

## GUIA PEDAGOGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO N° 2

Escuela: Juan Eugenio Serú

CUE 700048500

Docente: Molina María. Marilyn Augusto. Laura Gallardo. Claudia Cercos.

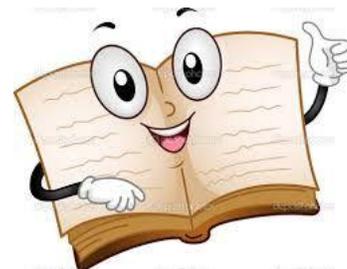
Alumna Practicante: Soria Daiana

Grado: 4° Año: 2020 Ciclo: Segundo Nivel: Primario

Turno: Mañana

Área Curricular: Áreas Integradas

Título de la propuesta: Demuestro cuanto aprendí.



Desafío: “Diseñar una antología de leyendas sanjuaninas, utilizando técnicas de collage para realizar las tapas de la misma”

- 📖 Contenidos: Lengua: Lectura- Lectura Comprensiva- La Leyenda- Signos de puntuación- Clasificación de sustantivos.
  - 📖 Ciencias Sociales: La localización de la provincia en el contexto nacional, representación cartográfica.
  - 📖 Ciencias Naturales: Seres Vivos- Ambiente.
  - 📖 Matemática: Escritura y lectura de números. Tabla pitagórica. Situaciones Problemáticas.
  - 📖 Artes Visuales: Forma: Figurativa, bidimensional.
  - 📖 Educación Física: Integración y ajuste de habilidades motrices, manipulativas combinadas y específicas, que involucren coordinación óculo-manual y óculo-pedal.
- Indicadores de evaluación para la nivelación.**
- 📖 Lee y produce textos orales ficticiales leyendas respetando la estructura narrativa.
  - 📖 Reconoce las unidades textuales, uso de signos de puntuación.
  - 📖 Resuelve situaciones de multiplicaciones y divisiones de números naturales.
  - 📖 Reconoce la organización política del territorio provincial.
  - 📖 Reconoce y compara las adaptaciones en la biodiversidad de plantas y animales mediante la observación directa de algunas especies.
  - 📖 Realiza imágenes con la técnica de collage con materiales descartables.
  - 📖 Mantiene equilibrio y logra reequilibrar el cuerpo en diferentes bases de sustentación.

Lunes 9 de noviembre.

- 1) Primero trabajarás en tu cuaderno y luego diseñaras tu antología con 2 leyendas sanjuaninas. ¿Pero qué es una antología?

Una **antología** es una colección de obras ya sean de un mismo autor, o de un mismo tema. El objetivo que se busca en ésta es la de presentar las obras más selectas o representativas de un escritor, o de un tema en particular.

- 2) Lee la siguiente leyenda, luego responde.

**La pericana**

La pericana es un personaje imaginario con el que los mayores querían asustar a los niños para lograr que se durmieran durante la siesta en la provincia: "Ahora a dormir la siesta, porque anda suelta la pericana", se les decía a los más pequeños después del almuerzo.

Pero ¿quién era esta mujer? Según los mayores, se trataba de una dama alta y delgada, muy bella y dulce. Atraía a los niños con su agradable personalidad. Sin embargo, cuando ya los tenía cerca, su rostro se volvía horroroso, sus orejas se hacían grandes y puntiagudas, mientras que sus ojos adquirían un fuerte color amarillo.

Muchos niños sanjuaninos, haciendo caso omiso a esta historia, solían (y suelen) aprovechar el horario de la siesta para salir a jugar.

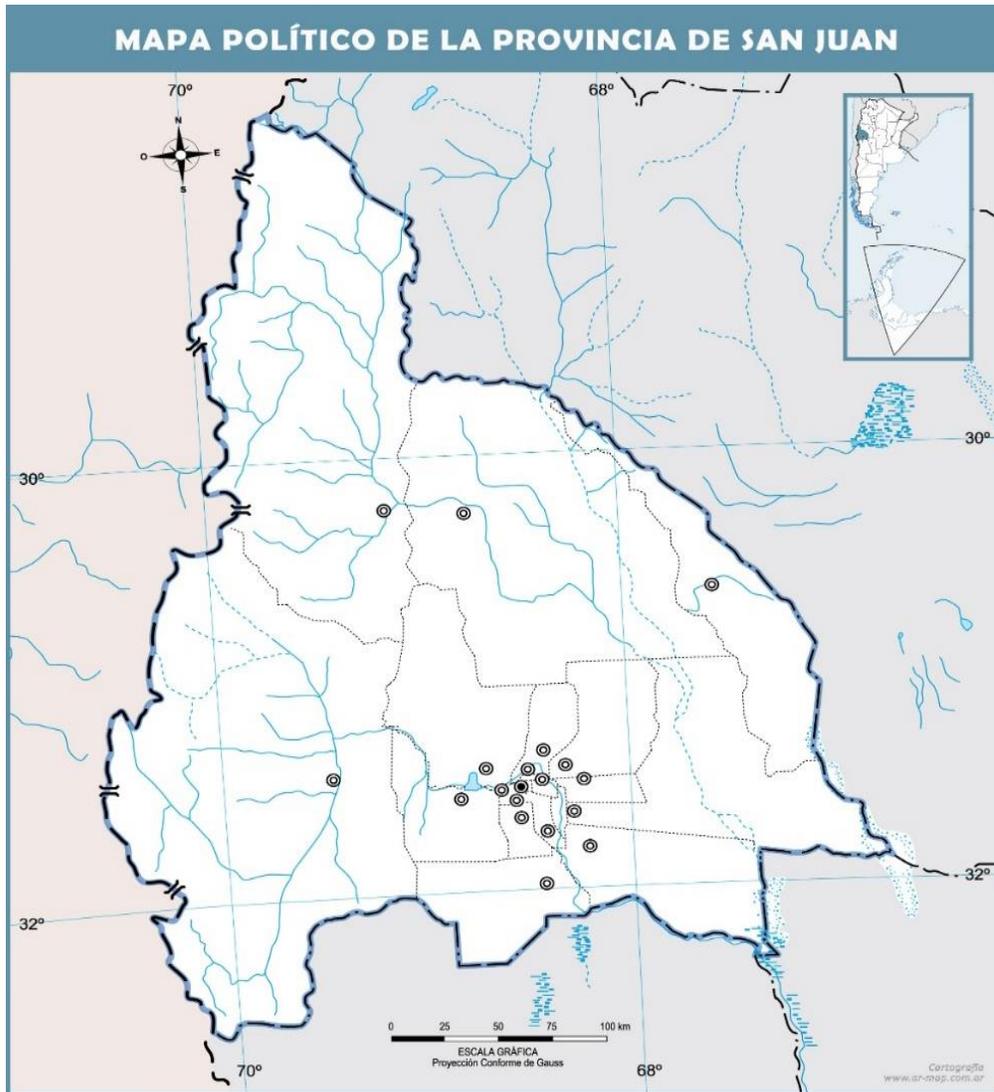
- a) ¿Quién es el personaje?
- b) ¿Quién andaba suelta?
- c) ¿Cómo era la mujer?
- d) ¿De dónde es originaria esta leyenda?



