

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – Grupo 2

Escuela: Normal Superior Sarmiento

CUE: 7000254-00

Docentes Responsables: Luisa Muñoz, Lucas Poblete, María Carrozzo, Florencia Peralta, Valeria Agüero, Federico Quiróz.

Grado: 4°

Ciclo: Segundo

Nivel: Primario

Turno: Tarde

Áreas: Lengua, Ciencias Sociales, Lengua extranjera Inglés, Educación Plástica, Educación Musical.

Título de la Propuesta: **Todos llegamos a la meta.**

CONTENIDOS:

Lengua: Verbos en infinitivo e imperativo. Producción escrita. **Ciencias Sociales:** División política de la República Argentina. San Juan, representación cartográfica. Conquista del continente americano. **Lengua extranjera Inglés:** Vocabulario específico. Verbos can/can't - have got.

Educación Plástica: Procesos de producción. **Educación Musical:** Técnica vocal y pulso musical.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Lengua: Redacta un texto instructivo para organizar las reglas del juego. Usa el tiempo verbal infinitivo en la producción escrita. Reconoce vocabulario en contexto.. **Ciencias sociales:** Reconoce la división política de Argentina. Identifica características de la conquista de América.

Lengua extranjera Inglés: Reconoce la vinculación entre la lectura y la escritura de palabras de uso. **Educación Plástica:** Identifica y reflexiona sobre las distintas relaciones entre figura y fondo en distintas obras analizadas. **Educación Musical:** Participa en propuestas de audición y producción musical utilizando distintas técnicas.

Desafío: Adecuar juegos de mesa con el fin de compartir los conocimientos de cada área jugando con otros.

ACTIVIDADES

DÍA 1 – LENGUA:

1- **Lee** con atención las características de un texto instructivo.

Un texto instructivo son instrucciones ordenadas para realizar algo o un objeto.

La estructura textual se divide en dos partes:

En la primera parte, se presentan “**los materiales o ingredientes**” que se deben tener, por ejemplo, si es realizar un juego o experimentos o ingredientes si son recetas.

Y en la segunda parte se dan “**las instrucciones**” para armar, organizar, o realizar algo.

Los verbos que se deben utilizar en estos tipos de textos son los “**Verbos Infinitivos**” cuyas terminaciones de las palabras deben ser en: **- ar; -er; -ir.** Por ejemplo: **saltar; poner; decir.**

2- **Lee y compara** los siguientes textos.

Repelente contra mosquitos

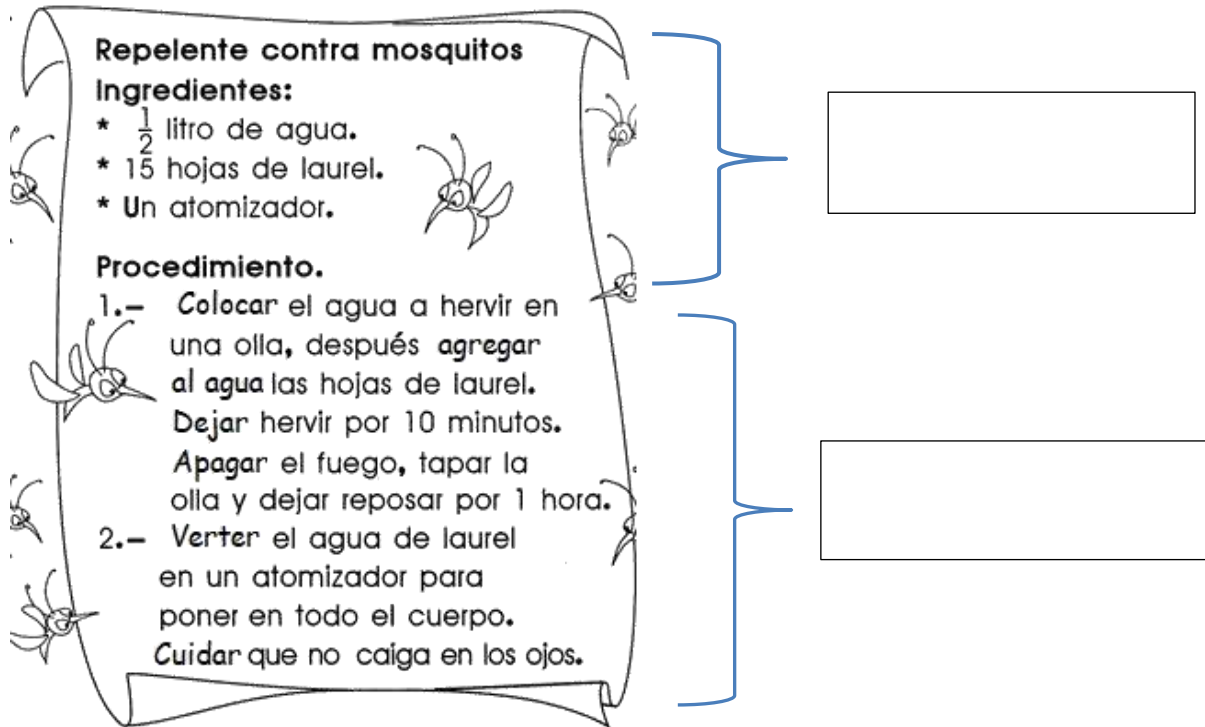
Ingredientes:

- * ½ litro de agua.
- * 15 hojas de laurel.
- * Un atomizador.

