

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 1

Escuela: Normal Superior Sarmiento

Cue: 7000254-00

Docentes Responsables: Débora Vergara, Lucas Poblete, Luisa Muñoz, Iván Castro, Mariela Bolart, Nogalí Rivas, Paola Guevara.

Grado: 4°

Ciclo: Segundo

Nivel: Primario

Turno: Tarde

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Física, Educación Tecnológica.

Título De La Propuesta: “Un recorrido por nuestros aprendizajes”.

CONTENIDOS

Matemática: Relaciones espaciales. Figuras. Construcciones. Medición. **Ciencias**

Naturales: Ambientes aeroterrestres cercanos y lejanos. Materiales renovables y no

renovables. **Formación Ética y Ciudadana:** Normas, su importancia y cumplimiento en los diferentes ámbitos. **Educación Física:** Habilidades motrices combinadas: desplazamientos y saltos en el ambiente natural. Circuito Natural. **Educación Tecnológica:** Materia prima.

Materiales: propiedades, uso, origen. Producto tecnológico.

Indicadores de evaluación para la nivelación

Matemática: Clasifica pares de líneas rectas según su posición. Identifica las diferencias entre circunferencia y círculo. Construye figuras. **Ciencias Naturales:** Reconoce las características de los distintos tipos de ambientes aeroterrestres. Distingue materiales renovables y no renovables. **Formación Ética y Ciudadana:** Reconoce y respeta normas. **Educación Física:**

Demuestra facilidad y precisión en la realización de actividades que involucra una o más formas de desplazamientos. **Tecnología:** Reconoce el material adecuado para resolver un problema. Construye un producto solicitado, siguiendo un proceso de transformación del material.

Desafío: Elaborar y participar de un circuito recreativo para combatir el sedentarismo aprendiendo jugando.

ACTIVIDADES

Día 1 – MATEMÁTICA

1- **Recuerda.**

A- **Completa** el siguiente texto sobre clasificación de rectas.

¿Qué sabemos?

Dos rectas son...

.....cuando no se cortan en ningún punto.

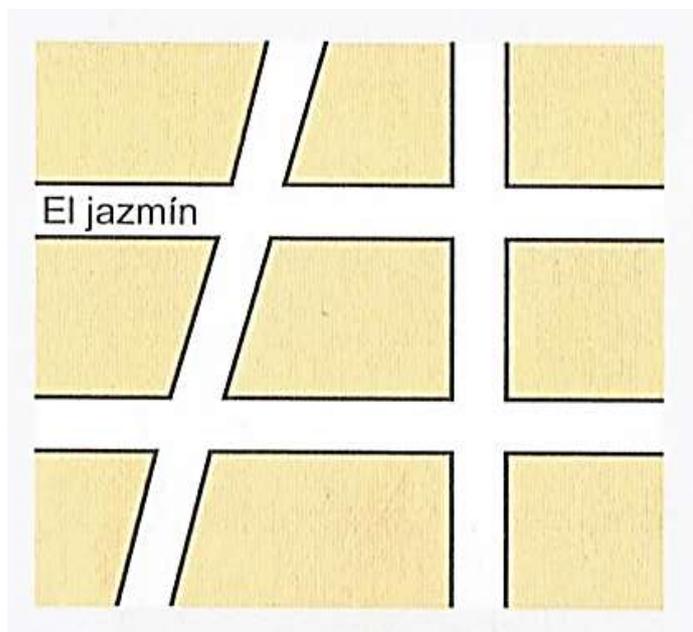
Si se cortan en un punto son

Y si al cortarse forman cuatro ángulos rectos, son.....

B- Sigue las pistas, **escribe** los nombres de las calles.

Pistas:

- El jazmín es paralela a Las dalias.
- Lapacho es perpendicular a El jazmín.
- Los alerces es oblicua con El jazmín.



C- **Contesta:**

¿Qué otra calle es perpendicular a Lapacho?

