

Esc. Florencia Nightingale 4° Grado Áreas Integradas. Guía N°22 de Retroalimentación. Grupo N° 2

Guía pedagógica N° 22 de Retroalimentación. Grupo N° 2

Escuela: Florencia Nightingale

CUE: 7000577-00

Docente/s: Yacante Marcela – Rodríguez Celeste

Grado: 4° **Grupo:** 2 **Turno:** Mañana

Fecha: 9/11/2020 al 13/11/2020

Área/s: Lengua. Matemática. Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Plástica. Música.

Título de la propuesta: ¡A MATAR EL ABURRIMIENTO!

Desafío: Armar juegos para compartir conocimientos con la familia.

Contenidos: **LENGUA:** Lectura de cuentos. Lectura y producción de textos instructivos. Signos de puntuación. Sustantivos. Adjetivos. Verbos: tiempos verbales. Oraciones según la actitud del hablante. Sujeto y predicado. **MATEMÁTICA:** Números naturales hasta el 100.000: lectura y escritura, valor posicional. Relaciones de mayor, menor, anterior siguiente. Figuras geométricas. Clasificación de triángulos según sus lados. **CIENCIAS SOCIALES:** División política de Argentina. División política de San Juan. Mi departamento. **CIENCIAS NAURALES:** Sistema locomotor. **Plástica:** Imágenes figurativas y abstractas. Figura y fondo. **Música:** Agrupamiento instrumental: folclórico, académico.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ✓ Leo y comprendo textos.
- ✓ Identifico signos de puntuación: puntos seguidos y puntos y aparte.
- ✓ Identifico sustantivos, adjetivos y verbos.
- ✓ Uso correctamente tiempos verbales.
- ✓ Clasifico sustantivos en comunes y propios.
- ✓ Analizo oraciones: sujeto y predicado.
- ✓ Escribo textos instructivos.
- ✓ Leo y escribo números hasta el 100.000.
- ✓ Descompongo números.
- ✓ Ordeno y comparo números.
- ✓ Reconozco figuras geométricas.
- ✓ Clasifico triángulos según sus lados.
- ✓ Realizo operaciones.
- ✓ Ubico en el mapa de Argentina las provincias.
- ✓ Identifico la provincia de San Juan y las provincias con las que limita.
- ✓ Reconozco con quien limita el departamento 25 de Mayo.
- ✓ Conozco cómo está compuesto el sistema locomotor.
- ✓ Conozco la función del esqueleto.

Esc. Florencia Nightingale 4º Grado Áreas Integradas. Guía N°22 de Retroalimentación. Grupo N° 2

A lo largo de la presente guía se van a desarrollar una serie de actividades, a partir de las cuales deberás armar diferentes juegos de mesa. ¡¡Vamos, tú puedes! ÉXITOS!!

Actividades: - LENGUA

1. Leer con atención el siguiente texto:
2. Enviar una nota de voz (audio de whatsapp) de la lectura realizada a la seño.

EL MONSTRUO DEL ABURRIMIENTO

Bea y León van juntos a la escuela desde salita de 4. Ahora ya están más grandes, tienen 7.

Hoy no tienen tarea así que había tiempo para jugar. Jugaron a la play, vieron videos graciosos en internet, intercambiaron cartas y... empezó la hora del aburrimiento.

-¡Estoy aburrido! – dijo León

-Mmm... déjame pensar ¡ya lo tengo! Vamos a matar al aburrimiento – sugirió Bea. Mamá dice que hay que matar al aburrimiento, recordó Bea mientras se ponía un casco y tomaba una espada de juguete.

-Toma León, ponete esto – le dijo Bea mientras le alcanzaba unos guantes de boxeo. ¡SEGUIME!

-¿A dónde vamos?- pregunto León.

Bea se dirigió por un pasillo larguísimo. En la tercera puerta se detuvo, miro para ver si León venia atrás y le dijo susurrando:

-Camina en puntita de pie León, mi papá duerme.

Camaron hasta el ropero. Desde allí Bea hizo una seña que parecía apuntar al suelo. Se arrastraron por el piso hasta ingresar casi por completo bajo la cama. Una vez abajo, Bea saco una linterna y muy suavemente le dijo a León:

-¡Tenela vos! León como pudo la sostuvo con los guantes mientras Bea abría una puerta que estaba en el suelo de la habitación.

León no podía creerlo, se veían unas escaleras que bajaban hacia algún lado.

-Es el sótano ¡seguime! Son dos escaleras y llegamos- dijo Bea.

