

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETRALIMENTACIÓN - GRUPO 1-

ESCUELA: Provincia de Buenos Aires. **CUE:** 700060900

DOCENTES: Pantano Claudio (alumnos residentes: Guerrero José. – Orellano Santiago. – Porolli Ornella)- Fagale Valeria- Dávila Natalia- Montaña Cintia- Noroña Paola- Maturano Mónica- Ortiz Patricia- Aracena Maximiliano.

GRADO: 4º grado. **SEGUNDO CICLO** **NIVEL:** Primario

TURNO: Jornada completa.

ÁREAS INTEGRADAS: Educación Física- Inglés Tecnología- Educación Agropecuaria- Artes Visuales -Teatro- computación - Música.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Aprendiendo en casa.

CONTENIDOS:

EDUCACIÓN FÍSICA: Prácticas corporales expresivas y comunicativas.

INGLÉS: Comprensión lectora. Estructuras varias. Elementos del aula, colores, clima y días de la semana.

TECNOLOGÍA: Análisis y reflexión acerca de productos tecnológicos en cuanto a su uso. Exploración acerca de las propiedades mecánicas de los materiales.

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: Herramientas manuales simples y sus usos.

ARTES VISUALES: Figura compleja y Fondo simple..

TEATRO: Expresión oral. Comunicación.

COMPUTACIÓN: Paint: herramientas-tareas a realizar.

MÚSICA: Ritmo: ritmo, pulso y acento. Métrica regular - pulsación regular, acentuación periódica, tempo estriado. Esquemas rítmicos. Velocidad. Métrica libre, acentuación no periódica, tempo liso.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

EDUCACIÓN FÍSICA: Logra expresar las emociones - Muestra creatividad - Se expresa con claridad y fluidez.

INGLÉS: Logra reconocer vocabulario y estructuras varias.

TECNOLOGÍA: Nombra materiales argumentando su uso según las propiedades.

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: Identifica las diferentes herramientas manuales – reconoce correctamente el uso de cada herramienta.

ARTES VISUALES Diseña tarjetas para el juego MemoTes, Representando gráficamente herramientas, diferenciando, figura completa de fondo simple.

TEATRO: Arma un títere. -Realiza un relato -Muestra el trabajo en un video.

COMPUTACIÓN: Utiliza las herramientas del Graficador Paint. Escribe textos o palabras utilizando las herramientas del programa Paint.

MÚSICA: Identifica en forma auditiva del tempo de canciones y composiciones musicales.

DESAFÍO: Representación artística de áreas integradas por medio de: juegos, lecturas, fotos y videos realizados por los alumnos desde sus hogares.

ACTIVIDADES DÍA N° 1 EDUCACIÓN FÍSICA

Actividad N°1: te ubicas en un espacio amplio, con la ayuda de un familiar, elige y reproduce una canción que más te guste, en el momento en que la música esté sonando, te desplazas por todo el espacio, cada vez que el familiar detenga la canción, debes expresar el gesto de algún estado de ánimo, como: triste, enojado, sorprendido, alegre etc. Puedes invitar a un familiar para jugar y que adivine, que gesto realizaste con la cara.

Actividad N°2: recorta tres imágenes de revistas, pueden ser de ropas, pelotas, etc. dobla y las coloca las imágenes dentro de una caja o balde, que se encontrará a una distancia de tres metros de ti, algún familiar te dará la orden, para salir a buscar las imágenes, donde tienes que verlas y expresar con gestos, qué imagen sale en el papel, para que el familiar adivine, repetir el proceso con las tres imágenes.

ACTIVIDADES DÍA N° 2 INGLÉS

Read and underline the correct option. (Leo y subrayo la opción correcta)

Hello!! My name is Peter. I'm nine years old. My favourite colour is blue. I like school. I have a green pencil case. I have two black pencils, three pens, one brown ruler and six crayons.

- A- He is (Peter- Paul-Phil).
- B- He is (eight-nine-seven) years old
- C- His favourite color is (purple-pink-blue).
- D- He has a (pink-green-brown) pencil case.
- E- He has (two-ten-three) black pencils
- F- He has one (white-grey-yellow) ruler.

Answer: Yes, it is or No, it isn't



Is it a pencil?



Is it a book?.....

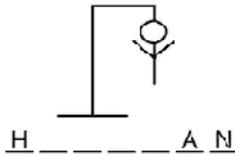


Is it a ruler?.....



Is it a table?.....

WEATHER AND DAYS OF THE WEEK:



Using previous guides, we show our family the weather and days of the week. We play The Hangman!!!!