¿Qué otra calle es oblicua a Los alerces?

2- Para realizar la entrada en calor del circuito de Educación Física **traza**, en el piso, un par de líneas rectas perpendiculares. ¿Qué ángulo deben formar al cortarse ambas rectas?

Al momento de trazarlas puedes tomar de referencia el ángulo que forman las baldosas en el piso.

3- **Recuerda. Lee** el siguiente texto.

Si quiero encontrar todos los puntos que están a la misma distancia de otro, que se llama **centro**, trazo una **circunferencia** con el compás.

Una circunferencia junto con todos los puntos que encierra forma un **círculo**.

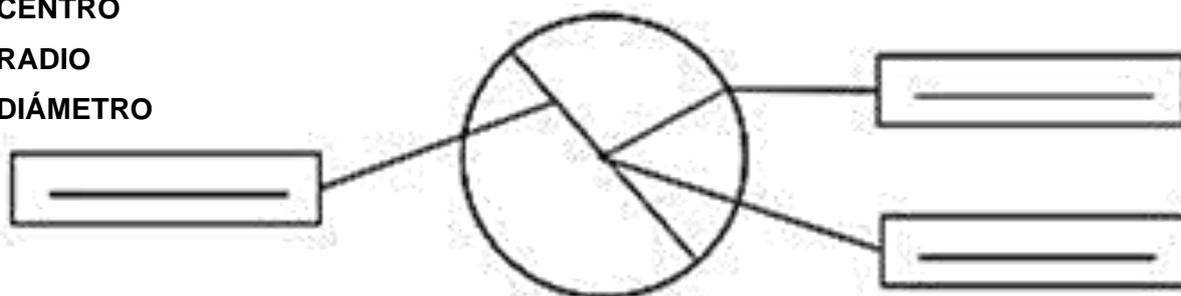
A- **Colorea** la siguiente figura con **azul: circunferencia** y con **verde: círculo**.

B- **Completa** los espacios en blanco con las palabras de la lista.

CENTRO

RADIO

DIÁMETRO



Escuela Normal Superior Sarmiento – 4° Grado – Nivel Primario – Retroalimentación

- 4- **Contesta**, si el círculo que debes construir para el circuito tiene un diámetro de 1m. ¿Cuál será la medida del radio?
- 5- **Construye** un compás con una lanita que tenga de largo la medida del radio recién indicado. En un extremo coloca un lápiz o tiza, y el otro extremo quedará fijo en el centro del círculo. Haz girar el extremo con el lápiz y quedará trazada tu figura.
- ❖ **Envía una foto a tu seño construyendo el circuito.**

DÍA 2 – CIENCIAS NATURALES

Recuerda lo visto sobre los diferentes tipos de ambientes aeroterrestres y desarrolla las siguientes actividades.

- 1- **Pinta** las características según el color de cada ambiente: Verde – características de bosques y selvas. Naranja - características de los desiertos cálidos. Celeste – características de las estepas.

BOSQUES, SELVAS	DESIERTOS CÁLIDOS	ESTEPAS
Formosa, Misiones, Chaco, Santiago del Estero, Santa Fe, Tucumán.	Chubut, Santa Cruz, Tierra del Fuego y partes de Neuquén y Río Negro.	Ischigualasto en San Juan y Talampaya en La Rioja.
Muchas precipitaciones, gran humedad, clima cálido.	Lluvias escasas.	Llueve muy poco.
Reptiles e insectos.	Guanaco, mara, martineta, águila mora.	Armadillo, Tatú carreta, yaguareté.
Arbustos bajos como coirón, llareta, neneo, mata negra.	Quebracho colorado, algarrobo, guayaibí.	Cactus, jarilla.

