

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Antonio Torres

Grupo N° 1

CUE 700042000

Docente/s: Verónica Tobares, María Cáceres, Laura Rodríguez, Aldo Abrego, Marcelo Montivero

Grado: 4°

Turno: Mañana

Área/s: Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética, Educación Musical y Educación Física.

Título de la propuesta: *En mi ciudad, convivimos respetando normas*

Contenidos:

- Lengua: Cuento. Sustantivo: propios y comunes, género y número. Párrafo. Oración. Reglas de acentuación. Diminutivo y aumentativo. Verbos. Familia de palabras.
- Cs. Sociales: República Argentina: límites y provincias. Puntos cardinales. División política de San Juan. Recursos naturales de la provincia. Organización política nacional y provincial.
- Ética: Valores: empatía. Normas. Señales de tránsito. Respeto al prójimo. Bullying.
- Música: Cualidades del sonido / Ritmo, pulso y acento / Percusión corporal / La voz cantada.
- Educación Física: Desplazamientos combinados, en diferentes tiempos y distancias, siguiendo recorridos variados.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Lengua:

- Reconoce reglas generales de acentuación. Emplea reglas que rigen la escritura de diminutivos y aumentativos. Identifica signos de puntuación. Reconoce las formas de organización textual.

Ciencias Sociales:

- Uso correctamente de puntos cardinales en el mapa de Argentina y de San Juan. Reconoce los principales recursos naturales de nuestra provincia. Determina las formas de gobierno a nivel nacional y provincial. Elabora señales para organizar el tránsito.

Educación Ética:

- Reconoce las normas, respetando los valores.

Educación Musical:

- Clasifica los sonidos según sus cualidades o atributos. Conoce el tempo en una canción. Realiza secuencias rítmicas a un tempo correcto.

Educación Física:

- Explora esquemas motores básicos con o sin elementos. Reconoce cambios de ritmos en los desplazamientos.

Desafío Áreas: Lengua, Ciencias Sociales y Educación Ética

- ❖ “Realizar un tríptico que contenga consejos y señales de tránsito que conozcas, que nos permitan convivir en una sociedad más organizada”.

Desafío Educación Musical:

- ❖ “Clasificar los sonidos y realizar una pequeña producción musical”.

Desafío Educación Física:

- ❖ Confeccionar las tarjetas del juego “ Mezclando sabidurías” para jugar en familia.

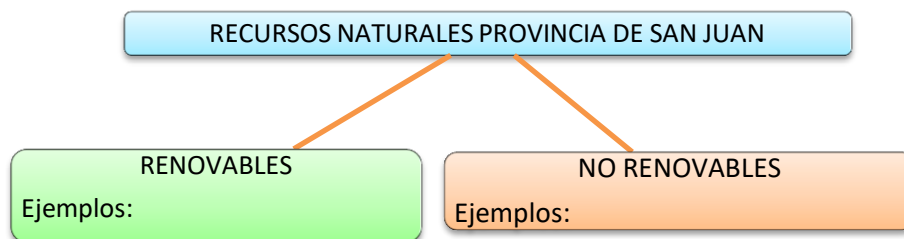
Actividades:

Lengua:

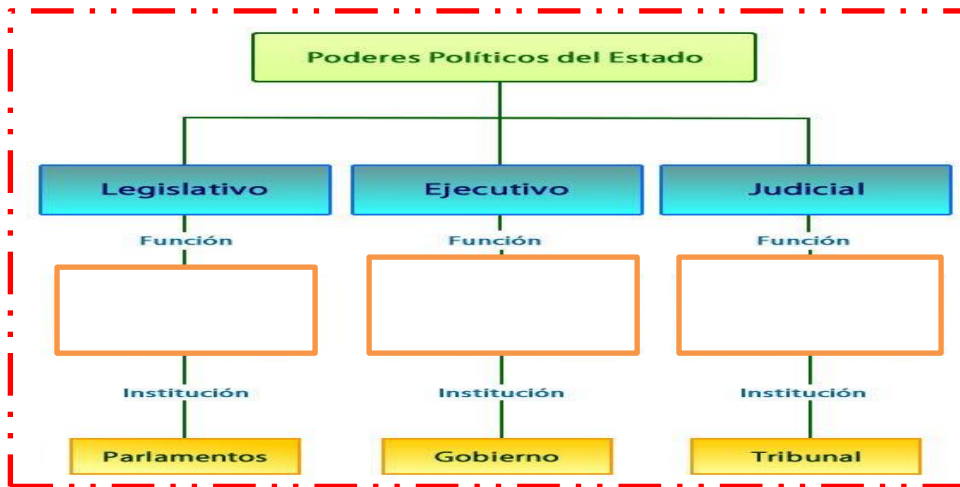
- 1) Lee el siguiente cuento: “**EL HOMBRECITO DEL SEMÁFORO**” (será enviado al grupo de wahtsApp)
- 2) Responde:
 - ¿Cuántos párrafos tiene el cuento?
 - ¿Dónde estaban los hombrecitos de rojo y de verde?
 - ¿Cuál era su trabajo?
 - ¿Qué pasó cuando el chico no respetó al hombrecito de rojo?
 - ¿Qué pasa con nosotros si no respetamos alguna regla o norma?
- 3) Completa:
 - El diminutivo de una palabra significa que es _____
 - Extrae dos ejemplos del cuento de diminutivo _____
 - Pasa los diminutivos (extraídos en el punto anterior) a sus aumentativos _____
 - ¿De qué familia de palabras es cada uno de los ejemplos? _____
 - El nombre del niño del cuento es Pedro, y se escribe con mayúscula porque es un _____
- 4) Coloca verdadero o falso (V o F)
 - Los sustantivos comunes no se escriben con mayúscula.
 - Pedro es un sustantivo propio.
 - La oración es un conjunto de párrafos.
 - perro es un sustantivo común.
 - El adjetivo calificativo describe cómo es una persona, cosa o animal.