(Usando las guías anteriores, le mostramos a nuestra familia el clima y los días de la semana. Jugamos con ellos al ahorcado)

ACTIVIDADES DÍA N° 3 TECNOLOGÍA

1- Recuerda que cada material tiene características propias, a las que llamamos propiedades. ¿Te animas a **construir un juego didáctico realizado con materiales reutilizables?** te doy algunos ejemplos :

- Juego de bolos (puedes utilizar botellas plásticas).
- Juego del TA-TE-TI, (utilizando un tablero de cartón y tapas de botellas para hacer las fichas).
- Imagina: ¿Qué otro juego didáctico puede realizar?

Para ello ten en cuenta:

- Busca en casa todos los materiales reutilizables (por ejemplo; rollos de cartón, botellas de plásticos, cartón, etc.) y los elementos que necesitas para fabricar tu juego.
- Construye el juego y decóralo a tu gusto (construimos con lo que tenemos en casa).
- Ahora prueba el juego e invita a un familiar para que juegue.

2- Escribe en el cuaderno de tecnología todos los materiales que utilizaste en la construcción del juego y responde:

- ¿Qué propiedad tiene el material que utilizaste en mayor cantidad para construir el juego?

Saca una foto al juego y el desarrollo de la actividad 2, pide a mamá o a papá que se lo envíe a la seño de tecnología por Whatsapp.

ACTIVIDADES DÍA N° 4 AGROPECUARIA-ARTES VISUALES

Juego: memo test

Participantes: 2 a 3 participantes. Elementos: 16 fichas (8 imágenes).

Memo test: para realizar este juego se deberá confeccionar tarjetas (2 tarjetas de cada imagen)

El juego se basa en las herramientas manuales vistas en actividades anteriores de educación agropecuaria (pala, azada, rastrillo, carretilla, manguera, regadera, serrucho de poda, tijera de podar).

Para la realización de las tarjetas, recordamos lo visto en guías anteriores en el área artes visuales: figura y fondo, figura compleja/fondo simple.

Materiales: hoja N° 5 blanca o de color (claro), tijera, plasticola, lápices de colores, regla, imágenes (de herramientas).

Diseño de las tarjetas: 1 - con la regla medir y dividir la hoja N° 5 en 16 partes iguales, luego las recortas.

2- Dibuja, pinta o pega las imágenes de las herramientas antes mencionadas (2 iguales de cada una).

3-Escribe debajo de cada imagen la siguiente pregunta: ¿cómo se llama esta herramienta y para qué se utiliza?

Instrucciones del juego: poner sobre la mesa todas las tarjetas con la imagen hacia abajo y mezclarlas, el primer participante da vuelta una tarjeta, nombra el dibujo que le tocó y se lo muestra a los compañeros de juego (familiares), vuelve a poner la tarjeta boca abajo, el participante siguiente, levanta otra tarjeta y nombra la imagen que le tocó, muestra a sus compañeros y así la primera ronda.

En la siguiente ronda, el participante levanta la tarjeta, la nombra y podrá levantar (1 sola vez) otra ficha tratando de encontrar el par, si descubre las dos tarjetas iguales, y responde correctamente la pregunta que figura en la misma, se las llevará, si la respuesta es incorrecta pierde las tarjetas, y las deja en la mesa, luego será el turno del próximo participante, gana el que más tarjetas acumule. SI REALIZASTE TODOS LOS PASOS SOLO TE QUEDA JUGAR Y DIVERTIRTE. ¡SUERTE!

ACTIVIDADES DÍA N°5 TEATRO

1-Arma un títere de media utilizando materiales que tienes en casa, una media rota o sin par, lana, tela, botones, etc.

2- Relata con el títere, cómo realizaste el juego “memo test” y explica las instrucciones del juego.

3) Realiza un video mostrando tu trabajo.

ACTIVIDADES DÍA N°6 COMPUTACIÓN

1) Diseña con el graficador Paint dos o más de las herramientas del juego MEMOTEST, Ej.: Pala, manguera, serrucho, tijera de podar, etc.

2) Usa diferentes formas geométricas, colores y escribe con la herramienta de texto **(A)**, el nombre de la herramienta y para que se utiliza.

- 3) Guarda los trabajos en tu dispositivo (Ej.: Computadora, Tablet, etc.)
- 4) Opcional: si tienes impresora los puedes imprimir y pegar en las tarjetas del juego.

ACTIVIDADES DÍA N°7 MÚSICA

- 1) Observa el video "Habanna". Presta atención a los elementos utilizados en el video y a los ritmos que se realizan con ellos. <https://www.youtube.com/watch?v=i5gBl4S3ur4>
- 2) Busca 2 vasos de plástico para practicar estos ritmos. Ensayar el ejercicio rítmico de vasos por partes: primero parte A, luego parte B y la parte C (practica hasta que salga cada uno y trata de respetar el tiempo de la música que escuchas).
- 3) Realiza la secuencia rítmica de vasos acompañando la música del video (practicarlo varias veces para ajustar los ritmos y los tiempos).
Para finalizar, graba un video de la producción que lograste.

Directora: María Verónica Soria.