- 2- **Investiga** acerca de los animales que se encuentran como ejemplo en cada ambiente. **Busca, recorta y pega** (o dibuja) una imagen de cada uno de ellos y **escribe** al lado sus características.
- 3- **Escribe** las características de los ambientes que figuran en el cuadro del punto 1, en carteles blancos (puede ser con hojas de cuaderno). **Guárdalos** para luego desarrollar el juego.
- 4- **Lee** los materiales necesarios para trabajar en Tecnología y **desarrolla**.
- A- **Confeciona** una lista con los materiales propuestos desde el área Tecnología para la elaboración de la ambientación del juego.
- B- Luego **clasificalos** en materiales renovables y no renovables.

C- **Razona y responde:** ¿Por qué debemos usar responsablemente los materiales, en especial aquellos que no son renovables?

D- En caso de haber materiales no renovables en la lista, piensa con qué materiales renovables podrías sustituirlos.

❖ **Envía fotos de la actividad 4 a tu profesor por e-mail.**

DÍA 4 – FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

1- **Lee** el cartel y **recuerda** lo que sabes sobre “normas”.

¿Qué son las normas?

Son reglas que deben ser respetadas que nos permiten adaptarnos en diferentes aspectos y conductas en nuestra vida.

2- **Responde:**

A- ¿Qué son las normas? ¿Para qué sirven?

B- ¿Qué tipo de normas existen?

C- ¿Las normas impiden la libertad? ¿Por qué?

3- **Observa** las siguientes imágenes y **escribe** una norma que veas “escondida”.



❖ **Envía foto de estas actividades a tu profesor.**

4- **Lee** las normas del juego “Circuito natural” en el área Educación Física y luego **responde:**

A- ¿Crees que podrás respetar todas las normas del juego?

B- ¿Piensas que alguna será difícil de cumplir? ¿Cuál?

5- **Imagina** y **escribe** una nueva norma para hacer más divertido el juego.

¡Ahora, **juégalo** e invita a jugarlo!

DÍA 3 – EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

1- **Observa** las siguientes imágenes correspondientes a la selva, el desierto y la estepa.



2- Ya estás llegando al final, ahora te propongo armar el juego siguiendo las instrucciones.

A- **Representa** los 3 ambientes de las fotos.

Busca distintos materiales como: papel, cartones, cartulina, tela, lana, algodón, fideos, sémola, porotos, témperas, lápices de colores, marcadores o lo que se te ocurra para **crear** los distintos ambientes de las imágenes, sobre los que también trabajaste en Ciencias Naturales.

➤ Puedes apoyar y colocar elementos como por ejemplo un pedazo de cartón con forma de montañas, etc., sobre el piso o las paredes de diferentes lugares de la casa como cocina, habitación, patio, living, etc. para luego usarlos en el juego que te proponen los profes de otras áreas, siempre utilizando los recursos que tengas al alcance.

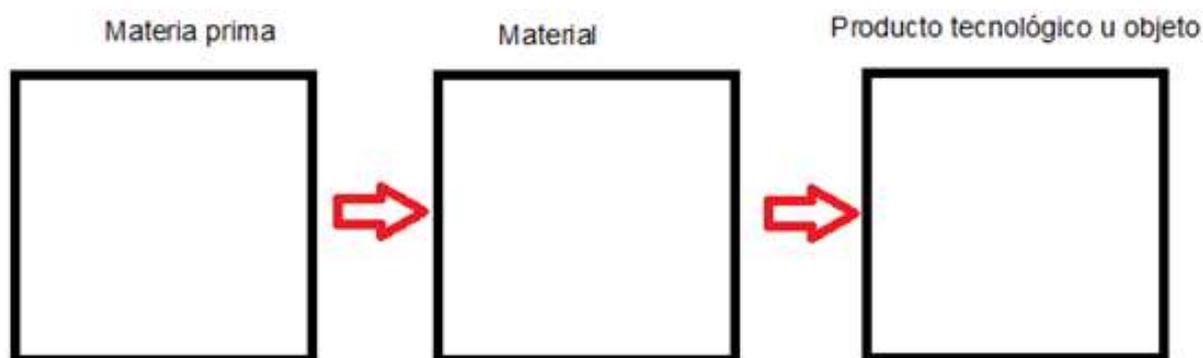
➤ También debes **incluir** objetos como plantas, hojas, piedras, algunas ramas, etc. No es necesario sumar imágenes de animales.

