

Esc. Francisco de Villagra 4º grado Lengua-Matemática-Naturales-Sociales-Ética

Escuela: Francisco de Villagra

Docente: Laura Olivares

Grado: 4º **Ciclo:** Segundo **Nivel:** Primario

Turno: Jornada Completa

Áreas: Lengua – Matemática – Cs. Sociales – Cs. Naturales - Formación Ética y Ciudadana

Guía Pedagógica: N° 3

Título de la propuesta: “Nuestra cultura, nuestras historias”

Propósito:

- Favorecer la comprensión de las funciones de la lectura y de la escritura por medio de la participación en variadas situaciones de lectura y escritura.
- Favorecer la interpretación de la información cuantitativa, así como resolver problemas aritméticos, desarrollar habilidades de cálculo ampliando el repertorio construido con números naturales.

Criterios de evaluación:

Comprender las funciones de la lectura y de la escritura por medio de la participación de lectura y de escritura de respuestas a preguntas y reescritura de textos.

Conocer variadas resoluciones de situaciones problemáticas a través de habilidades de cálculo mental o algorítmico.

Conocer la cultura, la forma de vida, los valores de algunos pueblos originarios en distintos contextos espaciales y temporales.

Indicadores de evaluación:

Produce nuevos textos, modificando la línea argumental, incluyendo diálogos, descripciones, personajes.

Resuelve situaciones problemáticas aplicando operaciones básicas de suma, resta con cálculos mentales y con sus respectivos algoritmos.

Identifica las sociedades originarias en los actuales territorios de la provincia, el país y en América, como también su cultura, costumbres y valores.

Distingue las características de los seres vivos que habitan en ambientes aeroterrestres.

Desafío: “Diseñar una representación volumétrica de la leyenda de la Sierra de Pie de Palo”

Fecha: 14/06/2021 al 18/06/2021

Actividades de profundización

Lunes 14 de junio Área Ciencias Sociales

1. Compara la vivienda, las vestimentas y las actividades de estos dos pueblos.

Diferencias	Tehuelches	Huarpes
-------------	------------	---------

En las viviendas (materiales – características)		
En la vestimenta (materiales)		
En las actividades (los hombres – las mujeres)		

Área Matemática

2. De las opciones que presenta cada situación, elige una que te sirva para responder la pregunta del problema.

a. Para tomar la merienda, luego de ir al cine, la mamá de Genaro compró 2 docenas y media de facturas. ¿Cuánto gasto?

- Genaro comió 3 facturas.
- El precio de la docena de facturas era de \$ 560.
- Pagó con un billete de 100 pesos.

Cálculo que lo resuelve:

Respuesta:

b. Una familia fue a almorzar a una pizzería de \$ 980 el menú. ¿Cuántos integrantes tiene la familia?

- Hay 3 mayores y el resto son menores.
- Pagaron, por almorzar todos, \$ 4.900 en total.
- Pagaron con 5 billetes de \$ 1.000.

Cálculo que lo resuelve:

Respuesta:

c. Para llegar hasta su lugar de trabajo Horacio camina todas las mañanas desde su casa. Si cada cuadra tiene 100 m de longitud. ¿Cuántos metros camina Horacio todas las mañanas hasta llegar a su trabajo?

- El lugar de trabajo es la oficina.
- Camina durante 15 minutos.
- El lugar de trabajo le queda a 8 cuadras.

Cálculo que lo resuelve:

Respuesta:

Martes 15 de mayo Área Lengua

3. Relaciona las palabras de cada grupo y escribí una oración.

canales de riego cultivo huarpes

Ejemplo: Los huarpes construían canales de riego para poder llevar agua a sus cultivos.

nómades toldos selk'nam

cazadores – recolectores yámanas arpones

agricultores pastores diaguitas

Área Ciencias Sociales

4. Analiza estas frases y subraya la correcta.
- a) Los pueblos cazadores-recolectores no construían casas permanentemente porque...
- No encontraban materiales resistentes.
 - Preferían vivir en cuevas.
 - No podían transportarlas en cada mudanza.
- b) Los pueblos agricultores vivían en lugares fijos porque...
- No les gustaban veranear en otros lados.
 - Cuidaban mejor sus cultivos y animales.
 - Guerreaban mejor con sus vecinos.

Miércoles 16 de junio Área Ciencias Naturales

5. Características de los seres vivos. ¿Todas son características de las plantas? Marca con una cruz las correctas.
- Fabrican su propio alimento.
 - Crecen.
 - Se relacionan con el medio.
 - Se desplazan.
 - Se reproducen.
 - Se comunican.
 - Se nutren.

Área Lengua

6. Analiza los adjetivos gentilicios y completa estas frases.

Los aborígenes que cazaban con boleadoras eran los.....
(querandíes/guaraníes)

Los(diaguitas/wichi) eran los que vivían en chozas.