Ciencias Sociales:

- 5) En un mapa de la República Argentina coloca sus límites y pinta la provincia de San Juan.
- 6) Completa con ejemplos:



7) Completa el esquema.



8) En un mapa de la provincia de San Juan, coloca sus límites, y pinta el departamento donde vives.

9) Completa:

- La provincia de San Juan tiene _____ departamentos.
- Nuestra escuela se encuentra en el departamento de _____.
- El departamento en el que vivo limita con _____. (escribe dos)

Lengua:

10) Lee nuevamente el cuento “El hombrecito del semáforo”.

11) Extrae palabras del cuento palabras agudas, graves y esdrújulas:

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

12) Extrae del segundo párrafo del cuento, 4 verbos. Luego escríbelos en los tres tiempos:

PASADO	PRESENTE	FUTURO

13) Rodea de color verde las palabras que están mal escritas.

Recuerda el uso de la V

Carnívoro – Herbívoro – Omnívoro – Granívoro – Insectívoro

Educación Ética:

14) Reflexiona y con tus palabras responde:

- a- Si no respetamos las normas, en la provincia de San Juan, ¿Quién nos sanciona?
- b- ¿Qué sucede si yo no respeto a mis compañeros?
- c- En casa. ¿Qué normas o reglas existen para tener una linda convivencia?

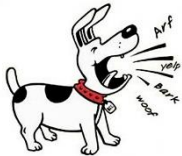
DESAFIO:

Luego de haber hecho el repaso general, trabajaremos para concientizar a los demás.

- a- Realizar un tríptico (una hoja blanca A4, doblarla en 3, tipo folleto)
- b- En la portada debe ir tu nombre, escuela y un dibujo
- c- En la parte central, debes escribir consejos y dibujar señales de tránsito que conozcas, que nos permitan convivir en una sociedad más organizada
- d- En la parte de atrás, debes investigar, quienes son los autorizados en sancionar si no cumplimos con las normas de tránsito establecidas, por ejemplo, el policía nos hace una multa.

EDUCACION MUSICAL:

- Imagina los siguientes sonidos o búscalos en tu casa y completa las cualidades de los sonidos según corresponda.



Timbre:
Duración:
Intensidad:
Altura: Grave



Timbre:
Duración:
Intensidad: Fuerte
Altura:



Timbre: Pájaro
Duración:
Intensidad:
Altura:

- Realiza un pequeño video o audio cantando y tocando la canción y secuencia rítmica, puedes utilizar palitos reciclados o solo tus palmas y cuerpo.

Canción: “Chocolala” (video enviado en archivo)



EDUCACION FISICA:

Actividad: Lee atentamente el siguiente instructivo.

Nombre del Juego: " **MEZCLANDO SABIDURÍAS** "

Preparación del material para el juego: Para poder jugar debes confeccionar 6 tarjetas de 10 x 10 cm, preferentemente de cartón o cartulina, en caso que no tengas estos materiales en casa pueden ser de papel. Cada tarjeta debe estar **enumerada del 1 al 6**.

Ejemplo:



Debes conseguir un objeto pequeño para arrojar (una piedrita mediana, o un bollito de papel, u ovillo de lana).

Instrucciones del juego: Para comenzar a jugar debes disponer las tarjetas en el espacio de juego que puede ser el suelo o sobre una mesa, las tarjetas pueden estar ubicadas de esta forma una al lado de la otra en línea, o en dos filas de tres, como lo muestra el siguiente ejemplo:

Opción 1 (una al lado de la otra en línea)



Opción 2 (dos filas de tres tarjetas)



El juego consiste en arrojar la piedrita (o el objeto que hayas elegido) desde una distancia aproximada de (1 metro) hacia las tarjetas. El objeto debe caer sobre una de las seis tarjetas. Debes fijarte el número de tarjeta que te tocó y cumplir las consignas que están indicadas a continuación.

Consignas: Si te tocó la **tarjeta N°1** debes resolver las siguientes consignas:

Colocar una cuerda, cinta, titora de 6 o 7 metros de largo, en línea recta, trasladarse de un extremo a otro, saltando con ambos pie, de un lado a otro sin tocar la cuerda.

Si te tocó la **tarjeta N°2** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°3** debes resolver las siguientes consignas:

Desplazarte por el espacio de juego caminando, cada 10 segundos cambiar de ritmo, es decir paso a trote rápido, luego trote en velocidad. Repetir 4 veces.

Si te tocó la **tarjeta N°4** debes resolver las siguientes consignas:

Restas 3 puntos.

Si te tocó la **tarjeta N°5** debes resolver las siguientes consignas:

Recorre una línea recta de 7 u 8 metros, saltando con un solo pies, pie derecho de ida y pie izquierdo de vuelta.

Si te tocó la **tarjeta N°6** debes resolver las siguientes consignas:

Sumas 3 puntos.

Puntaje: Por cada consigna resuelta sumas 1 punto (3 puntos por cada tarjeta) El objetivo del juego es llegar o superar los 10 puntos, si lo haces habrás logrado el desafío y ganado el juego.

Desafío Educación Física:

- El juego debe realizarlo con ayuda de un familiar, quien te leerá las consignas y anotará tu puntaje.
- El que arroja el objeto y resuelve las consignas eres tú.
- Si el objeto cae más de una vez en la misma tarjeta, debes volver a lanzar hasta que caiga en una tarjeta que aún no jugaste.
- Terminado el juego debes copiar y escribir las actividades que realizaste durante el juego.

DIRECTORA: PATRICIA RODRIGUEZ