

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N°1

Escuela: Policía Federal Argentina **CUE:** 700035600

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Natalia Castillo-Marina Vázquez-Verónica Muñoz-Carina Rodríguez.

GRADO: CUARTO **Turno:** Jornada Completa

Áreas Curriculares: Matemática-Lengua-Ciencias Sociales-Ciencias Naturales-Formación Ética-Inglés-Computación-Artes Visuales/Plástica-Tecnología.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUGAMOS Y RECICLAMOS

Contenidos:

Matemática: Numeración hasta el 100.000. Lectura y escritura. Composición y descomposición de números naturales hasta el 100.000. Valor absoluto y valor relativo. Figuras geométricas. Elementos. Construcción.

Lengua: Lectura- escritura: Reconocimiento y empleo de formas de organización textual y propósitos de los textos. Reflexión de la Lengua: Clases de palabras sustantivos, adjetivos y verbos.

Ciencias Sociales: Departamentos de la provincia de San Juan. Relieve y ríos que los surcan.

Ciencias Naturales: Propiedades de los materiales.

Formación Ética: Valores.

Inglés: Colores. Números cardinales. Objetos escolares. Miembros de la familia.

Computación: Software Educativo.

Artes Visuales/Plástica: Género, Arte Abstracto geométrico, color y figuras, composición.

Tecnología: Materiales. Tipos. Origen. Reciclado

Indicadores de Evaluación:

Matemática: Lee, escribe, compara y ordena números naturales hasta el 100.000. Identificar el valor absoluto y relativo de los números. Identifica los elementos de las figuras y cuerpos geométricos. Construye figuras geométricas.

Artes Visuales/Plástica: Compone una obra abstracta utilizando figuras geométricas.

Lengua y Formación Ética: Identifica párrafos y oraciones en un texto. Reconoce la función de un texto. Marca la opción correcta. Reconocer valores

Ciencias Naturales: Reconoce las propiedades de los materiales. Participar en un experimento sencillo.

Ciencias Sociales: Identifica departamentos de nuestra provincia, sus recursos y paisajes característicos.

Tecnología: Participa activa y responsable en la entrega del video. Identifica en el juego de la oca las palabras correspondiente a los contenidos aprendidos en tecnología.

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Verónica Muñoz Marina Vázquez-Natalia Castillo-Carina Rodríguez.

Inglés: Lee comprensivamente oraciones. Identifica vocabulario desarrollado en guías anteriores.

Computación: identifica partes del Hardware. Reconoce las opciones que tiene Word para trabajar.

FECHA: 09/11/2020 AL 13/11/2020

DESAFÍO: Diseñar, armar y jugar al juego de la Oca utilizando figuras geométricas y materiales reciclables.

ACTIVIDADES

Área: Lengua y Formación Ética

1- Lee con atención **“Juego de la oca”**

El **juego de la oca** es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de caracol con 63 casillas (o más), con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira dados, que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63.

Las primeras versiones comerciales del juego aparecieron en la década de 1880 y estaban decoradas con motivos alusivos a la época, como por ejemplo niños con vestidos del momento. El ejemplar más antiguo que se conoce de este juego data del 1640 realizado en madera de origen veneciano (Italia).

1-Marca en el texto las párrafos con { } (llaves) y las oraciones con [] (corchetes)

2-Marca con una x

El texto es: informativo ____ apelativo ____ expresivo ____ literario ____

3-Subraya la opción correcta

El juego de la oca es

Un juego de computadora

Un juego de mesa

Un juego de ajedrez

Para el juego se usan

dados

balitas

tablero

Los jugadores

avanzan en el juego

retroceden

se retiran del juego

El tablero tiene forma de

serpiente

caracol

pez

Década significa

cincuenta años

diez años

veinte años

Origen veneciano significa

de Venezuela

de Venecia

de América

4-Completa con V o F

Juego sustantivo común concreto individual ____

oca sustantivo propio ____

Antiguo adjetivo ____

caracol sustantivo propio ____

avanzar verbo ____

7-Rodea con  la opción correcta Si **cada participante debe esperar su turno**

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Verónica Muñoz

Marina Vázquez-Natalia Castillo-Carina Rodríguez.

