

GUÍA PEDAGGICA N° 2 PROFUNDIZACIÓN

GRADO: 4to A y B **Año:** 2021 **NIVEL PRIMARIO** **TURNO:** MAÑANA.

ACTIVIDADES:

DÍA 07/06 **ÁREA: LENGUA**

Relee la leyenda “De la sierra de Pie de Palo”

LEYENDA DE LA SIERRA DE PIE DE PALO

CUENTA LA LEYENDA QUE, HACE MUCHOS AÑOS, EN ESTAS SIERRAS VIVÍA UN GRUPO DE HUARPES. PERO LA PAZ DE ESTAS PERSONAS SE VEÍA AZOTADA POR UN PUMA, QUE ATEMORIZABA A LOS POBLADORES. UN DÍA EL CACIQUE DECIDIÓ ENFRENTAR AL ANIMAL. LO PERSIGUIÓ Y AMBOS SE TRENZARON EN UNA GRAN LUCHA. SI BIEN GANÓ EL CACIQUE, SU PIE IZQUIERDO QUEDÓ TAN MALHERIDO QUE TUVIERON QUE SACÁRSELO Y REEMPLAZARLO POR MADERA DE ALGARROBO. DESDE ESE MOMENTO FUE LLAMADO POR TODOS EL “CACIQUE PIE DE PALO”. SE DICE ADEMÁS QUE, A LO LARGO DE TODA SU VIDA, ESTE CACIQUE ACUMULÓ UN GRAN TESORO PARA SU COMUNIDAD, Y LO ESCONDIÓ

ENTRE LAS SIERRAS. CUANDO LLEGARON LOS CONQUISTADORES, PRETENDIERON ROBAR EL TESORO PARA SÍ. UNA VEZ MÁS EL CACIQUE DEFENDIÓ A SU GENTE Y AL TESORO. PERO QUEDÓ MUY LASTIMADO. TANTO QUE, LUEGO DE LA PELEA, SE RECOSTÓ A DORMIR UN SUEÑO ETERNO. ENTONCES, HUNUC-HUAR, EL DIOS DE LOS HUARPES, LO TRANSFORMÓ EN PIEDRAS ELEVANDO AÚN MÁS EL CERRO. Y ALLÍ CONTINÚA EL CACIQUE PIE DE PALO, CUIDANDO AL TESORO Y A SU GENTE.

Responde

- ¿Quiénes vivían en esas sierras?
- ¿Qué animal azotaba a los pobladores?
- ¿Qué hizo el cacique? ¿Quién ganó la lucha?
- ¿Cómo fue llamado el cacique?
- El Dios de los Huarpes ¿En qué lo transformó al cacique?

Dibuja la parte que más te gustó de la Leyenda

ÁREA: MATEMÁTICA

Completa el siguiente cuadro

Escuela Pedro de Márquez 4° grado A y B. Áreas: Integradas

Departamento	Superficie	Descompone el número
Capital	30 km ²	
Santa Lucía	45 km ²	
Chimbas	62km ²	
Rivadavia	157km ²	
9 de Julio	185km ²	
Iglesia	19.801km ²	

A las superficies del cuadro anterior le sumas 10,100, 1.000

Departamento (superficie)	+10	+100	+1.000
Capital			
Santa Lucía			
Chimbas			
Rivadavia			
9 de Julio			
Iglesia			

Día 08/06

Según la leyenda trabajada: **Escribe** las preguntas para éstas respuestas:

- ✓ Vivía un grupo de huarpes.
- ✓ Atemorizaba a los pobladores.
- ✓ Su pie quedó malherido y tuvieron que reemplazarlo por uno de madera

ÁREA: MATEMÁTICA

Teniendo en cuenta los departamentos del cuadro de ayer trabaja lo siguiente:

- a) **Escribe** como se leen las superficies de: Capital, Albardón y Angaco.
- b) **Compone** los siguientes números
 - 60 + 2:

Escuela Pedro de Márquez 4° grado A y B. Áreas: Integradas

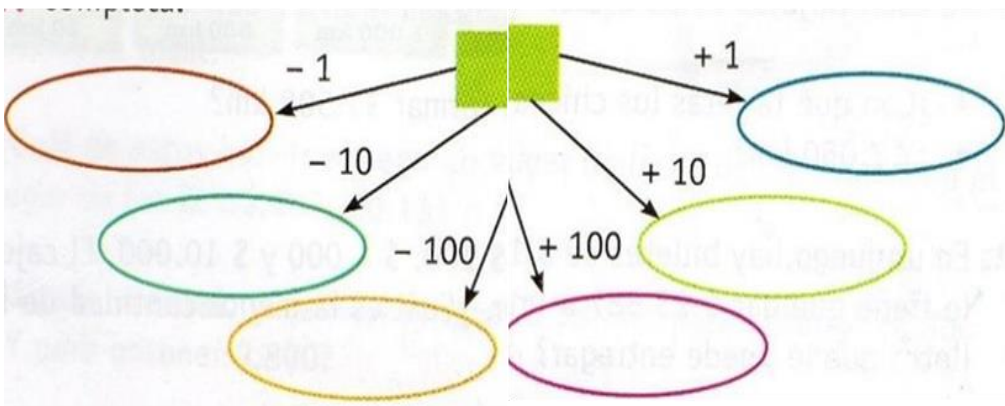
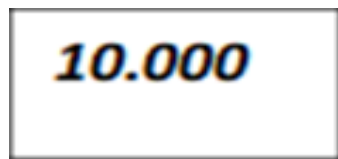
- $100+80+5$:
- $10.000+9.000+800+1$

c) ¿De qué departamentos eran las superficies del punto anterior? Menciónalos.

