

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

ESCUELA: Cecilio Ávila

CUE 700058000

DOCENTES: Beatriz Colotto– Toledo Norma

GRADO: Cuarto A –B **TURNO:** Mañana _ Tarde

ÁREAS: Lengua, Ciencias Sociales, Educación Tecnológica, Educación Musical y Educación Física.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “El gran juego de la Oca, va empezar”



CONTENIDOS: **Lengua:** La participación asidua en conversaciones sobre temas de estudio. Participación asidua en situaciones de lectura con propósitos diversos. Estrategias de lectura. La escritura de textos con un propósito comunicativo. Identificación de unidades y relaciones gramaticales y textuales. Propósito de los textos, el párrafo y la oración, sustantivos y adjetivos y verbos (tiempos) verbos en infinitivo e imperativo para indicar los pasos a seguir en los instructivos. Sinónimos, antónimos., adjetivos calificativos. Ortografía, signos de puntuación. **Ciencias Sociales:** El conocimiento de la división política de la República Argentina, la localización de la provincia en el contexto nacional, representación cartográfica **Educación Musical:** Estilos. Música Étnica. Agrupamientos instrumentales. Percusión corporal. **Educación Física:** Capacidades Coordinativas: saltos, lanzamientos, manipulación de objetos, lateralidad.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **Lengua:** Participa asiduamente en conversaciones.

Escucha y comprende textos en forma oral.

Identifica información específica en distintos portadores según el propósito del texto.

Responde preguntas de comprensión lectora teniendo en cuenta los diferentes niveles de comprensión.

Distingue los elementos para-textuales y reconoce su funcionalidad.

Localiza información solicitada.

Diferencia la semántica del sustantivo de adjetivo, sinonimia de antonimia.

Produce textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles.

Escribe el reglamento de un juego sencillo.

Reconoce el tiempo verbal en relación con el texto. (infinitivo e imperativo para indicar los pasos a seguir en el instructivo)

Identifica el orden y la jerarquía de las acciones.

Reconoce el párrafo y la oración como unidades diferenciadas dentro del texto.

Usa adecuadamente signos de puntuación.

Relaciona el uso de signos de puntuación con los conceptos de oración y párrafo.

Ciencias Sociales: Identifica los principales puntos cardinales en la Rosa de los vientos.

DOCENTES: Beatriz Colotto – Toledo Norma

Esc. CECILIO ÁVILA_ Cuarto Grado_ Nivel Primario Áreas Integradas

Ubica los continentes y océanos en un mapa planisferio.

Nombra la división política de las tres partes del continente americano.

Ubica la República Argentina en un mapa de América del Sur.

Lista las provincias que forman la Región de Cuyo.

Determina provincias limítrofes de nuestra Provincia.

Conoce los departamentos en que se encuentra dividida la provincia de San Juan.

Destaca las principales actividades económicas de nuestra provincia.

Educación Musical: Explora modos de producir sonidos con el cuerpo e instrumento no convencional.

Educación Física: Realiza desplazamientos sin dificultad con y sin elementos.

Reconoce sus propias posibilidades de movimiento.

Elabora acciones motrices.

Resuelve las situaciones lúdico-motrices.

Desafío: “Diseñar un juego de la OCA”

Día 1: Área: **Lengua**

Antes de leer: Observa atentamente el siguiente texto (título, subtítulo, imágenes) **Oralidad:**

¿Conoces este juego? ¿Qué juego de mesa conoces? ¿Cómo aprendiste a jugarlo?

Durante la lectura: Resalta con color el nombre del juego y cada uno de los casilleros especiales.

Después de leer: Vocabulario específico: escribe con tus palabras el significado de los siguientes vocablos (oca, especiales, puntaje)

Subraya la opción correcta.

El **propósito** del texto es ... explicar informar enseñar divertir

1-**Lee atentamente** el texto: **El juego de la oca**, las veces que sean necesarias.

En casa tu familia te escucha leer en voz alta y dicen que leíste.