-¿A dónde? – pregunto León.

- Shh... Confía en mí y no hagas ruido ¡vamos a matar al aburrimiento!

-¿Y cómo es? – pregunto León.

- Es enorme, come todas las cosas aburridas del mundo, es muy sucio y crece y crece mientras más nos aburrimos. Esta hecho de horas de sentarse a esperar, de muchísimas palabras difíciles, de gripes y de comer siempre lo mismo. Esta hecho de tareas interminables – describió Bea.

-¿Y para que lo venimos a buscar?- pregunto León, con un poco de miedo mientras llegaban al último escalón sin ver prácticamente nada.

- ¡No lo venimos a buscar! Solo venimos a buscar lo que lo mata. El monstruo del aburrimiento se quedó en la cocina, el casco, la espada y los guantes solo eran por si aparecían otros monstruos- respondió Bea mientras encendía la luz.

Bea se acercó a una alacena, la abrió, tomó un frasco y le dijo a León:

-¡Acá esta, con esto lo matamos!

Sobre una mesita que había en el lugar, Bea destapo el frasco y le pidió a León que saque un papelito. El papelito de León decía: construir una torre con todos los zapatos que encuentres.

Bea sacó otro papelito que decía: envolverse con papel higiénico como si fueras una momia.

En el reloj de la cocina son las cinco, la mamá de Bea abre la puerta y ve a León poniendo el último zapato sobre la torre que construyó. Su hija esta transformada en una momia llena de papel. La señora al mirar la escena se ríe con los chicos y dice:

-Bueno parece que por lo menos han matado al aburrimiento.

3. Teniendo en cuenta la lectura, responder:
 - a. Mencionar los personajes del cuento.
 - b. Cuenta con tus palabras la propuesta de Bea.
 - c. ¿Qué hicieron los chicos para matar el aburrimiento?

Esc. Florencia Nightingale 4º Grado Áreas Integradas. Guía N°22 de Retroalimentación. Grupo N° 2

- d. Ustedes ¿Qué hacen para matar el aburrimiento? Te propongo hacer listado de juegos de mesa.
4. Trabajamos en el texto.
- Marcar con color rojo los puntos seguidos y con azul los puntos y aparte.
 - Extraer del texto 4 sustantivos, 4 adjetivos y 4 verbos.
 - Analizar en sujeto y predicado la siguientes oraciones:
Bea se dirigió por un pasillo larguísimo.
 - Extraer del texto oraciones que indiquen las siguientes actitudes. Si no encuentras alguna, invéntala: AFIRMA INTERROGA, EXCLAMA.

MATEMÁTICA:

1. ¡JUGAMOS CON NÚMEROS! A partir de las siguientes cantidades armamos números:

10.000	1.000	100	10	1
--------	-------	-----	----	---

¿De qué número se trata?

$$3 \times 10.000 + 5 \times 1.000 + 2 \times 100 + 4 \times 10 + 5 \times 1 = 35.245$$

$$6 \times 10.000 + 8 \times 1.000 + 3 \times 100 + 2 \times 10 + 8 \times 1 =$$

$$5 \times 10.000 + 4 \times 1.000 + 1 \times 100 + 9 \times 10 + 6 \times 1 =$$

$$2 \times 10.000 + 3 \times 1.000 + 5 \times 100 + 3 \times 10 + 7 \times 1 =$$

- Escribir el número más grande que formaste.
 - Escribir el número más chico que formaste.
 - Ordénalos de mayor a menor.
 - Elegir un número y escribir como se lee.
2. Con esta actividad piensa qué juego puedes realizar.

LENGUA: ¡Jugamos a adivinar acciones!

1. Un integrante de la familia realiza una acción con mímicas sin hablar, solo puede mover sus partes del cuerpo pero sin decir una palabra, los demás deberán adivinar cuál es la acción que está realizando.
2. Completar el cuadro escribiendo 3 acciones que descubrieron en familia, luego escribe a cada una de ellas los tiempos PRESENTE – PASADO FUTURO.

Esc. Florencia Nightingale 4º Grado Áreas Integradas. Guía N°22 de Retroalimentación. Grupo N° 2

Acción	Presente	Pasado	Futuro

CIENCIAS SOCIALES: ADIVINA A DIVINADOR... ¡ADIVINAMOS LAS PROVINCIAS ESCONDIDAS!

1. Leer con atención las siguientes pistas y anota el nombre de la provincia de la cual se trata.

¿Qué provincia no se enchufa y lleva electricidad?