B- **Toma** fotografías de los ambientes que creaste y **pégalos** en el cuaderno o dibújalos.

3- **Realiza** una clasificación de 5 materiales usados, **indicando** su origen (natural o artificial)

4- **Nombra** alguna propiedad que consideres importante de cada uno de los 5 materiales elegidos.

5- **Elige** 5 de los materiales que usaste y **completa** el siguiente gráfico **dibujando** en su interior.



❖ **Realiza** todas las actividades y **envías** al email o formulario del profesor, con fotos del cuaderno de Tecnología.

DÍA 5 – EDUCACIÓN FÍSICA

1- **Busca** en casa lana, piola o totora y selecciona un sector de la casa que esté libre de obstáculos, para armar el circuito que planificaste en el área Matemática.

Con la lana **realiza** en el suelo 1 línea recta, 2 líneas rectas que sean perpendiculares entre sí (recuerda formar un ángulo de 90°).

Con el compás que construiste, **traza** un círculo.

Y **desarrolla**, los siguientes ejercicios para entrar en calor:

Escuela Normal Superior Sarmiento – 4° Grado – Nivel Primario – Retroalimentación

- A- Sobre la línea recta, **realiza** desplazamientos con “trote suave”, hacia adelante y hacia atrás 5 veces.
- B- En las 2 rectas perpendiculares, **realiza** desplazamientos laterales (izquierda y derecha) 5 veces.
- C- Para trabajar con el círculo, **realiza** dentro del mismo 5 saltos con el pie izquierdo y 5 saltos con el pie derecho.

❖ **Envía** una foto realizando alguna de las actividades del punto 1 al mail de la profesora.

2- Juego Circuito Animal. A este juego lo puedes hacer y jugar en familia, de a 1 integrante por vez. Para ello deben **respetar** las siguientes reglas:

A- **Pega** en las paredes o apoya en el piso los distintos escenarios que fabricaste en el área de Tecnología.

B- **Coloca** en otro sector de tu casa sobre el suelo (alejado de los escenarios), todos los carteles con las características de los ambientes, que hiciste en el punto 3 del área Ciencias Naturales.

C- Se deben **respetar** los turnos. Un jugador **toma** el tiempo y el otro **realiza** el circuito.

D- Para comenzar a recorrer el circuito, el jugador **espera** la indicación del que toma el tiempo para empezar a jugar. Luego, **frota** 1 globo con alguna parte del cuerpo para cargarlo con electricidad y **levanta** la mayor cantidad de carteles. En caso de que el globo se reviente deberá inflar otro.

E- Dependiendo de lo que diga cada cartel, debe **ubicarlo** en el ambiente que corresponda. No debe quedar ninguno sin ubicar.

F- Cuando tome el papel del suelo, debe **leer** la característica que presenta y **trasladarse** al ambiente al que corresponda de la siguiente manera...

SELVA: Realizando **desplazamientos** imitando a un yagareté.

DESIERTO: Realizando **desplazamientos** imitando a un reptil.

ESTEPA: Realizando **desplazamientos** imitando a un águila mora.

Gana el participante que cumple correctamente con todas las reglas del juego y lo realiza en el menor tiempo posible.



❖ Ahora que finalizaste todas las actividades propuestas en esta guía. **Graba** un video jugando el juego y **envíalo** a tus señoritas y profesores.

Directivo a cargo: Dir. Karla Almonacid – Vicedir. Patricia Ocampo

Docentes Responsables: **Docentes Responsables:** Débora Vergara, Lucas Poblete, Luisa Muñoz, Iván Castro, Mariela Bolart, Nogalí Rivas, Paola Guevara.