¡MUY BIEN!

BIEN

TIENES QUE SEGUIR PRACTICANDO.

2- **Señala** en el **texto** sus **elementos**: título, instrucciones, imágenes.

3- **Pinta** con color los signos de puntuación: punto seguido de **verde**, punto y aparte de **azul** y punto final de **rojo**. **Justifica** con tus palabras que te indica cada uno.



El juego de la oca

Juegan dos o más jugadores con uno o dos dados, y una ficha para cada uno. Comienza el jugador que obtiene el mayor puntaje en una tirada del dado. Las fichas avanzan según el puntaje de la tirada. Dependiendo del casillero en que caiga la ficha del jugador, se puede avanzar o, por el contrario, retroceder. En algunos casilleros, está indicado un castigo. Gana el primer jugador que llega al casillero 63, que se llama "el Jardín de la Oca".

Casilleros especiales:

La Oca. Cada nueve casilleros desde las casillas 5 y 9. Avanzar hasta la siguiente oca. Se dice: "De oca en oca y tiro porque me toca".

6 y 12 El Puente. Avanzar o retroceder hasta el otro puente. Se dice: "De puente a puente, tiro porque me lleva la corriente".

19 La Posada. Se pierde 1 turno.

31 El Pozo. Se pierden 2 turnos. Si están jugando solo dos personas y el otro jugador cae en la calavera (con lo que este deberá empezar desde el principio), no habrá penalización y se seguirá jugando normal, saliendo del pozo en el siguiente turno.

26 y 53 Los Dados. Avanzar o retroceder a la otra casilla con el mismo dibujo y volver a tirar. Se suele decir: "De dado a dado y tiro porque son cuadrados".

42 El Laberinto. Retroceder a la casilla 30. Se suele decir: "Del laberinto al 30".

52 La Cárcel. Se pierden 3 turnos.

58 La Calavera o la Muerte. Volver a empezar desde la casilla 1.

63 Último Casillero. Se debe llegar al último casillero con el puntaje exacto; de lo contrario, se tiene que retroceder tantas casillas como puntos le sobren al jugador. Otra forma de llegar es caer en la penúltima oca. El jugador va de oca a oca y, por lo tanto, gana.



2-Responde.

a)-¿Cuál es el tema general del texto? b)-¿Cuál es el tema del subtítulo? c)-¿Qué son las instrucciones? d)-¿Para qué sirven las instrucciones? e)-¿Cuántas personas pueden jugar en este juego? f)-¿Quién comienza el juego? g)-¿Quién gana?. h)-¿Cuál de los casilleros especiales indica que se pierde el turno? i)-¿Qué te indica el casillero n° 58? j)-¿Ayudaría agregar imágenes a las instrucciones? ¿Por qué?

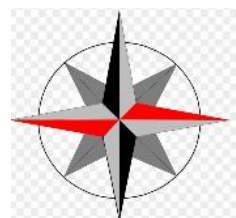
3- **Extrae** del texto los verbos en infinitivo, sustantivos comunes y adjetivos. Clasifícalos.

Área: Ciencias Sociales. "Todo es cuestión de ubicarnos"

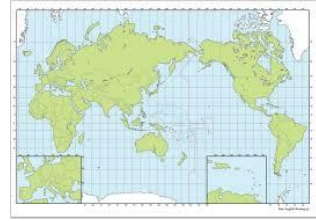
Comienza a escribir en un borrador las indicaciones de los casilleros especiales teniendo en cuenta todo lo que aprendiste durante este año.

1- Coloca los puntos cardinales en la siguiente rosa de los vientos. Recuerda extender tu brazo derecho hacia el lugar donde sale el Sol: ahí está el **este** ...

Casillero n°1: Extiende tus brazos e indica los principales puntos cardinales



2- En un **mapa planisferio** (político) señala con diferentes colores los continentes y océanos. **Indica** también puntos cardinales. Recuerda escribe los nombres de continentes y océanos con letra imprenta mayúscula.



