

Escuela Virginia Moreno de Parkes- 4° Grado – Nivel Primario- Áreas de especialidades integradas.

GUÍA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO N°1:

Escuela: Virginia Moreno de Parkes

CUE: 7000560-00

Docente/s: Arrieta, Gabriela – Rodríguez, Mariela – Illanes, Emanuel – Días, Cecilia- Sánchez, Cecilia – Sabas, María Belén-Barboza, Mara – Aciar, Javier.

Grado: Cuarto.

Turno: Jornada Completa

Área/s: Artes Visuales – Educación Física – Teatro - Educación Tecnológica – Música – Educación Agropecuaria – Inglés - Computación.

Título de la propuesta:“Con las especialidades jugando aprendo”.

Contenidos:

Artes Visuales:-Creación de un juego de motricidad (Emboque)

-Reconocimiento y manipulación de los contenidos del lenguaje visual, con materiales reciclables.-Línea-Color-Textura.-Espacio Tridimensional.

Educación Física: Armar teniendo como recurso principal el movimiento, representado en él, la combinación de esquemas motores básicos

Teatro: Diseñar distintas alternativas, de resolución de problemas.

Inglés:-Comprensión global de imágenes específicas e identificación del nuevo vocabulario en inglés.

Educación Tecnológica: Análisis de máquinas simples diferenciando aquello que permiten accionar: palanca, plano inclinado.

Educación Musical: Voz hablada y cantada. Instrumentos musicales de la familia de cuerda (cordófono)y viento o aire (aerófonos).

Educación Agropecuaria: Huerta orgánica y sus trabajos culturales.-Herramientas manuales, usadas en los procesos de producción primaria.

Computación:-Aplicación de los contenidos adquiridos al desarrollo de las actividades planteadas

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Artes Visuales: Elige los colores acordes al objetivo a realizar.-Busca relacionar la forma con el espacio.-Produce figuras en el campo y las relaciones de tamaño.-Recicla materiales.

Educación Física: Expresa la combinación de esquemas motor y los sentimientos, a través del cuerpo y los gestos. Crea una situación de toma de decisión en la manipulación de objetos.

Teatro: Interpreta el rol del personaje. Expresa mediante el cuerpo y el gesto, la propuesta teatral.

Inglés: Interpreta consignas dadas en inglés. Identificar vocabulario específico sobre colores.

Escuela Virginia Moreno de Parkes- 4° Grado – Nivel Primario- Áreas de especialidades integradas.

Educación Tecnológica:-Identifica máquina simple en los diferentes productos tecnológicos.

-Reconoce a través de la observación de las máquinas simples los materiales con que están fabricados y sus propiedades.

Educación Musical: Expresa a través de la voz hablada, canciones. Interpreta una obra musical con la voz cantada. Conoce instrumentos musicales de cuerda, viento o aire. Denomina los instrumentos por familia.

Educación Agropecuaria:-Reconoce huerta orgánica.-Identifica los trabajos culturales -Identifica las herramientas manuales.-Reconoce los usos de cada una.

Computación:-Reconoce las partes principales de la computadora--Diferencia dispositivos de entrada y dispositivos de salida.-Identifica la función de cada una de sus partes

Desafío: “Con las especialidades jugando aprendo”.

Área curricular: Artes Visuales

Contenidos: Línea: en el espacio bidimensional y tridimensional curva, recta, horizontal, oblicua, etc.).-Color: sus mezclas y variaciones. -Forma, espacios llenos y vacíos; las diferentes posibilidades de relación entre figura y fondo; la posición y dirección de las figuras en el campo y las relaciones de tamaño.

Actividades: Observa las siguientes imágenes.



Mira cada detalle,
¿cómo puedes
hacerlo?

Una vez que descubriste para qué es el juego.

1- Dibuja un rostro como mirando por un binocular. Su tamaño debe ser de unos 25cm x 25cm. Dibuja cabello largo, o con rulos, es tu elección. Una vez terminado el dibujo del rostro dibuja con líneas curvas y rectas en distintas direcciones, (no rayones) debes hacer líneas pensadas.

2-Elige los materiales a utilizar, debe ser papeles de colores, de revistas, témpera, fibras, crayones, etc.3- Comienza a pegar y pintar, combinar materiales y colores.4-Pinta con colores primarios el rostro. Cuando termines pega sobre un cartón.5-Luego pega el rollo de cartón de servilleta de papel, habiendo dibujado un ojo en la parte superior. (En la parte donde va el ojo)

6-Pinta con colores secundarios los aros. (Puedes hacerlos de cartón).