Procedimiento.

1.- Colocar el agua a hervir en una olla, después agregar al agua las hojas de laurel. Dejar hervir por 10 minutos. Apagar el fuego, tapar la olla y dejar reposar por 1 hora.

2.- Verter el agua de laurel en un atomizador para poner en todo el cuerpo. Cuidar que no caiga en los ojos.



CED. 38383 REG. 610115

Dra. Remedios López
Pediatra

*Crema contra mosquitos.
Aplicar en la piel tres veces al día.*

*Loción espantamosquitos.
Rociar la habitación por las noches.*

Av. Libertador San Martín 40 (Oeste). Capital. San Juan.

A- **Responde:** ¿Cuál de los dos textos cumple con las características de un texto instructivo?

Fundamenta tu respuesta.

B- **Completa** en los cuadros, los nombres de las partes del texto instructivo señaladas.

C- **Extrae**, del texto, tres sustantivos comunes. Luego **realiza** tres oraciones relacionadas al texto instructivo.

3- ¡Te propongo construir un juego!

El **Juego de la Oca** es un estupendo juego de mesa, muy entretenido, y también emocionante. Se necesita **un mínimo de dos jugadores**; cada jugador participará con una tarjeta de diferente color; por lo que tendrás que confeccionar diferentes tarjetas cuyas pistas y opciones, estén relacionadas con lo visto en cada área.

➤ **RESUELVE EN CADA MATERIA LAS ACTIVIDADES QUE TE PROPONEMOS EN LAS TARJETAS, ANTES DE JUGAR, PARA ASEGURARTE QUE LAS RESPUESTAS SEAN CORRECTAS.**

4- Éste juego necesita tener las reglas para que todos los que participen las respeten y haya una organización al momento de jugar. ¡Vamos a escribir las reglas! Te doy unos ejemplos.

Por ej. 1° **Respetar** los turnos para lanzar los dados.

2° **Jugar** con los dos dados.

3° Si respondes bien la consigna de la tarjeta, avanzar dos casilleros.

5- **Recuerda:** En los textos instructivos se utilizan los verbos en infinitivo. **Observa** con atención el tablero del juego de la oca, que construirás en el área de Plástica. **Escribe** tres reglas más.

4°-----

5°-----

6°-----

6- **Revisa y corrige** el instructivo, **agrega** otras reglas, de ser necesario. **Controla** que el uso de los verbos sea el adecuado.

❖ **Envía una foto de tu trabajo “Reglas del juego de la oca” por WhatsApp.**

7- **Recorta** las tarjetas que encontrarás en el link:

<https://drive.google.com/file/d/1udm1h9DxNkIBPXMhT51fygOiJBytZwz6/view?usp=sharing>

o confecciónalas según el modelo, en hojas de color o cartulina, y prepárate para jugar.

DÍA 2 – CIENCIAS SOCIALES:

1- **Observa** el mapa de la página 10 del libro San Juan y yo.

A- Luego, en un mapa político de la República Argentina **ubica**:

- Dos provincias que limiten con Chile.
- Dos provincias que limiten con Buenos Aires.
- Una provincia que se encuentre al sur y otra al norte de Córdoba.
- La rosa de los vientos.

2- **Lee** las páginas 97 y 98 del libro San Juan y yo.

3- Teniendo en cuenta la lectura del punto anterior, **lee** las pistas e **indica** a qué hacen referencia.

1) Lugar (continente) al que estaban interesados en llegar los europeos por sus especias, seda y piedras preciosas. _ _ _ _ _

2) Presentó a los reyes de España la propuesta para llegar a Asia y no pagar impuestos a los turcos. _ _ _ _ _

3) Quienes dieron a Colón naves y poder en las tierras de exploración. _ _ _ _ _

4) Isla que pertenece a la actual América a la que llegó Colón el 12 de octubre de 1492. _ _ _

-
- 5) País al que Colón y sus acompañantes creyeron haber llegado. -----
- 6) Enviados por los reyes de España para colonizar el nuevo territorio. -----
- 7) Lo que les permitió a los conquistadores imponerse sobre los aborígenes en la lucha.
-
- 8) Imperios aborígenes que descubrieron los conquistadores. -----
- 9) Enfermedades que trajeron los españoles a las nuevas tierras (América). -----
-

4- **Lee** con atención las tarjetas amarillas del juego “Todos llegamos a la meta”. Resuelve todas las actividades propuestas en tu cuaderno de Ciencias Sociales.