Casillero n°2: Nombra los continentes de nuestro planeta.

Casillero n°4: Nombra los océanos de nuestro planeta.

3-En un **mapa** del Continente Americano colorea como se divide América

Casillero n°8: ¿Cuál es el nombre de las Américas en el que se divide el continente americano?



4- **Localiza** en el mismo mapa de América, la República Argentina.

Casillero n°11: completa: Argentina está en América del.....

Día 2 Área: Lengua

Recuerda... los **textos instructivos** son aquellos textos que indican los pasos precisos que se deben seguir para realizar una actividad o elaborar un producto mediante un conjunto de reglas claras. Para indicar las acciones se utilizan **verbos en infinitivo** o conjugados en modo **imperativo** porque las oraciones dan órdenes. (ejemplo saltar) (salta) 4-¿Cómo quedarían los verbos infinitivos extraídos, en imperativos? **Ejemplo. Avanzar- Avanza Casillero n° 15** Nombra verbos en infinitivo. **Casillero n°22** deletrea el nombre del juego.

5- **Escribe** el sinónimo o antónimo de las siguientes palabras. **Casillero n°26** retrocede 3 lugares

Sinónimos: instrucciones: jugadores: oca:

Antónimo: avanzar: divertirse: ganar:

Área: Educación Tecnológica. Hoy te propongo que trabajemos algunos temas que vimos durante el año de una forma creativa realizando el juego de la oca con los materiales y herramientas que tengas a mano. Se anexa actividades a la guía.



Día 3: Área: Ciencias Sociales

Colorea en el mapa de la República Argentina la región de Cuyo.

Casillero n°34: La Región de Cuyo está formada por

6-Completa la frase: la provincia de San Juan está formada por.....departamentos. **Casillero n° 39** nombra algunos.

Casillero n°43: nombra seis departamentos de San Juan.



7-Completa San Juan limita al: Norte: ... Sur: Este: Oeste:

Casillero n°34: Con quién limita San Juan al norte, sur, este y Oeste. **Casillero n° 48** nombra el país vecino.

8- Efectúa una lista de las principales actividades económicas de San Juan.

Casillero n°55: de estas actividades nombra las que se destacan en San Juan:

Ganadería Minería Pesca Vitivinicultura

Anota y enumera los casilleros especiales en tu borrador.

Día 4: Área: **Lengua- Escritura**

Antes de escribir. Recuerda y repasa mentalmente los materiales necesarios y los pasos para jugar.

Elige un nombre atractivo para tu juego que esté relacionado con los casilleros especiales de ciencias sociales.

Durante la escritura.

1-Organiza tu escrito en partes: encabezado y cuerpo.

2-En el encabezado escribe el título que identifique el nombre del juego con los casilleros especiales de Ciencias Sociales.

Ten en cuenta el uso de mayúsculas.

3-Divide el cuerpo en dos secciones: materiales e instrucciones.

4-Señala cada paso con números (**1º, 2º, 3º, ...**), asteriscos (*) o guiones (-)

5-Utiliza los verbos en infinitivo, imperativos o en tercera persona.

6-Escribe oraciones cortas, claras y sencillas.

Después de escribir.

1-Lee tu escrito y observa si tu texto es comprensible para el lector.

2-Si es necesario, cambia el orden de los pasos para que quede bien secuenciado.

3-Corrige errores de ortografía.

4-Presenta tu trabajo a la señorita para que lea y exprese sus sugerencias.

4-Reescribe tu texto teniendo en cuenta todas las sugerencias para mejorar tu redacción.

5-Presenta tu texto al docente para su corrección final. **Listo ya puedes compartir con algún integrante de tu familia para explicarle cómo se juega y cuáles son sus reglas. ¡Que te diviertas!**

Día 5. Áreas: Educación Musical y Educación Física.

Actividades:1-Mirar el video “En mi tribu” Actividad musical. Se enviará video por **whats App**

2-Buscar un dado, una pelotita del material que sea y un recipiente plástico grande para reemplazar el instrumento que se observa en el video.

