GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Pascual Chena . <u>CUE</u>: 7000 575 00

Docentes: Villarreal, M. Laura, Analia Arce, Fabiana Ortega, Liliana Reinoso.

Grado: 4° Turno: Tarde

<u>Áreas</u> Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Música, Ed. Física, Agropecuaria.

<u>Título de la propuesta</u>: ¡Nuestros aborígenes!

Contenidos:

Lengua: la leyenda. Lectura silenciosa y comprensiva (describir, producción de textos). Matemática: cálculos matemáticos: la multiplicación, Ciencias Sociales: Actividad productiva de Huarpes y Capayanes. Formación Ética y ciudadana: Valoración, respeto del sujeto: su identidad y forma de vida. Educación Músical: Expresión oral del significado del texto de las canciones. Educación Fisca: La práctica y valoración de juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas. Ed. Agropecuaria: Los Huarpes y la agricultura.

Indicadores de evaluación para la nivelación.

- a) Reconoce una leyenda y sus características.
- b) Interpreta tipos de hechos narrados.
- c) Entiende enunciados.
- d) Busca diferentes procedimientos para resolver multiplicaciones.
- e) Reconoce la tabla pitagórica.
- f) Distingue a los aborígenes.
- g) Diferencia, Capayanes Huarpes.
- h) Diferencia de forma de vida de aborígenes.
- i) Interpreta literalmente y musicalmente el texto.
- j) Práctica juegos tradicionales que promuevan el conocimiento y valoración de la cultura propia y de otras.
- k) Conoce la forma de cultivo de los Huarpes.
- I) Identifica que tipos de cultivo realizaban.
- m) Aplica otra forma de cultivo diferente.

Desafío: "Realizamos una pequeña huerta familiar, reciclando semillas".

Actividades:

1) Leemos la siguiente leyenda.

LA LEYENDA DEL ZONDA

Gilanco era el huarpe más fuerte y ágil de su tribu, no cazaba por necesidad sino que lo hacia por gusto. Su actitud producia graves daños en la fauna de la zona.

Tenian nuestros pueblos seres númenes protectores, Yastay era uno de ellos, que disgustado por su actitud, se le apareció para advertirle que terminara sus correrias o recibiria un castigo ejemplar de la Pachamama para toda su comunidad.

Gilanco se asustó, pero a los pocos dias volvió a ser el depredador que había sido siempre y tornó a repartir muerte entre los animales.

Entonces fue la misma Pachamama la que se le apareció. Muy enojada formó grandes nubarrones de polvo arenisco, que se transformaron en remolinos, quedando Gilanco adentro de ese lio de viento y polvo hasta desaparecer.

La leyenda sostiene que se suele escuchar su voz, su voz de lamento, cuando llega el zonda a los lugares de Cuyo.

Nosotros, los actuales cuyanos, heredamos ese castigo para siempre.

2) Responde: .

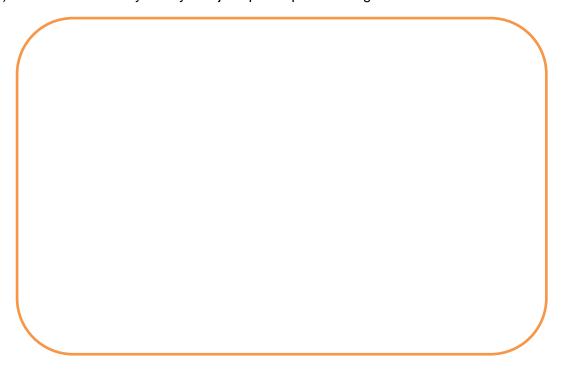
- a) ¿Quién era Gilanco?
- b) ¿Cómo era la actitud de Gilanco?
- c) ¿Quién era Yastay?
- d) ¿Cómo fue el castigo? Explica con tus palabras.

3) Completa el cuadro, tachando las respuestas incorrectas.

Gilanco era:	Obediente.Desobediente.	
	Bueno.	
Producía daño en :	El agua.	
	En el cielo.	
	 A la fauna. 	
Castigo al pueblo:	 La pachamama. 	
	Yastay .	
	El mar.	

El zonda llega:	Buenos aires.
-	 Córdoba.
	Región De Cuyo

4) Vuelve a leer la leyenda y dibuja la parte que más te gusto.



- 5) A partir de la información que aparece en el siguiente cuadro, responde:
- 6) Utilizamos la tabla pitagórica.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	6	12	18	24	30	36	42	48	54

- ¿Por qué número se multiplicó los números de la 1° fila, para obtener los de la segunda fila?
- ¿Qué multiplicación de las siguientes se puede resolver utilizando el cuadro?