Día 09/06

ÁREA: MATEMÁTICA

Completa



Pinta de color azul las dos últimas oraciones de la leyenda.

Extrae la primera oración del texto leído.

Día 10/06

ÁREA: MATEMÁTICA

Teniendo en cuenta el cuadro de los departamentos y sus superficies, responde:

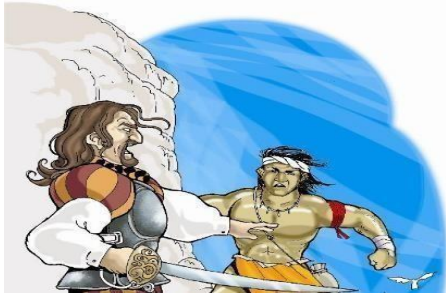
- ¿Si sumo los departamentos de Rivadavia y 9 de Julio el resultado es mayor a 600?
- Ordena los números del cuadro de mayor a menor
- Escribe cómo se leen las superficies de los departamentos de Santa Lucía, Rivadavia y 9 de Julio.

ÁREA: LENGUA

RECUERDA: El adjetivo es una palabra que siempre acompaña al sustantivo. Su función principal es ampliar o precisar el significado del sustantivo, es decir, complementarlo.

Escuela Pedro de Márquez 4° grado A y B. Áreas: Integradas

Observa las imágenes



Escribe tres adjetivos para los siguientes sustantivos:

- ✦ Cacique
- ✦ puma
- ✦ conquistadores

Día 11/06

ÁREA: MATEMÁTICA

Teniendo en cuenta las siguientes cifras 5, 8, 6, 1

- ☐ Escribe el mayor número posible
- ☐ Escribe el menor número posible
- ☐ Escribe como se leen ambos números

ÁREA: LENGUA – FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

Relee la leyenda de La Sierra de Pie de Palo.

Recuerda la definición de sustantivos comunes, propios y de verbos.

Pinta de color rojo los sustantivos que encuentres en las tres primeras oraciones de la leyenda.

Subraya en la última oración de la leyenda los verbos que en ella encuentres.

¿En qué otra cosa podría haberlo transformado el Dios de los Huarpes? ¿Cambiaría el final esa nueva transformación? Escribe cómo terminaría la leyenda si el Dios de los Huarpes lo hubiese transformado en otra cosa.

Narra el nuevo final que escribiste utilizando la cantidad de borradores que creas necesarios para dicha producción.

Envía un audio narrando la leyenda con todos los efectos especiales que incorporaste a la misma. (Tener en cuenta que puedes utilizar los siguientes elementos para crear dichos efectos especiales tales como: vaso de vidrio, latas, cucharas, tapas de ollas, tus manos, etc.)

Escuela Pedro de Márquez 4° grado A y B. Áreas: Integradas

No olvides de enviarlo así lo compartimos entre todos los compañeros. ¡Suerte!

Recuerda escribir el nuevo final en un papel borrador, luego lo debes revisar y finalmente pasarlo en limpio.

Recuerden que pueden contar con las señas Mónica y Pamela en todo lo que necesiten con respecto a la realización de las tareas, no se olviden que estamos para ayudarlos. ♥

ÁREA: Educación Tecnológica

1. Lee la siguiente propuesta:

En la guía anterior realizaste el diseño para confeccionar una herramienta manual de jardinería bueno ahora ¡Manos a la obra!

2. Confecciona una herramienta de jardinería con material reciclable.
3. No olvides de sacarle una foto y colocarlo en el grupo de Whatsapp de tu división.
4. Relata en tu cuaderno las dificultades que surgieron en la confección y qué materiales no reaccionaron como esperabas.

ÁREA: Artes Visuales.

1. Dibujar un paisaje otoñal en una hoja de dibujo número 5 y luego pintar con colores primarios: rojo, amarillo, azul.

ÁREA: Música

1. Escucha los siguientes tres estilos musicales que componen el audio que el profesor mandará al grupo de Whatsapp de padres.
2. Anota en tu cuaderno qué diferencia tiene cada uno. Y realiza los ritmos con la percusión corporal, (Velocidad, altura,)
3. Pide a un adulto que filme y saque foto de la tarea realizada y luego envías a la docente

ÁREA: Educación Física

Con una pelota que rebote sobre el suelo y que la puedas manipular con una sola mano ejecuta el siguiente circuito:

- 1° Estación: dribling por un zigzag formado por 4 botellas
- 2° Estación: girar alrededor de una silla ejecutando dribling
- 3° Estación: lanzar con una mano la pelota a pared, una vez que rebote recepcionarla
- 4° Estación: avanzar en línea recta ejecutando dribling
- 5° Estación: tomar la pelota con una mano hacer 3 pasos (comenzar con el pie contrario a la mano que sostengo la pelota) y lanzar la pelota.

Directora: Claudia Lezcano

Vicedirectora: Fanny Poblete