

GUIA PEDAGOGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

Escuela: Batalla de Tucumán

CUE:700056100

Docente: Analía Álvarez

Grado. 4° Turno: mañana

Áreas: Matemática-Ciencias Naturales-Educación física-Tecnología-Música-E. Plástica

Título de la propuesta: **JUGANDO CON LO APRENDIDO**

Contenidos: **Área Matemática:** Números naturales hasta 100. 000.Lectura, escritura, relación menor y mayor. Descomposición. Figuras geométricas.

Área Ciencias Naturales: El juego. Sistemas óseo y muscular.

Área Educación Física: Registro de huesos y músculos más importantes del cuerpo.

Área tecnología: Producto tecnológico: concepto y clasificación.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- . Interpreta juegos matemáticos.
- . Lee y escribe números naturales hasta 100.000.
- . Ordena números naturales.
- . Descompone números naturales.
- . Identifica figuras geométricas.
- . Reconoce sistemas óseo y muscular.
- . Identifica los huesos más importantes del cuerpo humano.
- . Clasifica productos tecnológicos.

DESAFIO

Actividades: DIA 1 AREA MATEMATICA

1-Observa las imágenes y responde:



¿Qué hacen los chicos? ¿Te gusta jugar? ¿A qué juegas tú?

2-¿Qué es el juego? *Es toda actividad que es llevada a cabo por las personas con la finalidad de divertirse y disfrutar.*

COMIENZA A JUGAR

Escuela Batalla de Tucumán -Cuarto grado - Nivel Primario -Áreas Integradas

3-Decide cuál de los siguientes números puede completar **la Rueda de la fortuna**, sabiendo que es cuarenta y tres mil doscientos trece.

¿Cuál es ese número? Enciéralo.



43.312 43.213 43.123

4-Ordena los números de la rueda de menor a mayor.

AREA CIENCIAS NATURALES

1-Lee la siguiente información: [EL JUEGO](#)

La **actividad recreativa** que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como **juego**.

Existen juegos: de mesa, de naipes, tradicionales, de rol, cooperativos y competitivos. Los juegos competitivos, cooperativos y de rol se ponen en práctica al momento de realizar actividad física. Y la actividad física es cualquier movimiento corporal producido por nuestros huesos y músculos que produce un gasto de energía.

2-Indica cual es el sistema óseo y cuál es el sistema muscular.



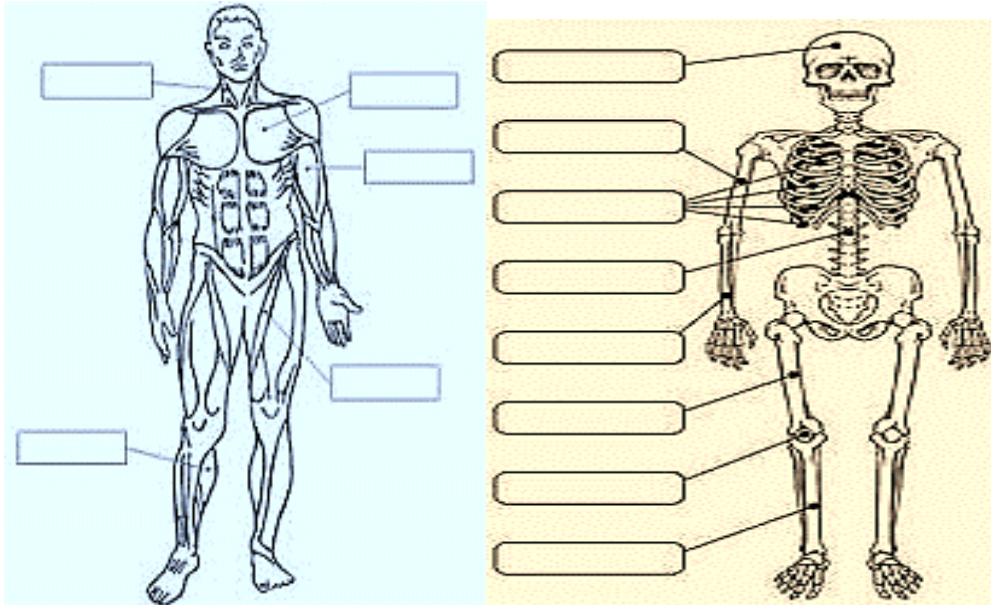
3-OBSERVA Y RESPONDE:

*¿QUÉ ACTIVIDAD FÍSICA REALIZAN LA PERSONA DE LA IMAGEN?

