

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN-Grupo 2

Escuela: Ingeniero Félix Aguilar

CUE: 700048600

Área de Especialidades: Educación Tecnológica, Educación Musical, Artes Visuales, Educación Física, Educación Agropecuaria.

Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Marcos Giménez, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga.

Ciclo: segundo

Grado: 4° A-B-C

Turno: Mañana

Título de la Propuesta: **APRENDEMOS JUGANDO**

Contenidos:

Tecnología: Reconocimiento, análisis y valoración de la implicación de diferentes materiales para la fabricación de artefactos con mecanismos. Análisis de artefactos descubriendo la forma de las partes mediante textos y dibujos diferenciando lo que permite accionarlo: palanca, poleas o manivela. Construcción de artefacto, ordenado las operaciones, seleccionando las herramientas y procedimientos para obtener un buen proyecto final.

Música: Las figuras musicales su valor de tiempo esquemas rítmicos.

Artes Visuales:

- El espacio en la bi y tridimensión.
- Composición.
- Color.

Educación Física: Habilidades motrices manipulativas.

Apropiación de habilidades motrices manipulativas, combinadas y específicas que involucren coordinación oculomanual y oculopodal: lanzamiento.

Agropecuaria: Herramientas usadas en procesos de producción primaria.

La planta, su estudio. Labores culturales. Suelo.

Indicadores de evaluación para la nivelación.

Tecnología: Reconoce las propiedades de los diferentes materiales.

Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Marcos Giménez, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga.

700048600_ingenierofélixaguilar_cuartogrado_áreas especiales_retroalimentación_guíaN°23_grupo2.pdf

Analiza y describe formas y función de diferentes mecanismos.

Construye artefactos con mecanismos de movimientos como polea, palanca o manivela.

Música: Identifica las figuras musicales según su forma y valor de tiempo.

Artes Visuales: Distingue bi y tridimensional.

Utiliza el espacio gráfico cómodamente.

Disfruta el empleo del color.

Educación Física: Elabora una actividad similar que implique diferentes tipos de lanzamientos.

Agropecuaria. Reconoce las herramientas de la huerta y sus funciones.

Identifica las diferentes partes de una planta y deduce sus funciones.

Actividades

Educación Tecnológica

Docente: Matamoro Estela

1-Dibuja el mecanismo de la manivela y escribe para qué sirve.

Actividades

Educación Física

Docente: Enrique Invernizzi

1. Coloca 10 vasos de plásticos en el suelo delante de una pared, delante de ellos colocar una silla con el asiento frente a los vasos. El alumno se coloca detrás de la silla arrodillado frente al respaldo brazos totalmente estirados, manos arriba de cabeza lanza hacia adelante y hacia abajo y con golpe de muñeca tratando de golpear la mayor cantidad vasos posibles por lanzamiento (5 lanzamientos)

2. Igual que la anterior lanza con mano hábil por el costado de la silla. Siempre marcando el lanzamiento con el brazo arriba de la cabeza. (5 Lanzamientos).

Envía un video de la actividad modificada.

Actividades: **Educación Musical** **Docentes Marcos Giménez-Patricia Fabaro**

1-Observa este conjunto de figuras que forman una pequeña pieza musical llamada partitura, esta es una melodía tradicional, aquí rodea con azul todas las figuras negras, con rojo las corcheas, con verde las figuras blancas.

Docentes: Estela Matamoro, Patricia Fabaro, Marcos Giménez, Claudia López, Enrique Invernizzi, Gloria Mayorga.

Ya lloviendo está



Actividades

Educación Agropecuaria

Docente: Gloria Mayorga.

1- Repasa la guía de herramientas y responde:

¿Qué son las herramientas? ¿Para qué sirven?

2) -Une las herramientas con la función que desempeña.

-Se utiliza para para transportar
Cargas y diferentes materiales.



-Pieza plana de metal con un mango
largo de madera. Se utiliza para cavar,
remover, o trasladar materiales como tierra, arena, etc.



-Es un recipiente portátil que se usa para
esparcir agua.



-Es una pieza formada por una lámina
con un borde filoso, y un mango para sujetar.



3- Observa la imagen y escribe las partes de la planta.



Actividades

Artes Visuales

Docente: Claudia López

1-Infórmate sobre el esquema del juego del tejo. Cada cuadrito lo vas a reemplazar con una tapita de gaseosa o similar que sobresalga de la hoja. Las pegas sobre un cartoncito al revés con el hueco hacia arriba. Dibuja el resto que ocupe todo el espacio, remarca y pinta. Escribe el número al costado. Con una piedrita con otros jugadores lanza si cae dentro de la tapita suma el puntaje, 3 tiros por vez. ¡A jugar!

Directora: María Alejandra Moncho.

Vicedirector: Miguel Quiroga.