- 3) Pinto los puntos: verde punto seguido, azul punto aparte y rojo punto final.
- 4) Busca y marca en la leyenda sustantivos comunes.

Martes 10 de noviembre-Ciencias Sociales.

1) Marca en el mapa de San Juan, nuestro departamento.



Miércoles 11 de noviembre. Lengua

- 1) Señala en la leyenda la situación Inicial.
- 2) Leer y completar con V O F.
  - ✓ Las leyendas son transmitidas oralmente de generación en generación
  - ✓ La estructura se encuentra formada por conflicto, situación inicial y resolución.

Matemática.

- 1) Observa la numeración de las siguientes leyendas y escribe como se leen los siguientes números.



2) Completa la tabla pitagórica.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1							8	9	10
2	2					12				
3	3									
4	4			16						
5	5		15		25					50
6	6									
7		14					49			
8	8							64		
9	9								81	
10	10									100

Copias a color  
\$ 8

Copias B-N

\$6

3) Lee y resuelve ayudándote con la tabla pitagórica

- En la librería del barrio me imprimieron 2 copias a color de los diferentes ambientes y 4 copias en blanco-negro de leyendas sanjuaninas. ¿Cuánto gaste?
- Luis compró en la librería 16 cartulinas para realizar los trabajos de la escuela. Si las repartió en sus 4 hermanos. ¿Cuántas cartulinas le tocó a cada uno?

Jueves 12 de noviembre - Artes Visuales. Texturas.

Actividades:

## GUIA PEDAGOGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO N° 2

-Construcción de las tapas de una antología de Leyendas de San Juan. En la tapa debe tener la representación de todos los personajes de las leyendas encontradas, puedes realizar un dibujo, collage, o pintar.

-Representación gráfica de las leyendas sanjuaninas encontradas con la técnica de collage con papeles de colores y materiales descartable.

Ciencias Naturales

1) Observa la siguiente imagen y señala con color el nombre del tipo de ambiente correcto.

Ambiente acuático

Ambiente aeroterrestre

Ambiente de transición.



2) Marca en la imagen del punto anterior seres vivos y elementos sin vida.

¡MANOS A LA OBRA! Prepara tu antología.

- Observa el siguiente video para seguir los pasos para elaborar tu antología.
- <https://www.youtube.com/watch?v=-HkEwcFHMtw&t=12s>
- En segundo lugar, elije 2 leyendas sanjuaninas para realizar tu antología. “Puedes utilizar las leyendas que trabajaste en las guías anteriores.”

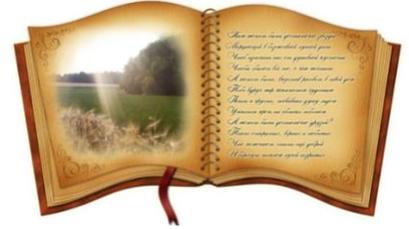
## GUIA PEDAGOGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO N° 2

- Transcríbelas en hojas blancas A4. Recuerda tener en cuenta ¿Cómo empezó la historia?  
¿Qué problema surgió? ¿Cómo se resolvió?

-No olvides revisar en todo lo que escribas, la ortografía. -No debe faltar el título de las leyendas.

- Arma la antología con las tapas que hiciste en artes visuales.

- Recuerda enviar fotos o videos de tu trabajo a la seño.



### Educación Física

Actividades: Es importante probar muchos movimientos, practicarlos varias veces y seleccionar aquellos que disfrutas hacerlos. Luego combinarlos y darles el orden en que te salen seguidos. Finalmente Filmar, fotografiar o escribir la secuencia creada y enviarla para poder valorar tu trabajo.

Crear una secuencia de 9 movimientos básicos y combinados (correr, saltar, girar, lanzar) seguidos; donde los desplazamientos describan un recorrido formando rectángulo, triángulo y círculo, variando la cantidad de apoyos (4,3,2,1,0 o total), velocidad (rápido, lento), sentidos (derecha, izquierda) y direcciones (adelante atrás), con manipulación de pelota de trapo con miembro superior hábil y miembro inferior no dominante.

Directora: Varoni Mariana

Vice directora: Maria Oropel.