

GUÍA PEDAGÓGICA N° 19 DE RETROALIMENTACIÓNEscuela: Gabriela MistralCUE: 700002100Docentes: Marcela Pinto, Tatiana Pérez, Juan FernándezGrado: 4° Ciclo: Segundo Nivel: Primario Turno: MañanaÁreas: Matemática, Lengua, Ciencias Naturales.Título de la propuesta: “**Con alegría realiza la última guía**”.Contenidos:

Lengua: La participación asidua en situaciones de lectura con propósitos diversos: desarrollo de estrategias de lectura adecuadas a la clase de texto y al propósito de la lectura. La escritura de textos en el marco de condiciones que permitan planificarlo en función de los parámetros de la situación comunicativa y del texto elegido.

Matemática: Distinción de atributos medibles de objetos: Medidas de longitud: metro y kilómetro.

Ciencias Naturales: El cuerpo humano. Locomoción y sostén: huesos y articulaciones. Adaptaciones al medio ambiente.

Formación Ética y Ciudadana: Opiniones y sentimientos frente a las problemáticas éticas abordadas.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Lee comprensivamente un texto.
- Busca, localiza y resume información.
- Revisa sus escritos buscando e identificando faltas de ortografía.
- Estima, mide y calcula longitudes usando medidas convencionales y no convencionales.
- Reconoce diferentes situaciones donde se ponen en juego las emociones.
- Relacionar los conceptos vistos en la resolución del desafío.

Actividades:**Desafío:** Crear un crucigrama en base a todo lo visto en esta guía.Tarea 1: Lunes 16 de noviembre.

“¡Qué risa de huesos!”

Te invito a conocer el cuento ¡Qué risa de huesos!

Pre lectura: (Responde en el cuaderno)

- ¿De qué piensas que tratará este cuento?
- ¿Será de terror? Justifica tu respuesta.

Ahora puedes escucharlo aquí, en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=nq0fj8zbZY0>

y descubre esta divertida historia.

También lo puedes leer en el Anexo que te envió.



Una vez que ya leíste o escuchaste este cuento, responde:

- ¿Cómo comienza la historia?
- ¿Que había en ese oscuro sótano?
- Explica con tus palabras ¿Por qué se llaman así los personajes?
- ¿Qué organizaron esa noche? ¿De quién fue la idea?
- ¿Cuál era el plan de su salida al parque? ¿Cumplieron con su objetivo?



- ¿Qué le pasa a Chucho cuando va detrás del palo?
- ¿Qué parte de los huesos del perro confundieron?
- ¿Chucho, tiene los mismos huesos que los otros 2 personajes? ¿Por qué será?

Recuerda que todo lo que escribas te servirá para armar tu desafío.

Tarea 2: Martes 17 de noviembre

“Adaptaciones en todos lados”.

Como nuestros amigos no encontraban a quién asustar, decidieron seguir camino y llegaron al zoológico.



Observa las imágenes de estos esqueletos. ¿Podrías decir a qué animal pertenecen?



En el cuaderno:

Piensa y responde:

- 1- ¿Qué adaptaciones al medio ambiente en el que desarrollan su vida podrías mencionar de cada uno de estos esqueletos?
Recuerda todas las que aprendiste en la guía 17.
- 2- ¿Cuántos huesos tiene el Gran esqueleto? El Pequeño esqueleto, ¿Tendrá menos? Justifica tu respuesta.
- 3- ¿Todos los animales tienen la misma cantidad que los humanos?

- 4- Averigua la cantidad de huesos que tienen los animales de esta actividad.

El sistema locomotor será parte de tu crucigrama. Recuérdalo.

Observamos con atención el circuito del zoológico.



¡A pensar!

- ✚ El Gran esqueleto y el elefante quieren dar un paseo por el circuito, inician su recorrido desde la entrada hasta los monos. ¿Cuántos pasos darán? ¿Serán la misma cantidad de pasos que haga el elefante y Gran esqueleto? Justifica tu respuesta.
- ✚ El Pequeño esqueleto quería lanzar un palo al esqueleto Perruno a unos 3 metros de distancia aproximadamente, como no tenían elemento de medición utilizaron los huesos de un brazo para calcular ¿Cuántos brazos entrarán en esa medida?
Compruébalo tú mismo, utilizando tu brazo y saca tu propia conclusión.
- ✚ Los esqueletos y sus nuevos amigos realizaron un recorrido dentro del zoológico. Caminaron 28 metros desde la jaula del león hasta la de los osos, luego para visitar el acuario recorrieron 15 metros más. ¿Cuántos metros han recorrido en total?

Recuerda: los zoológicos crean los ambientes adecuados para cada animal, así pueden desarrollar su vida como en su hábitat natural.

Piensa y responde: ¿En este zoológico, puedes observar distintos ambientes? ¿Cuáles?

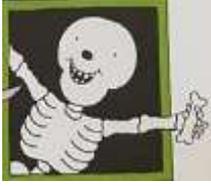
Tanto las medidas de longitud, como las adaptaciones de animales, deben ser parte de tu desafío.

Tarea 3: Miércoles 18 de noviembre.

“Emociones y sentimientos”

Visita nuevamente el video del cuento “¡Qué risa de huesos!” y responde:

¿Con qué cara se relaciona el gran esqueleto? Feliz, pensativo o asustado.



¿Te identificas con alguna de estas emociones? ¿Por qué?

Explicar con tus palabras en qué momento te sientes así.

Ellos siempre querían asustar para provocar miedo.

-¿A qué cosas le tienes miedo?

