuál crees que es la señal de un artefacto tecnológico que antes no existía? ¿Para qué sirve?

#### Educación Plástica.

CREAREMOS UNA OBRA DE ARTE COPIANDO LAS PINTURAS DEL PINTOR (ROMERO BRITTO, PINTOR BRASILEÑO DE ESTILO CUBISTA, ARTE POP UTILIZA COLORES VIBRANTES, PATRONES COMO EXPRESIÓN VISUAL.

COMO SOPORTE PARA NUESTRO TRABAJO UTILIZAREMOS UN CUADRADO DE CARTON EN EL CUAL PEGAREMOS LA IMAGEN (A4). SI TE ANIMAS LO PUEDES DIBUJAR TU MISMO.

PARA PINTARLO TENDRAS EN CUENTA LOS COLORES Y ELEMENTOS, DE LA COMPOSICIÓN DE LA PINTURA. (La Profe te lo recuerda con un audio)

- SI LO QUIERES HACER INTERESANTE LE PUEDES AGREGAR A TU OBRA LOS MATERIALES QUE TENGAS EN CASA (LENTEJUELAS, CANUTILLOS, TELAS, LANAS, BOTONES ETC. MIENTRAS MAS ELEMENTOS LE PONGAS MAS BELLO SERÁ.

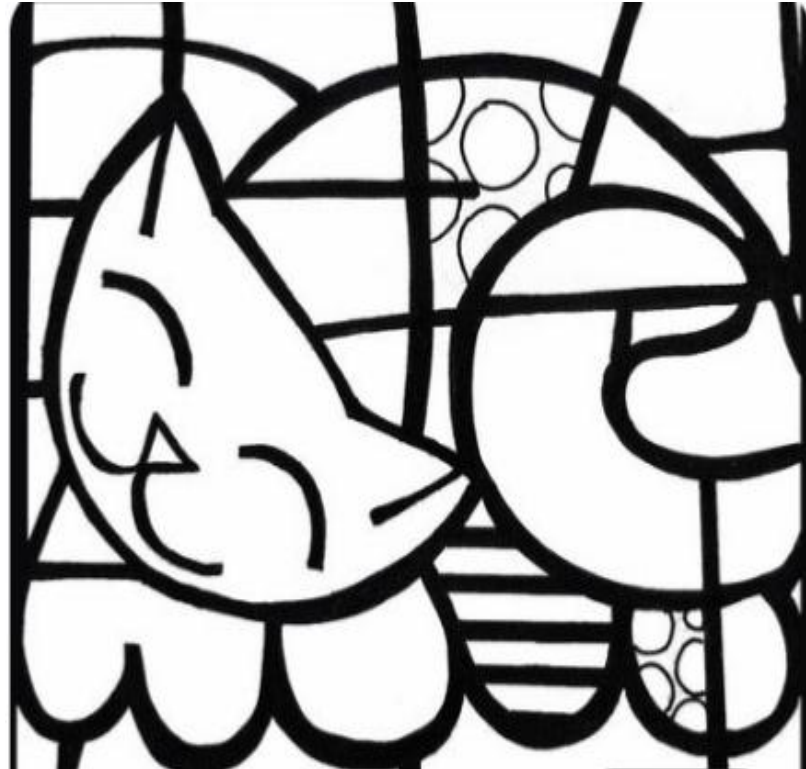
- RESPONDE POR ESCRITO AL FINALIZAR EL TRABAJO:

- ¿LES GUSTO LA TAREA?

- ¿POR QUÉ?

- ¿QUÉ SIENTES CUANDO VES LA IMAGEN?





Directora: Flores, Alicia.