¿Qué valores tenemos? Responsabilidad Respeto paciencia honestidad compromiso

El participante que gana Debe festejar con respeto Debe burlarse Creerse el mejor

Área: Computación

Completa con V o F

El monitor sirve para oír música ____ El mouse parece un conejo orejón ____

El teclado sirve para escribir ____ El icono de Word es de color azul ____

Word nos permite crear cartas, periódicos ____

Área: Ciencias Naturales. Propiedades de los materiales.

1_ Lee nuevamente el primer párrafo del texto dado en la guía n° 22 " Las propiedades de los materiales".

2_ Nombra herramientas del taller y elementos de la cocina que tengan una parte recubierta con aislante, y explica si aísla calor o electricidad, por ejemplo:

.Un destornillador (el mango es de plástico para aislar la corriente eléctrica).

.La tapa de las ollas (tienen una parte de plástico o madera para aislar el calor).

Área: Inglés.

1) Read next sentences. (Lee las siguientes oraciones)

A) My mother buys a yellow backpack. B) My father is using three black pencils.

C) My brother has got ten red books. D) My sister has got a grey pencil case.

E) My cousin is carrying six pink rubbers.

2) Complete the chart finding sentences 's words. (Completa el cuadro buscando palabras de las oraciones)

COLORS	NUMBERS	SCHOOL OBJECTS	FAMILY MEMBERS

3) Match with lines. (Une con líneas)



A WHITE PENCIL SHARPENER.

A BLUE AND RED RUBBER.

A GREEN GLUE.

A VIOLET PEN.

A BROWN RULER .

Área: Artes Visuales/ Plástica - Arte Abstracto con figuras geométricas.

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Verónica Muñoz

Marina Vázquez-Natalia Castillo-Carina Rodríguez.

- A) **El arte abstracto se aleja de la realidad**, el artista se expresa a través de texturas, colores y formas geométricas.
- B) Realiza una obra abstracta utilizando solo figuras geométricas en tu carpeta, puedes usar regla, compás, papeles de colores, lápices o témpera. (lo que más te guste).
- C) Observa las pinturas del artista "Auguste Herbin" para inspirarte.



Área: Ciencias Sociales: Nuestra provincia

En un mapa de San Juan colorea y nombra los departamentos surcados por el río San Juan. Escribí con color el nombre de los diques construidos sobre ese río.

Marca con color verde la ubicación del Valle del Tulum. Piensa y responde... ¿Chimbas forma parte de ese valle?

Nombra las sierras que forman el Valle del Tulum.

Área: Matemática

- Teniendo en cuenta las características de las figuras geométricas trabajadas en las guías anteriores.

1- Construye:

- a) 8 cuadrados de 5 cm de lado (3 de color naranja, 2 verdes claro y 3 de color azul).
- b) 7 rectángulos de 5 cm x 3 cm de lado (3 color magenta, 3 celestes y 1 rojo).
- c) 6 triángulos de 4 cm de lado (4 amarillos y 2 celestes).
- d) 2 rombos 5 cm de lado (1 verde oscuro y 1 azul).
- e) 2 pentágonos de 4 cm de lado (2 color rosado).
- f) 5 círculos de 5 cm de diámetro (1 color rosado, 1 color naranja y 3 color verde claro).

Área: Tecnología

2- Con las figuras geométricas realizadas en matemática elabora el Juego de la Oca como el de la siguiente imagen utilizando material reciclado sobre un papel afiche blanco.

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Verónica Muñoz
Marina Vázquez-Natalia Castillo-Carina Rodríguez.



3- ¡AHORA A JUGAR!

¡Utiliza el dado y avanza el número que te toque cuando lo lances!

Retos y prendas para jugar: Cada número corresponde a una actividad que debe ser resuelta teniendo en cuenta el color en el cuaderno del área indicada.

