

EGUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN. GRUPO N° 1

Escuela: Ernesto A. Bavio **CUE:** 700059200

Docentes: Escalera Marcia, Fernández Claudia, Guerra Mónica, Leiva María, Monardez Fabián, Frías Magali, Nievas Barbarita, Rivero Federico.

Grado: 4º **Turno:** Mañana

Área curricular: Matemática, Lengua, educación Física, Educación Musical, Educación Plástica, Tecnología.

Título de la propuesta: “JUGANDO APRENDEMOS Y RESOLVEMOS”

Contenidos: **Matemática:** Numeración, orden, lectura y escritura. Descomposición de números naturales. **Lengua:** Texto Narrativo: La leyenda. Sus partes. **Educación Física:** Juegos cooperativos; acordando reglas, roles y funciones. **Educación Musical:** La voz: hablada o cantada. Clasificación de instrumentos. Estilo Musical. **Artes visuales:** Color y elementos básicos de composición. **Educación Tecnológica:** Productos tecnológicos. Proyecto tecnológico. Materiales. Energía.

Indicadores de evaluación para la nivelación

Matemática: Lee y escribe números hasta cuatro cifras. Identifica el valor posicional de las cifras dadas. Escribe relaciones de orden entre números naturales.

Lengua: Produce de manera clara y sencilla una leyenda utilizando los recursos necesarios. Lee de manera comprensiva los textos. Reconoce las partes de la leyenda.

Educación Física: Menciona que es hándbol, vóley y fútbol. Descubre y vivencia distintos tipos de desplazamientos en el hándbol. Atletismo y sus reglas. Reglas del Mini Voleibol.

Educación Musical: Aplica técnicas vocales para el cuidado de la voz. Reconoce a través de descripciones instrumentos musicales. Discrimina diferentes estilos musicales.

Artes visuales: Dispone de autonomía en la aprehensión y conceptualización de composición y las paletas de colores.

Educación Tecnológica: Indica los pasos de un proyecto tecnológico como proceso para obtener productos tecnológicos utilizando distintos materiales e insumos.

Desafío: TE DESAFIAMOS A CREAR EN FAMILIA, LOS DISTINTOS JUEGOS Y DISFRUTAR JUGANDO.

MANOS A LA OBRA. (Buscar cartón, cartulinas, marcadores, lápices, tijera, pegamento, bolsa, piedritas, reloj, tizas, etc)

Actividades:

- ❖ Realizar un juego de tarjetas con las secuencias de una leyenda. Para luego contarle a tu seño y familiares mediante un audio o video o captura de pantalla.



Observar el siguiente link con las instrucciones que debes seguir, para la realización de las tarjetas

<https://drive.google.com/file/d/1D3hZKVEaX2xPvY8y046DrgHuUTpguyph/view?usp=sharing>

Leer con mucha atención la siguiente leyenda.

La Leyenda del viento Zonda

Gilanco era el indio más fuerte y ágil de su tribu. Arriesgado y hábil para la caza como ninguno. Sabía saltar sigiloso como el puma, esconderse en los montes, disparar las flechas, sin fallar jamás y atrapar la presa. Cuando Gilanco quería distraerse, trepaba las montañas, recorría los desfiladeros y no había un solo animal que se salvara a su paso, ni siquiera las crías ¡que todos los indios respetaban!

Las alpacas, las vicuñas, las aves, los pumas. Todos huían cuando lo divisaban, pues sabían que no tenía piedad.

Corría tras los animales como el viento tras las hojas secas y como el viento, arrasaba con todo a su paso. Eso disgustaba mucho al dios Yastay, sobre todo, porque Gilanco mataba y cazaba por gusto de divertirse.

Un día, después de exterminar a una familia entera de guanacos, se acostó a dormir la siesta debajo de un algarrobo. Ya estaba en él la furia de Yastay no se hizo esperar y fue en busca del cruel muchacho

Debajo de un frondoso algarrobo, Gilanco dormía la siesta Yastay lo despertó, al ver al dios ante sí, el muchacho palideció y tembló de miedo.

