

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – Grupo 1

Escuela: Normal Superior Sarmiento

CUE: 7000254-00

Docentes Responsables: Luisa Muñoz, Lucas Poblete, María Carrozzo, Florencia Peralta, Valeria Agüero, Federico Quiróz.

Grado: 4°

Ciclo: Segundo

Nivel: Primario

Turno: Tarde

Áreas: Lengua, Ciencias Sociales, Lengua extranjera Inglés, Educación Plástica, Educación Musical.

Título de la Propuesta: **Todos llegamos a la meta.**

CONTENIDOS:

Lengua: Verbos en infinitivo e imperativo. Producción escrita. **Ciencias Sociales:** División política de la República Argentina. San Juan, representación cartográfica. Conquista del continente americano. **Lengua extranjera Inglés:** Vocabulario específico. Verbos can/can't - have got.

Educación Plástica: Procesos de producción. **Educación Musical:** Técnica vocal y pulso musical.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Lengua: Redacta un texto instructivo para organizar las reglas del juego. Usa el tiempo verbal infinitivo en la producción escrita. Reconoce vocabulario en contexto.. **Ciencias sociales:** Reconoce la división política de Argentina. Identifica características de la conquista de América.

Lengua extranjera Inglés: Reconoce la vinculación entre la lectura y la escritura de palabras de uso. **Educación Plástica:** Identifica y reflexiona sobre las distintas relaciones entre figura y fondo en distintas obras analizadas. **Educación Musical:** Participa en propuestas de audición y producción musical utilizando distintas técnicas.

Desafío: Adecuar juegos de mesa con el fin de compartir los conocimientos de cada área jugando con otros.

ACTIVIDADES

DÍA 1 – LENGUA:

1- **Lee** con atención las características de un texto instructivo.

Un texto instructivo, contiene instrucciones ordenadas para realizar algo o un objeto.

La estructura textual se divide en dos partes:

En la primera parte, se presentan “**los materiales o ingredientes**” que se deben tener. Los materiales, si es para realizar un juego o experimentos, los ingredientes si son recetas.

Y en la segunda parte se dan “**las instrucciones**” para armar, organizar, o realizar algo.

Los verbos que se deben utilizar en estos tipos de textos son los “**Verbos Infinitivos**” cuyas terminaciones de las palabras deben ser en: **- ar; -er; -ir.** Por ej.: **saltar; poner; decir.**

2- Trabaja con el siguiente texto.



A- **Subraya** los verbos del texto.

B- **Completa** el cuadro, con los verbos que subrayaste.

Terminados en -ar	Terminados en -er	Terminados en -ir

C- **Lee** y luego **marca** con una llave { las partes del texto instructivo.

D- **Busca** en el diccionario el significado de la siguiente palabra: “repelente”. Escríbelo en tu cuaderno.

E- **Escribe** una oración que incluya la palabra del punto anterior y que se relacione al texto leído.

F- En el texto **marca** con **color verde** las mayúsculas y **con rojo** los signos de puntuación que hayas utilizado.

3- Sopa de letras.

A- **Encuentra** en la sopa de letras las palabras relacionadas, con los tres pasos que se deben respetar para escribir un texto.

V	E	R	B	O	R	E	V	I	S	I	O	N
P	L	A	N	I	F	I	C	A	C	I	O	N
R	E	D	A	C	C	I	O	N	H	O	L	A

B- **Escribe** los pasos para escribir un texto, que descubriste en la sopa de letras, y en qué consiste cada uno de estos pasos.

3- ¡Te propongo construir un juego!

El **Juego de la Oca** es un estupendo juego de mesa, muy entretenido, y también emocionante. Se necesita **un mínimo de dos jugadores**; cada jugador participará con una tarjeta de diferente color; por lo que tendrás que confeccionar diferentes tarjetas cuyas pistas y opciones, estén relacionadas con lo visto en cada área.

➤ **RESUELVE EN CADA MATERIA LAS ACTIVIDADES QUE TE PROPONEMOS EN LAS TARJETAS, ANTES DE JUGAR, PARA ASEGURARTE QUE LAS RESPUESTAS SEAN CORRECTAS.**

4- Este juego necesita tener las reglas para que todos los que participen las respeten y haya una organización al momento de jugar. ¡Vamos a escribir las reglas! Te doy unos ejemplos.

Por ej. 1° Respetar los turnos para lanzar los dados.

2° Jugar con los dos dados.

Observa con atención el tablero del juego de la oca, que debes fabricar en el área de Plástica.

Escribe tres reglas más.

3°-----

4°-----

5°-----

5- **Revisa y corrige** el instructivo, **agrega** otras reglas, de ser necesario. **Controla** que el uso de los verbos sea el adecuado.

❖ **Envía una foto de tu trabajo “Reglas del juego de la oca” por WhatsApp.**

6- **Recorta** las tarjetas que encontrarás en el link:

<https://drive.google.com/file/d/1udm1h9DxNkIBPXMhT51fyqOiJBytZwz6/view?usp=sharing>

o confecciónalas según el modelo, en hojas de color o cartulina, y prepárate para jugar.

DÍA 2 – CIENCIAS SOCIALES:

1- **Observa** el mapa de Argentina de la página 10 del libro San Juan y yo.

Luego, en un mapa político de la República Argentina **ubica**:

Docentes Responsables: Luisa Muñoz; Lucas Poblete; María Carrozzo; Florencia Peralta; Valeria Agüero; Federico Quiróz.