MATEMÁTICA	LENGUA	CS. SOCIALES
CS. NATURALES	FORM. ÉTICA	TECNOLOGÍA
INGLÉS	COMPUTACIÓN	PLÁSTICA

<p>1. Escribe como se lee el siguiente número: 78.831. Luego descomponerlo de forma sumativa y de forma posicional. Luego avanza 2 lugares.</p> <p>2. Cs Naturales: Explica que tienen los cables en su interior y para que sirve. Avanza un lugar.</p> <p>3. Cs Sociales: Nombra departamentos de nuestra provincia que empiecen con la letra "C", avanza tres lugares.</p> <p>4. Formación Ética Piensa y di dos valores, luego avanza dos lugares.</p> <p>5. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla START.</p>	<p>19. Lengua: Escribe un párrafo de dos oraciones sobre el juego y avanza tres lugares, si no lo haces retrocede cuatro lugares.</p> <p>20. Prisión: para poder salir tienes que sacar el número 5 o retrocedes 5 casilleros.</p> <p>21. Computación: Responde ¿De qué color es el ícono de Word? Y luego avanza cuatro lugares.</p> <p>22. Formación Ética escribe los valores del 4, agrega uno más y avanza un lugar</p> <p>23. Escribe las principales características del triángulo y del rombo. Una vez realizado avanza 3 lugares.</p>
---	--

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Verónica Muñoz
Marina Vázquez-Natalia Castillo-Carina Rodríguez.

<p>6. Lengua: Responde: ¿Oca es sustantivo o adjetivo? y avanza un lugar.</p> <p>7. Sácale una foto a tu trabajo de Plástica realizado en esta guía y avanza un lugar.</p> <p>8. Nombra un material reciclable</p> <p>9. Dibuja una pirámide e indica sus elementos. Si lo hiciste salta a la posición número 15.</p> <p>10. Cs Sociales: Nombra los dos ríos que se unen para formar el río San Juan. Si lo lograste avanza un lugar.</p> <p>11. Cs Naturales: Nombra tres materiales que sean aislantes y avanza un lugar.</p> <p>12. Lengua: Escribe dos adjetivos del juego, si lo haces avanza tres lugares.</p> <p>13. Nombra los números del 1 al 10 y avanza dos lugares.</p> <p>14. Cs Sociales: Decir que altura tiene el cerro Mercedario a qué cordillera pertenece y en qué departamento está ubicado. Avanza seis lugares.</p> <p>15. Cs Naturales: Dibuja el material más duro que existe luego, avanza tres lugares.</p> <p>16. Nombra un material flexible. Si no logras decirlo retrocedes dos puestos</p> <p>17. Formación Ética Escribe si o no ¿Respetamos el turno para jugar? y avanza dos lugares.</p> <p>18. Cs Sociales: Nombra departamentos de San Juan que comiencen con vocal, (Son cuatro), avanza tantos lugares como departamentos pudiste recordar.</p>	<p>24. Escribe los colores primarios. Luego avanza dos lugares.</p> <p>25. Cs Naturales: Dibuja tres objetos, de tu casa, que sean frágiles, como se rompen fácilmente retrocede dos lugares.</p> <p>26. Nombra material de origen vegetal. Si no lo logras retrocedes un puesto.</p> <p>27. Cs. Sociales: Nombra los departamentos de San Juan. Si recordaste los 19 departamentos ¡Felicitaciones! Avanza un lugar.</p> <p>28. Cs Naturales: Te propongo un experimento...Infla un globo, luego desinflalo...observa si recuperó su forma original, ¿Que propiedad tiene este material? Avanza dos lugares.</p> <p>29. Escribe el VA (valor absoluto) y el VR (valor relativo) de los siguientes números: 25.742: 48.214:</p> <p>Cuando lo hayas hecho avanza hacia el lugar 31. ¡Estás alcanzando la meta!</p> <p>30. Formación Explica el significado de Respeto y avanza un lugar.</p> <p>31. Escribe el nombre de los principales saludos y avanza hacia la meta.</p> <p>32. Lengua Separa en sílabas oca y avanza a la final.</p> <p>33. ¡Excelente! ¡HAS FINALIZADO TU JUEGO DE LA OCA EN CASA! ¡Ahora envía a tu seño un pequeño video del juego de la oca armado y explícale como lo hiciste! ¡¡¡MANOS A LA OBRA!!!</p>
---	---

Directora: Silvia Puga

Docentes: Alejandra Caroselli-Estela González-Delia Luengo-Verónica Muñoz
Marina Vázquez-Natalia Castillo-Carina Rodríguez.