-¿Cómo lo solucionas? ¿Logras superarlo?



-¿Conoces esta imagen?

-¿Viste la película?

-¿Aparecen esqueletos en esta película?

Visitar el siguiente link de la película "Coco":

<https://www.youtube.com/watch?v=pV7lekqU-O0> para poder responder.

Pensamos y respondemos:

1- ¿Qué emoción te hizo sentir la película "Coco"?

2- ¿Fue la misma que sentiste al escuchar el cuento "¡Que risa de huesos!"?

Explica con tus palabras.

Esta imagen donde el protagonista canta también se refleja en el cuento leído.



Responde:

-¿Qué emociones serán las que sienten los protagonistas al cantar?

-Cuando te sientes feliz, ¿Qué haces?

Es muy importante reconocer las emociones que sentimos y poder manifestarlas de la mejor manera posible.

Debes tener en cuenta estas emociones, las puedes incluir en el crucigrama.

"Los esqueletos deciden volver a casa".

Caminaron tanto desde que salieron del zoológico que le duelen todos los huesos.

En su camino de regreso encuentran este cartel.

¿Los ayudas a saber cuánto deberán recorrer de regreso a casa?





Si desean caminar nuevamente hasta el zoológico y desde ahí seguir hasta la plaza.

✓ ¿Cuántos metros caminarán?

Si de la plaza deciden desviar su camino y caminar tres cuadras hasta el quiosco.

✓ ¿Cuántos metros desvían su camino hasta llegar al quiosco?

Vuelven a la plaza y ellos saben que desde allí quedan 200 metros hasta su casa.

✓ Piensa y calcula: ¿Cuántos km recorrieron en total de regreso a casa?

Tarea 5: Viernes 20 de noviembre. “¡Es hora de armar nuestro desafío!”

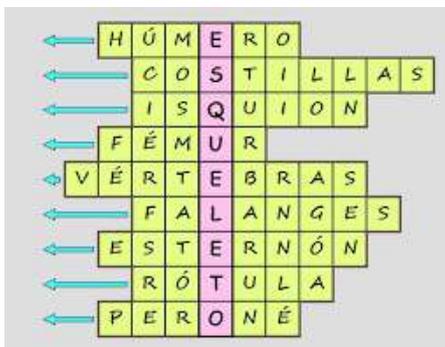
Mientras resolvías la guía, ibas obteniendo mucha información que te servirá para esta etapa.

Es hora de armar tu crucigrama. Lee atentamente toda la información.

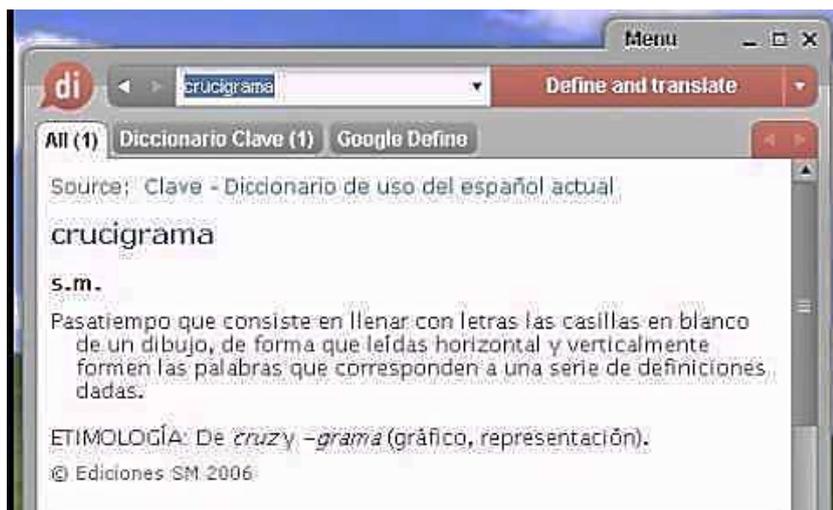
BENEFICIOS DEL CRUCIGRAMA.

- Desarrolla en el estudiante habilidades, conocimientos, destrezas, aptitudes.
- Promueve la capacidad de innovación y de transformación. De relacionar algo conocido de forma innovadora.
- Permite desarrollarlo, integrarlo con diferentes áreas curriculares.
- Se adapta a los recursos, ritmos, recursos de cada alumno/a.

*Te presento algunos modelos.



* Lee con atención su definición.



*Te doy algunas pistas para que te quede genial:

- Elige un diseño sencillo, como los ejemplos, palabras en HORIZONTAL.
- Debes pensar cuál será la palabra clave que pondrás en el centro, como pista.
- Las consignas o preguntas que realices deben ser claras y su respuesta debe ser la que debes colocar en el espacio del crucigrama.
- Deben estar numeradas para orientar al que lo juegue.
- Recuerda que debes trabajar con todos los contenidos que repasaste en esta guía y los tienes mencionados en la página 1.
- Lo debes adornar como más te guste.
- Medidas: Hoja A4. Debe contener por lo menos 9 palabras de manera horizontal y la escritura de las pistas de manera ordenada y prolija.
- Lo debe realizar el niño/a.
- Envía una foto para ver tu gran creación.

Debes enviar fotos de todas tus actividades y un audio leyendo de las pistas de tu crucigrama.



Felicidades...

**¡Todo esfuerzo, tiene su recompensa!
Y aunque el camino no fue fácil, lo lograste.
Eres un Campeón/a de la Vida.**

Directora: Rosana Sirvente.

Vice Directora: Silvia Reinoso.