Los que se pintaban la cara para guerrear eran los(huarpes/comechingones)

Los(yámanas/omaguacas) comían animales marinos.

Jueves 17 de junio Área Formación Ética y Ciudadana

Esc. Francisco de Villagra 4º grado Lengua-Matemática-Naturales-Sociales-Ética

7. Observa las imágenes enviadas en el anexo. ¿Estas costumbres se siguen practicando en la actualidad?

Área Matemática

8. Suma y recorta para armar el rompecabezas. Luego pinta. (Enviado en el anexo)

Viernes 18 de junio Área Lengua

9. Une con flecha el sustantivo con el adjetivo correspondiente.

Cacique	secreto
Puma	valiente
Tesoro	salvaje

Coevaluación: Exponer las representaciones de la leyenda. (Desafío)

Heteroevaluación: Evaluación, Prácticos, Corrección de cuadernos.

Retroalimentación: Feedback entre docente-alumnos.

Comunicación: Metacognición

10. Responde a cada pregunta.



RUTINA DE PENSAMIENTO: LA ESCALERA DE LA METACOGNICIÓN

4	¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?
3	¿Para qué me ha servido?
2	¿Cómo lo he aprendido?
1	¿Qué he aprendido?

Directora: Maris Contrera

GUIA PEDAGOGICA N° 3

ESCUELA: Francisco de Villagra

DOCENTE: Anita Fonzalida- Marisa Córdoba- Nancy Jofre- Paola Becerra

GRADO: 4º **CICLO:** Segundo **NIVEL:** Primario

TURNO: Jornada completa

AREAS CURRICULARES: Educación Física- Computación- Educación Tecnología- Ingles

EDUCACIÓN FÍSICA

Título: Ejercitando las capacidades condicionales.

Propósito: Propiciar la producción motriz, con ajuste de las capacidades perceptivo-motrices de su cuerpo, espacio, tiempo y objetos a situaciones problemáticas.

Criterio: Reconocer las capacidades condicionales: Resistencia, Fuerza y Velocidad.

Indicador: Describa las diferentes fases de partida baja.

Desafío: Ejercitar la partida baja para la carrera.

Actividades de desarrollo:

- Enseñar la técnica de partida baja, usando las voces (en sus marcas, listo, ya).
- Practicar partida baja desde diferentes posiciones de salida (de pie, acostado, de espalda, de rodillas, etc.).

COMPUTACIÓN:

Título: Paint: Colores y formas de la naturaleza

Desafío: Diseñar con Paint la maqueta de la Leyenda de Pie de Palo (integración con área Lengua)

Contenido: Software -Programa Paint-

Propósito: Identificar las partes básicas de la interfaz de Paint

Criterio de evaluación: Conocer las herramientas que le serán útiles para realizar el diseño de la maqueta de la Leyenda de Pie de Palo.

Indicador de evaluación: Utiliza las herramientas de dibujo en forma creativa.

Actividades de desarrollo:

- 1- Lee con mucha atención el texto. Colorea con rojo las mayúsculas, con verde los puntos y aparte y con amarillo el punto final, que la docente enviará por WhatsApp.
- 2- Observa con atención la imagen (se enviará por WhatsApp)
- 3- Dibuja un rectángulo, en él diseña (solo con lápiz) como será tu maqueta de la leyenda de Pie de Palo

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Título de la propuesta: Las técnicas.

Desafío: Reconocer las técnicas como una secuencia de pasos a seguir para realizar una acción.

Contenidos: 1.2 Análisis de procesos de fabricación formado por varios pasos sucesivos, identificando las acciones realizadas y el tipo de medios técnicos empleados.

Actividades de profundización

1-Escribe los pasos de las siguientes técnicas

a-Técnica para patear penales. b-Técnica para resolver un ejercicio de matemáticas. c-Técnica para estudiar un texto. -Técnica para hacer una chocolatada.

Metacognición: Coloca la carita ¿Dónde corresponda?



¿Comprendes que es una técnica? ¿Reconoces las etapas de una técnica? ¿Te resulta más fácil hacer tareas siguiendo una técnica?

INGLÈS

Propósito: Propiciar la integración de los contenidos desarrollados en clase generando sus propias producciones en casa.

Contenidos: Colores y números del 1 al 5.

Criterio: Conocer los colores y los números en inglés.

Indicador de la evaluación: Integra conocimientos de inglés al aspecto lúdico del alumno.

Actividades de Desarrollo:

- 1- Diseñar un arcoíris con los materiales que deseen e indicar los colores usados en inglés.
- 2- Responder las siguientes preguntas:

a ¿Qué aprendí? b- ¿Cómo lo aprendí? ¿En que lo puedo usar?

Directora: Maris Contrera

Profesores: Fonzalida Anita - Becerra Paola - Córdoba Marisa – Jofre Nancy