*¿QUÉ PARTE DEL CUERPO REALIZA LA ACCIÓN?

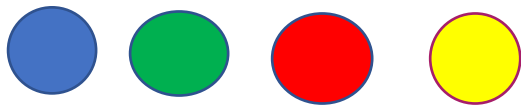
EDUCACION FISICA-Prof. Myriam Vílchez

- 1-Menciona nombres de los huesos y músculos más importantes del cuerpo humano.
- 2- Propone actividades donde intervengan esos músculos.
- 3-Completa cada sistema con los principales huesos y músculos.



MATEMÁTICA

1-Ahora jugamos con **fichas de colores**. Observa los valores de cada ficha.



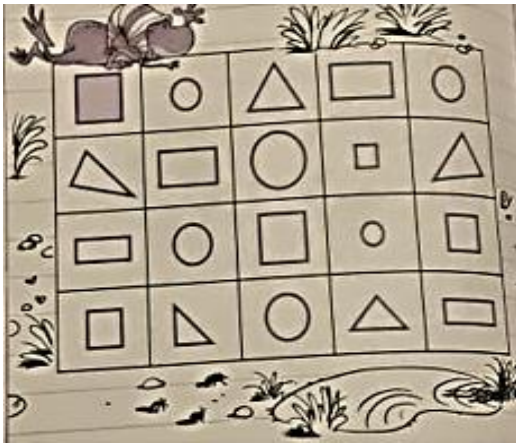
10.000 1000 100 1

-Ahora completa el siguiente cuadro con la cantidad de fichas necesarias para formar los números:

fichas	10.000	1.000	100	1
23.567		3		
45.145			1	
34.456				

DIA 3 AREA MATEMATICA

1-Seguimos recorridos,pinta la figura geométrica que se te indica.



- ✚ figura geométrica de 4 lados iguales.
- ✚ .figura geométrica de 3 lados.
- ✚ círculo más pequeño.
- ✚ .un rectángulo

DIA 4Matemática-JUGAMOS AL BINGO: Encierra con color los números que se te indican :dieciseis mil setecientos- treinta mil ciento treinta-cincuenta y cinco mil seiscientos.

16.700			55.600
	20.000		19.930
34.224		30.130	

2-Escribe como se lee uno de los númeos que no encerraste en el carton de bingo.

AREA TECNOLOGIA DOCENTE SILVIA LUNA----PROYECTO TECNOLÓGICO

-Trabaja en el proyecto con ayuda de tu familia.

Utilizando material reutilizable (con 1 botella de 3 litros o más, restos de maderas y un trozo de hierro de construcción o alambre muy grueso) construye un bolillero, que utilice un mecanismo similar a una **manivela** para que gire, (debes guiarte por el modelo de la foto) Así dentro de él girarán las fichas (que serán tapitas plásticas -de gaseosas-) Las tapitas llevaran escritos los números del 10.000 al 100.000 y lo utilizarás para jugar en familia al bingo.



Luego de terminado el trabajo, responde

- 1- ¿Usaste lo materiales propuestos por la seño para hacer el bolillero
- 2-Realiza una lista de otros materiales que podrías usar para construir el bolillero.
- 3-¿Qué materiales te parece que NO puedes usar?



4-¿Por qué?.....

5- ¿Qué mecanismo tiene el bolillero para girar: **Polea,Palanca o Manivela**

AREA ARTES PLASTICAS Prof. Gabriela Ontiveros

Contenido: Ordenadores espaciales: superposición

Actividad: A partir de la lectura de la Leyenda del viento zonda imagina el lugar donde ocurren los acontecimientos y selecciona un momento de la leyenda para representarlo en una imagen.