Escuela Normal Superior Sarmiento – 4 ° Grado – Nivel Primario – Retroalimentación

- A- Dos provincias que limiten con Chile.
B- Dos provincias que limiten con Buenos Aires.
C- Una provincia que se encuentre al sur y otra al norte de Córdoba.
D- La rosa de los vientos.
- 2- **Desarrolla** en tu cuaderno.
A- **Nombra** las provincias que limitan con Chile.
B- **Escribe** dos provincias que se encuentren al oeste de Santiago del Estero.
C- **Localiza** una provincia que limite con cada uno de los siguientes países: Bolivia, Paraguay, Brasil y Uruguay.
- 3- **Lee** las páginas 97 y 98 del libro San Juan y yo. Luego **busca** en la sopa de letras palabras relacionadas con lo que leíste (todas se encuentran ubicadas de forma horizontal).

A	N	N	C	B	N	N	I	O	A	S	I	A	B	N	K
B	C	O	L	O	N	N	G	T	C	S	H	L	O	B	G
R	E	Y	E	S	C	A	T	O	L	I	C	O	S	N	F
B	N	S	A	N	S	A	L	V	A	D	O	R	M	L	O
B	B	N	I	I	N	V	G	G	V	I	N	D	I	A	B
B	P	C	O	N	Q	U	I	S	T	A	D	O	R	E	S
P	O	L	V	O	R	A	R	T	Y	U	I	O	P	L	K
I	N	C	A	S	Y	A	Z	T	E	C	A	S	B	K	I
V	I	R	U	E	L	A	G	R	I	P	E	N	J	I	O
V	B	C	A	T	O	L	I	C	I	S	M	O	B	I	K

- 4- Ahora, **escribe** referencias para cada una de ellas para ayudar a otros a encontrarlas. Puedes guiarte con el siguiente ejemplo:
En la primera fila encontrarás la palabra ASIA.
Para esta palabra puedes escribir la referencia: Lugar al que estaban interesados en llegar los europeos por sus especias, seda y piedras preciosas.
- 5- **Lee** con atención las tarjetas amarillas del juego “Todos llegamos a la meta”. Resuelve todas las actividades propuestas en tu cuaderno de Ciencias Sociales.
- Al jugar **controla** las respuestas con tu tarea.
 - ❖ **Envía** las tareas a tu profesor al correo electrónico profesorlucaspoblete@gmail.com

DÍA 3 – IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS:

1-Look, read, write and match. (**Mira** las imágenes, **lee** y **escribe** lo que pueden hacer. Luego, **une** con las profesiones).

Docentes Responsables: Luisa Muñoz; Lucas Poblete; María Carrozzo; Florencia Peralta; Valeria Agüero; Federico Quiróz.

Escuela Normal Superior Sarmiento – 4 ° Grado – Nivel Primario – Retroalimentación

simétricos, asimétricos, etc.

B- **Realiza** el tablero:

Colorea el dibujo que tienes en la línea de partida con los materiales que más te gusten: fibras, témperas, lápices o crayones.

C- **Fabrica** fichas:

Puedes dibujar en ellas a los participantes.

D- **Arma** dados:

Corta, dobla y pega.

Dado paga prenda: imagina y escribe qué prenda pagaría el participante si se equivoca. Por ejemplo: perder un turno, saltar en un pie, imitar un sonido, etc.

3- Una vez que jueguen por primera vez:

- **Dibuja** una escena de ese momento, ilustrando a los jugadores y sus características
- **Comenta** quién se equivocó más seguido y quién ganó el juego.

❖ **Fotografía y envía** las tarjetas de preguntas y respuestas que realizaste de Educación Plástica.

DÍA 5 - MÚSICA:

1- Te propongo ¡**BAILAR!** Elige la canción que más te guste. Puedes invitar a tu familia.

2- Marca el pulso haciendo aplausos o golpeando con los pies sobre el piso. Eres libre de bailar mientras lo haces, así que no olvides divertirte.

3- Cuando hayas terminado de marcar el pulso y de bailar, trabaja en tu cuaderno de Música. Escribe el nombre de la canción que elegiste.

4- Responde lo siguiente ¿El pulso que marcaste, era rápido o lento?

5- **Recorta** las tarjetitas del juego “Todos llegamos a la meta”.

En tu cuaderno resuelve todas las actividades propuestas en ellas.

❖ **Toma una foto de estas actividades y envíala al profe como evidencia. Puede ser al Whats App de contacto o al mail federicoquirozaquilera@hotmail.com**

Ahora estás preparado para jugar a esta Oca adaptada “Todos llegamos a la meta”, toma el instructivo que hiciste en Lengua y las tarjetas propuestas en cada área.

Mezcla las tarjetas de cada área y colócalas al costado del tablero.

Una vez que tires el dado, saca al azar, una tarjeta de la sección que te toque, y juega como indica el instructivo que creaste.

Puedes ver si respondiste de forma correcta consultando las respuestas a las actividades en tu cuaderno.

❖ **Invita a un familiar a jugar, envía una breve filmación del juego a tus profesores.**

Directivo a cargo de la Institución: Dir. Karla Almonacid – Vicedir. Patricia Ocampo

Docentes Responsables: Luisa Muñoz; Lucas Poblete; María Carrozzo; Florencia Peralta; Valeria Agüero; Federico Quiróz.