3-Para entrar en calor, haremos la siguiente rutina de la cual deberás enviar un video de evidencia en el grupo de Ed. Física y Ed. Musical.

Ed. Musical: 1-Cantar para aprender la letra.2-Realizar la percusión propuesta en el video.

El diagrama muestra un borrador con tres secciones principales. La primera sección es un recuadro vacío con una flecha amarilla que apunta a la etiqueta 'Título' a su derecha. La segunda sección es un recuadro con el texto 'MATERIALES' en el centro. La tercera sección es un recuadro con el texto 'INSTRUCCIONES' en el centro. Hay un espacio vacío grande entre las secciones de 'MATERIALES' e 'INSTRUCCIONES'.

Esc. CECILIO ÁVILA_ Cuarto Grado_ Nivel Primario Áreas Integradas

3-Responder: ¿Qué instrumentos se nombran en el video?4-Realizar la persecución corporal de la canción, con el elemento, en forma completa desde el minuto 4 del video.

Ed. Física: 1-Realizar 5 saltos con dos pies juntos en el lugar y 5 avanzando. 2-Realizar 3 lanzamientos contra la pared con la mano hábil y 3 con la otra 3- Realizar 8 pases de mano a mano con una pelotita sin que se me caiga. 4-Realizar 5 saltos con pie izquierdo y 5 con pie derecho en el lugar y otros 5 con cada pie avanzando.

Envía un video jugando (Se adjunta una copia del tablero al final de la guía.)

LA OCA DE EDUCACIÓN FÍSICA y MUSICAL ¡EN CASA!TOMA UN DADO, LÁNZALO...



¡Y A JUGAR! 1. Realizar 5 saltos chocando las manos en el aire a la vez. 2. Realizar 5 lanzamientos contra una pared con la mano hábil. 3. Andar 20 pasos por tu casa. 4. Saltar con el pie izquierdo 5 veces. 5. **Pozo:** si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla **START**. 6. Aguantar en equilibrio, sobre un

solo pie, durante 10 segundos. 7. Realizar 5 lanzamientos contra una pared con la mano no hábil. 8. Retar a alguien que esté jugando a cantar la canción, si cumple ambos pueden avanzar, sino pierde un turno y sólo tú avanzas. 9. Realizar la percusión propuesta en el video.10. Realizar la persecución corporal de la canción, con el elemento, en forma completa desde el minuto 4 del video.11. Deberás desafiar a alguien que esté jugando a contestar que instrumento musical se nombra en el video, si éste la adivina puede avanzar, sino ambos retroceden 2 casilleros.12. Saltar 7 veces, abriendo y cerrando las piernas y los brazos a la vez.13. **Pozo:** si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla número 6.14. Desafiar a alguien que esté jugando a realizar la percusión propuesta en el video, si éste lo hace podrán avanzar 1 casilleros sino deberán retroceder 1. 15. Cantar una parte de la canción del video. 16. Desafiar a alguien que esté jugando a bailar una canción, si éste lo hace podrás avanzar 2 casilleros sino deberás retroceder 2.17. Saltar con el pie derecho 5 veces.18. Hacer una adivinanza a alguien que esté jugando, si adivina el avanza 1 casillero, si no avanzas tu 1 casillero19. Realiza la mímica de 1 película, si alguien adivina avanzan 2 casilleros 20. **Prisión:** para poder salir de la prisión tienes que sacar el número 5 o superar un reto que te hagan.21. Realizar saltos con 2 pies juntos en el lugar, durante 15 segundos. 22. Nombra 3 deportes que conozcas o retrocede 2 casilleros 23. Realizar 6 pases de mano a mano con la pelotita.24. Nombra 3 instrumentos musicales que conozcas o retrocedes 2 casilleros 25. Realizar la persecución corporal de la canción, con el elemento, en forma completa desde el minuto 4 del video. ¡LO LOGRASTE!

Directora: María Antonia Herrera.