El rostro de Yastay lo decía todo, estaba mucho más que enojado, el joven, que no había tenido piedad con sus hermanos inferiores, quiso gritar, pero de su garganta no afloró ni una queja, parecía que la lengua de Gilanco estuviese anudada y por más terror que sintiese, estaba paralizado e inmutable, las gotas de sudor corrían por su cara y su frente, un frío helado le corría por el cuerpo, comenzó a temblar, los dientes le castañeteaban y le era imposible dominarse.

Ahora sufría, tal como sus víctimas lo habían hecho.

Por fin Yastay habló: - Escucha Gilanco, te has sobrepasado y vengo a advertirte, pero sólo te lo diré una vez, no apruebo tu falta de corazón, deja a mis animales en paz o el castigo

será ejemplificador, utiliza tus dotes para beneficiar a tu gente y agregó: Yastay ha hablado.
- y tal como vino desapareció.

Por un tiempo Gilanco se cuidó de cometer desmanes, pero con el transcurso de los días volvió a las andadas y nuevamente disparó sus certeras flechas.

Yastay no se hizo esperar, su conocida voz retumbó en los valles y las montañas, era su voz de trueno, entonces el aire se enrareció y negros nubarrones cubrieron el límpido cielo, nubes de polvo con remolinos gigantes taparon la visión de Gilanco.

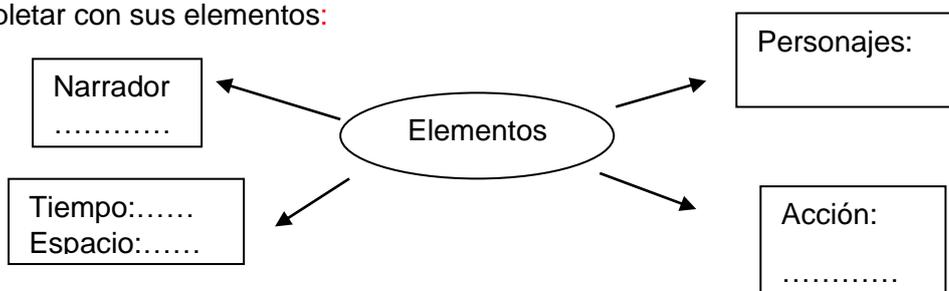
Gilanco rogó, pero la fuerza poderosísima lo envolvió, lo alzó en el aire y lo absorbió con indómita fiereza.

De pronto, tal como un suspiro que se diluye en el aire, así desapareció Gilanco, nunca más se lo volvió a ver.

Sólo a lo lejos, como nacido de las entrañas de la tierra, se oía su voz, como un silbido continuo y aterrador. Así nació el viento zonda, un viento cálido y seco, cuyo ulular hace recordar a todos aquellos que utilizan la crueldad con los animales, lo que Yastay es capaz de hacer con ellos.



1- Completar con sus elementos:



2- Marcamos los paratextos en esta leyenda

3- Pintar lo que corresponda:

Los párrafos, terminan en un punto que se llaman: **PUNTO INICIAL – PUNTO Y APARTE – PUNTO FINAL – PUNTO SEGUIDO.**

Los textos, terminan en un punto que se llama: **PUNTO INICIAL – PUNTO Y FINAL - PUNTO SEGUIDO – PUNTO Y APARTE.**

4-Marcar en el texto de:

Azul: puntos seguidos

Verde: puntos aparte

Rojo: punto final

Marrón: Signos de interrogación y signos de exclamación.

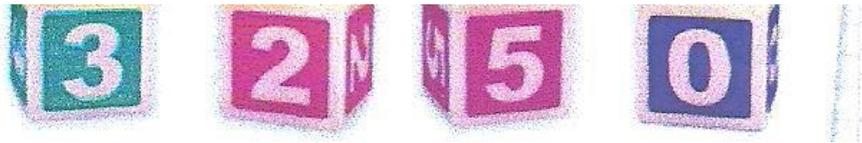
Naranja: párrafos e indicamos cuántos hay en el texto

Amarillo: sustantivos propios

Celeste: sustantivos comunes

Área: Matemática

1-Cómo sabemos Gilanco era un indio que le gustaba cazar animales por diversión, pero un amigo de él le dijo que estaba mal lo que hacía y que jugaran a otra cosa. Entonces armaron unos dados y jugaron a armar números. Observa:



Gilanco y el amigo armaron estos números:

46.523

10.135

60.009

98.612

33.453

2- Pero ellos querían hacer actividades con estos números ¿Los ayudas a ordenarlos de menor a mayor?