➤ Al jugar **controla** las respuestas con tu tarea.

❖ **Envía** las tareas a tu profesor al correo electrónico profesorlucaspoblete@gmail.com




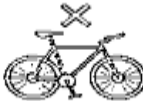
DÍA 3 – IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS:

1-Look, read, write and match. (**Mira** las imágenes, **lee** y **escribe** lo que pueden hacer. Luego, **une** con las profesiones).

draw pictures – make videos – take pictures – write stories

	1 I can _____.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	artist
	2 I can _____.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	builder
	3 I can _____.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	director
	4 I can _____.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	reporter

2- Write the questions in order. Look and write the answers. (**Escribe** las preguntas en orden. **Mira** las imágenes y **escribe** las respuestas).

			
1 ride a you bike? Can	2 surf? Can she	3 he play Can tennis?	4 you skateboard? Can
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

3- Read carefully the cards from the game. (**Lee** atentamente las tarjetas del juego “Todos llegamos a la meta”).

Escuela Normal Superior Sarmiento – 4 ° Grado – Nivel Primario – Retroalimentación

- 4- Cut / copy the instructions from the cards. (**Recorta o copia** las instrucciones de las tarjetas).
 - 5- You are ready to play! (¡Ya estás listo para jugar en familia!).
 - 6- Choose the correct option for each card. (**Rodea** las opciones correctas para cada tarjeta).
- ❖ Take a picture of the cards and send it to your teacher. (**Toma** una foto de la evidencia para enviar a tu teacher). Good luck!

DÍA 4 – EDUCACIÓN PLÁSTICA:

- 1- **Descarga e imprime (o copia** en una hoja o cartulina) el material para el juego:
<https://drive.google.com/file/d/1Wmx3I9eyfXaDv6NF9wrBAJZph62IrlEO/view?usp=sharing>
 - 2- **Elabora** todo lo que necesitas para jugar:
 - A- **Confecciona** las tarjetas:

Redacta las consignas en las tarjetas de Educación Plástica para ello puedes preguntar sobre: Características de materiales o herramientas utilizados durante el año. Artistas como Antonio Berni, Miguel Angel Sugo o Liliana Porter. Características de sus obras. Colores fríos, cálidos, primarios, secundarios, acromatismo. También puedes solicitar que el jugador realice un dibujo sobre gestos, personas, formas cerradas, abiertas, dibujos simétricos, asimétricos, etc.
 - B- **Realiza** el tablero:

Colorea el dibujo que tienes en la línea de partida con los materiales que más te gusten: fibras, témperas, lápices o crayones.
 - C- **Fabrica** fichas:

Puedes dibujar en ellas a los participantes.
 - D- **Arma** dados:

Corta, dobla y pega.

Dado paga prenda: imagina y escribe qué prenda pagaría el participante si se equivoca. Por ejemplo: perder un turno, saltar en un pie, imitar un sonido, etc.
 - 3- Una vez que jueguen por primera vez:
 - **Dibuja** una escena de ese momento, ilustrando a los jugadores y sus características
 - **Comenta** quién se equivocó más seguido y quién ganó el juego.
- ❖ **Fotografía y envía** las tarjetas de preguntas y respuestas que realizaste de Educación Plástica.

DÍA 5 - MÚSICA:

- 1- Te propongo ¡**BAILAR!** Elige la canción que más te guste. Puedes invitar a tu familia.
- 2- Marca el pulso haciendo aplausos o golpeando con los pies sobre el piso. Eres libre de bailar mientras lo haces, así que no olvides divertirte.

3- Cuando hayas terminado de marcar el pulso y de bailar, trabaja en tu cuaderno de Música. Escribe el nombre de la canción que elegiste.

4- Responde lo siguiente ¿El pulso que marcaste, era rápido o lento?

5- **Recorta** las tarjetitas del juego “Todos llegamos a la meta”.

En tu cuaderno resuelve todas las actividades propuestas en ellas.

❖ Toma una foto de estas actividades y envíala al profe como evidencia. Puede ser al Whats App de contacto o al mail federicoquirozaquilera@hotmail.com



Ahora estás preparado para jugar a esta Oca adaptada “Todos llegamos a la meta”, toma el instructivo que hiciste en Lengua y las tarjetas propuestas en cada área.

Mezcla las tarjetas de cada área y colócalas al costado del tablero.

Una vez que tires el dado, saca al azar, una tarjeta de la sección que te toque, y juega como indica el instructivo que creaste.

Puedes ver si respondiste de forma correcta consultando las respuestas a las actividades en tu cuaderno.

❖ **Invita** a un familiar a jugar, **envía una breve filmación** del juego a tus profesores.

Directivo a cargo de la Institución: Dir. Karla Almonacid – Vicedir. Patricia Ocampo