2x6: 2x12: 2x9: 0x6:

6x6: 5x6: 6x5: 6x36:

7) Unir con flecha las operaciones con el mismo resultado :

• 3+3+3: 3x3:

• 4+4+4+4+4: 5x1:

• 1x5: 5x3:

5+5+5: 4x6

8) Leemos el siguiente texto.

Los Huarpes: Los Huarpes instalados en el territorio sanjuanino entre los años 1000 y 1200 d.c, son un pueblo indígena de Cuyo en Argentina cuyos descendientes mixogenizados se agrupan principalmente en torno a las semidesecadas Lagunas de Guanacache. Sus idiomas autóctonos eran el Allatiac y el Milcayac, de los cuales se conservan pocos datos, utilizando sus descendientes el idioma español. Aquellos pueblos vivían de la pesca en la laguna de Guanacache, de la siembra del maíz. Últimamente hacia la cordillera se alimentaban de la caza de vicuñas. Vestían una manta confeccionada en lana o fibra vegetal, a la manta agregaban una faja y sobre los hombros una manta más pequeña. El imperio Incaico hacia 1480 sometió los Huarpes de San Juan y a los del extremo norte de Mendoza. Tal territorio era llamado Huentata por los Huarpes.

<u>Capayanes</u>: Se asentaban en los actuales territorios de Iglesia y Jáchal. Hablaban el kakán o una derivación de dicha lengua. Los rasgos de este lenguaje lo acercaban al quechua, pero con características ágrafas (sin escrituras completas). Se habían dedicado a la agricultura mediante el regadío intensivo del maíz, almacenado en instalaciones semisubterraneas. Sus poblaciones estaban constituidas por casas constituidas bajas de adobe, palos, cañas y pasto. Emplearon para la caza puntas de flechas pulidas, así como hachas, cuchillos y raspadores. Su vestimenta fue la típica camiseta andina que les llegaba hasta las rodillas, fabricada con lana de vicuña.

9) Conoce la forma de vida de los aborígenes.



10) Completa el siguiente cuadro.

	HUARPES	CAPAYANES
IDIOMA		
UBICACIÓN		

VESTIMENTA	
FORMA DE VIDA SEDENTARIO O NOMADES	
VIVIAN DE:	

- 11) Explica con tus palabras después de la lectura, porque algunos eran nómades y otros sedentarios.
- 12) Realiza un listado con los aborígenes que habitaban en la región de cuyo.
- 13) Escuchar la canción" ya viene soplando el Zonda" escribir la letra y extraer las frases que más te impacten de la canción.

Elabora una breve explicación de la leyenda y la relación con la canción para compartir con la seño.

14) Juegos.

1- <u>Los cazadores</u>: Materiales: 1 caña fuerte y derecha de 1mt y medio. 1 Fardo de pasto o caja grande.

Participantes: equipos individuales. Cada Lanzador se ubica a 20 mts. aproximadamente del blanco (fardo de pasto o caja). Lanzará la caña a modo de lanza que deberá impactar en el blanco para sumar 10 puntos. Tendrá 5 intentos para poder sumar 50 puntos. En el caso de empate, se irá a revancha y se aumentará la distancia al blanco a 25 metros.

- 2- <u>Atrapando caballos</u>. Materiales: Confeccionaremos para este juego tres aros de aproximadamente 70 cm de diámetro, con ramas o caño de pvc, buscaremos un poste cercano o si podemos plantaremos uno en la tierra. Marcaremos un círculo a una distancia de 5 metros donde quede el poste en el centro. Se tomará el tiempo cuanto tardas en embocar los aros en el poste. Una variante, sobre tu bici tratas de embocar los aros, como lo hacían nuestros indígenas sobre sus caballos. Gana el que tarde menos.
- 3- <u>Sacándole la pluma al ñandú</u>. Materiales: 3 pañuelos o trozos de tela para representar plumas. 3 participantes. Se colocarán la pluma de tal forma que cuando compañero contrario la tome pueda desprenderla sin dañarlo. Se pondrán en círculo a la misma distancia uno de otro, y a la voz de *ya* deben sacarse unos a otros las plumas, gana quien consiga más.
- 15) Realizaremos una nueva forma de cultivo, sin dejar de lado lo que nos dejaron de enseñanza los Huarpes.



-Habíamos visto que podemos conseguir semillas de los alimentos que consumimos por ejemplo tomate, zapallo, pimiento la dejamos secar y luego la sembramos haciendo bordos, acequias para regar como nos enseñaron los Huarpes. Ahora lo haremos en servilletas de papel. Colocamos las semillas en papel la rociamos con agua todos los días,





Cuando comienza a germinar la plantamos en bordos o macetas y nos aseguramos de esta manera que crecerá.

Saca fotos y envia al grupo.

Docente: Villarreal, M. Laura.

Directora: Vivares, Adriana.