3-Escribir con palabras:

a-El mayor de los números →

b-El menor del número →

¡AYUDITA! Observar el siguiente link para poder realizar tu tarea

<https://www.youtube.com/watch?v=Mz5TuE5C0TY>

4-Escribir el valor de la cifra roja en cada número.

Le enseñás a Gilanco el valor de cada cifra

a) 35.097 30.000	c) 3.791.248 [redacted]	e) 7.543 [redacted]
b) 753.978 [redacted]	d) 7.456.309 [redacted]	f) 312.501 [redacted]

5-Continuaron jugando a los dados y le salió así: ¿Le ayudas a formar correctamente el número?

a- $80.000 + 7.000 + 50 + 3 =$

c- $20.000 + 7.000 + 500 + 30 =$

b- $40 + 3.000 + 2 + 900 =$

d- $600 + 30.000 + 4 + 70 =$

6-Ahora ayúdale a descomponer el número

a.	$8.590 = 8 \times$	$+ 5 \times$	$+ 9 \times$
b.	$60.920 = 6 \times$	$+ 9 \times$	$+ 2 \times$
c.	$407.300 = 4 \times$	$+ 7 \times$	$+ 3 \times$

Teniendo en cuenta el siguiente esquema ¿Te animas a escribir una leyenda?

Recordar que debes tener en cuenta todos los momentos, debes respetar signos de puntuación, ortografía y caligrafía.

Después de realizarla, debes mandarla a tu seño a través de una captura de pantalla y un audio o video leyendo tu producción.

Recordar los signos de puntuación observando el siguiente <https://www.youtube.com/watch?v=Qh0N-jSNJzc>

LA LEYENDA.

Título

SITUACIÓN INICIAL

Había una vez _____

QUIEBRE DE SITUACIÓN INICIAL

Sucedió que _____

DESARROLLO

Entonces _____

DESENLANCE

Finalmente _____

Título: Jugando en familia **Actividad:** **Sopa de letras Especiales**

Invita algún integrante de la familia y jueguen juntos. Quien encuentre más palabras ¡Gana! Las palabras que puedes encontrar en la sopa de letras están dispuestas en forma vertical u horizontal y tiene relación con los temas vistos en las materias especiales. Cada

pág. 5

Docentes: Guerra Mónica, Fernandez Claudia, Escalera Marcia, Leiva Maria, Monardez Fabian, Frías Magali, Nieves Barbarita, Riveros Federico

consigna o pregunta es una palabra. La ayuda que te damos es la primera letra de la palabra. **Palabras a buscar:**

- 1- En el hándbol desplazarse picando la pelota se llama: **D**
- 2- ¿El hándbol, el fútbol, el atletismo que son? **D**
- 3- La calle de la pista donde corre el atleta se llama: **A**
- 4- Cuantos jugadores juegan en un equipo de Mini voleibol. **C**
- 5- Instrumento principal que utilizan las personas para comunicarse y/o cantar. **V**
- 6- Estilos de música popular de actualidad. **R**
- 7- Instrumento viento, utilizado en el ámbito escolar. **F**
- 8- El plano contiene a la línea, y la línea contiene al... ¿A quién? **P**
- 9- El movimiento de un punto forma la línea, y el movimiento de la línea
¿Qué forma él? **P**
- 10- Color complementario del azul. **N**
- 11- La componen 5 etapas. Proyecto **T**
- 12- Es todo lo que nos rodea y cumple una función. **P**
- 13- Son Naturales y artificiales. **M**
- 14- El viento, el agua y otros son generadores de... **E**

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

Directora: Silvia Pelletier

Vice directora: Cecilia González