1-Busca para el soporte o base de tu trabajo 1 cartón del tamaño de la hoja N°5, además recolecta otros cartones para realizar las figuras. Cuando ya tengas elegido el momento dibuja en los cartones el o los personajes y los objetos que formaran parte del paisaje (nubes, sol, luna o estrellas, arboles, montañas, plantas, etc.) y píntalos con témperas.

2.Pinta el cartón de fondo, teniendo en cuenta el paisaje (cielo, tierra, etc.) A continuación, ubica cada figura sobre el cartón (recuerda los que están más lejos deben ser los más pequeños y los más grandes se superponen para estar más cerca)

Ejemplos de superposición



AREA EDUCACION MUSICAL Prof. Patricia Aragón

¿Qué son las tradiciones? *Mira el video "10 de noviembre Día de la Tradición".

* En revista o diarios viejos busca elementos de nuestra cultura, como las que nombro nuestro gauchito del video. Sácale una foto y la subes al grupo de tu grado.

*Lee con atención: "Las leyendas forman parte de nuestra tradición o de nuestra cultura pasan de familia en familia, las leyendas nos acercan a la historia de una región".

*Escuchamos la leyenda de La Telesita que te presento en el video.

Escuela Batalla de Tucumán -Cuarto grado - Nivel Primario -Áreas Integradas

*En nuestra provincia tenemos muchas leyendas, pregunta en tu familia si conocen alguna y que te la cuenten.

*Luego de haber aprendido la leyenda del viento zonda con tu seño, aprende la canción "YA VIENE SOPLANDO EL ZONDA". La letra la puedes sacar del video donde el curo el Villicun interpreta la canción. Escribe la canción en tu cuaderno. Y saca una foto para mandarla al grupo. Puedes cantar la canción con tu familia.

DIA 5 AREA MATEMATICA -TECNOLOGIA-EDUCACION FISICA

1-Te propongo jugar al TA-TE-TI

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

-Dispones de una semana para trabajar con esta propuesta

-Debes elegir del juego 3 actividades ,solo pueden hacerlo en forma de TA-TE-TI.Es decir elegir 3 actividades en forma horizontal vertical u oblicuas.Para ello debes leer muy bien las actividades y luego debes realizarlas en una hoja .

-Recuerda enviar una foto de tu tarea ya terminada el dia viernes. **SUERTE!!!**

<p>.Menciona 3 huesos del cuerpo humano. .Menciona el nombre de 4 huesos que se observen en la imagen.</p> 	<p>.Escribe los números: -veinticuatro mil,cien -treinta y seis mil,doscientos .Ordena de menor a mayor los números: 70.000-34.345-23.400-12.400</p>	<p>¿Qué sistema del cuerpo humano se observa en la imagen?</p>  <p>¿Por qué esta formado este sistema?</p>
<p>.Escribe los números: -veinticuatro mil,cien -treinta y seis mil,doscientos .Ordena de menor a mayor los números: 70.000-34.345-23.400-12.400</p>	<p>.Trabaja con los siguientes números: -72.345 -56.00 -23.567 .Indica el menor y el mayor. .Escribe como se lee uno de ellos.</p>	<p>.Escribe los números: -diecisiete mil quinientos. -cincuenta y seis mil .Ordena de menor a mayor los números: 28.910 28.190 28.091 28.019</p>
<p>.Dibuja o recorta y pega 4 productos tecnológicos que observas en casa. .Luego escribe sus nombres.</p>	<p>.Dibuja o recorta y pega 4 productos tecnológicos que sean medios de transporte. .Luego escribe sus nombres.</p>	<p>.Dibuja o recorta y pega 4 productos tecnológicos. .Luego coloca sus nombres.</p>

Te enviare esta copia en un anexo de la guía.

Directora: Sandra Araya.