Un sitio de mucha fe y de campos extraordinarios, es tan creyente que consigo lleva un rosario.

Parece la letra P, PE de puerto, PE de pez, PE de porteña, nada pequeñas PE de panzona tal vez...

En el mapa de Argentina ¿cuál es la provincia que nunca camina?

Es de todas la más chica. En dónde nació la Patria. Famosa por sus estrellas y sus empanadas.

Rara provincia que cuando la vez se lee igual al derecho y al revés.

Por favor no se hagan lio, pero da la sensación que por su nombre es un río oscuro como el carbón.

Siempre su nombre encierra un encendido calor. En el sur, lejana tierra cae nieve al por mayor.

Tiene forma de provincia que se escapa a cada rato, si es por ir a la quebrada le basta y le sobra un zapato.

2. Trabajamos en el mapa de Argentina:
 - a. Elegir tres de las provincias encontradas y ubicarlas en el mapa.
 - b. Localiza la provincia de San Juan en el mapa de Argentina.
3. Responder ¿Con qué provincias limita San Juan?
4. Redondea el nombre de los departamentos que limita 25 de Mayo.
Caucete. Angaco. Rawson. Sarmiento. 9 de Julio. Zonda.

LENGUA Y MATEMÁTICA: ¡Jugamos con papel!

1. Observar la siguiente imagen. ¿Jugaste alguna vez con esto? ¿Cómo se llama?



2. Armar un texto instructivo que indique los materiales necesarios para armarlo y los pasos a seguir.

MATERIALES

.....
.....

PASOS A SEGUIR:

- 1.
- 2.
- 3.

Colocar el nombre con el cual lo conoces

1. Una vez que lo tengas, responder:

- A. ¿Qué figura necesito para poder armarlo?
- B. Al plegar el papel se forman otras figuras ¿Cuáles?
- C. ¿Cómo se clasifican los triángulos según sus lados? En los siguientes triángulos escribir su nombre



2. ¡Ahora usamos lo realizado! Resolver las siguientes operaciones y escribir en los triángulos del juego las operaciones y sus resultados para adivinar

$2.356 + 2.432 =$
$3.563 + 2.621 =$
$8.528 - 1.314 =$
$3.456 - 2.232 =$
$123 \times 8 =$
$232 \times 35 =$
$35 \% 5 =$
$128 \% 2 =$

CIENCIAS NATURALES:

1. Leer las siguientes preguntas

- a. ¿Cómo está conformado el sistema locomotor?
- b. ¿Cuántos huesos constituyen en esqueleto humano?
- c. ¿Qué función cumple el esqueleto?
- d. ¿Cómo está conformado?

Estas son las respuestas pero tienen algunos errores, busca en tu cuaderno los textos dados sobre el sistema locomotor, el cuidado del sistema locomotor y arreglar las respuestas

- a. El sistema locomotor está formado por huesos y músculos
- b. El esqueleto humano está compuesto por 345 huesos
- c. El esqueleto cumple la función de sostener, inmovilizar y proteger
- d. Está conformado por la cabeza y las extremidad

2. Pensar que juego puedes armar a partir de esta actividad

LENGUA: ¡Jugamos con sustantivos!

1. Escribir las palabras y completar

- a. Nombre de un animal, de una fruta y de un objeto que comiencen con la letra "A"

Los nombres de cosas, animales, y futa son sustantivos.....

- b. Nombre de una persona, de un país y de una provincia que comiencen con "F"

Los nombres de personas, países y provincias son sustantivos.....

2. Pensar que juego puedes armar con las mismas indicaciones de la actividad anterior.

Plástica y Música:

1. ¡A dibujar! En tarjetas de papel de 10 x 10 cm.

Plástica:

- a. Realizar un dibujo figurativo, un dibujo abstracto, un dibujo con figura simple y fondo complejo, un dibujo con figura compleja y fondo complejo y un dibujo con textura táctil.

Música:

- b. Elegir 4 instrumentos folclóricos que conozcas y dibujarlos
- c. Elegir 4 instrumentos académicos (piano, violín etc.) y dibujarlos

1. Pensar que juego puedes armar a partir de la siguiente actividad

Actividad final:

1. ¿Qué juegos armaste?
2. Elegir el que más te gustó y explicar cómo se juega
3. Enviar fotos a la señora de los juegos realizados y de las actividades realizadas.

Directora: Caballero Viviana

Vicedirectora: Lucero Liliana