Ejemplo:



Les dejo muchos besos,
abrazos y cariños.
¡¡Saludos mis queridos
alumnos!!
Seño Gaby

Escuela Virginia Moreno de Parkes- 4° Grado – Nivel Primario- Áreas de especialidades integradas.

Área Áreacurricular: Lengua Extranjera Inglés.

Contenidos: Colors - Colores. Numbers - Números.

Activities - Actividades N°1: En el rostro que realizaste en la materia de Artes Visuales, agregarle cuerpo, y ropa como pantalones o pollera, remera, zapatillas, una gorra o sombrero, y pintar con los colores que se indica:

Cabello– Brown**Pantalón o pollera**– Blue**Remera** - White

Zapatillas–Yellow**Gorra/ Sombrero** - Orange

Actividad N°2: Realiza la cantidad de aros que se indica:

- **THREE** aros y embócalos, en el color **Yellow**
- **TWO** aros y embócalos en el color **BLUE**
- **FOUR** aros y embócalos en el color **Orange**

Área Curricular: Educación física- Docente Emanuel Illanes



Contenido: Coordinación óculo-manual

Lanza y gana: Cada integrante de la familia tendrá 10 lanzamientos por persona, los participantes lanzaran por turnos.

Los lanzamientos tendrán diversos puntajes en relación a la distancia (delimitada por líneas) en el cual ejecuten el movimiento. El ganador será el participante que sume la mayor cantidad de puntos.Referencia de Puntajes:

Lanzamientos de 1 metros: 10 puntos

Lanzamientos de 2 metros: 50 puntos

Lanzamientos de 3 metros: 100 puntos

Área curricular: Teatro

Contenidos: elementos del lenguaje teatral. Rol, Personaje.

Imaginación creatividad, improvisación.Actividad: “El regalo de cumpleaños”

Una vez confeccionado el Emboca Aros de artes visuales, el estudiante, lo envolverá como un regalo y con la ayuda de un integrante de su familia, recreará, la escena del cumpleaños, cuando llega su mejor amigo o amiga, y le entrega, el regalo.

El estudiante con una secuencia de tres fotos que enviará a la seño Mariela de teatro, contará como termina la historia.

- 1- Primera foto: ejemplo, muestra mi cara que puede ser: de alegría, de asombro, de tristeza, o ira, etc.2- Segunda foto: ejemplo, puede mostrar un abrazo, un llanto, o abriendo el regalo, etc.3- Tercera y última foto: jugando, con el regalo, tirándolo por los

Escuela Virginia Moreno de Parkes- 4° Grado – Nivel Primario- Áreas de especialidades integradas.

aires, o dejándolo en la mesa con los demás regalos, etc.4- Dicho collage de tres fotos, deberán enviarlas, a la maestra de teatro.

Educación Agropecuaria

Título de la propuesta: Trabajos culturales y herramientas agrícolas.

Contenidos: -Huerta orgánica y sus trabajos culturales. -Herramientas manuales, usadas en los procesos de producción primaria

Indicadores de evaluación para la nivelación: - Identifica la huerta orgánica.

-Diferencia los trabajos culturales. -Diferencia las herramientas manuales.

-Reconoce los usos de cada herramienta

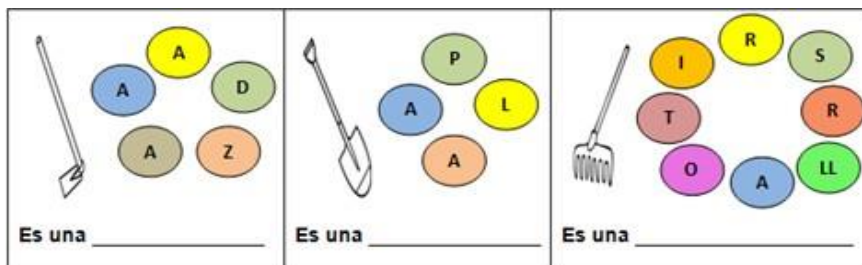
Actividades: Identificar las herramientas manuales, huerta y trabajos culturales.

Coloca el juego del embocado que realizaste en plástica y colócalo a 3 mts de distancia, luego tira el aro para embocar, cada vez que no lo logres embocar debes descifrar de a una la ruleta de palabra que están a continuación.

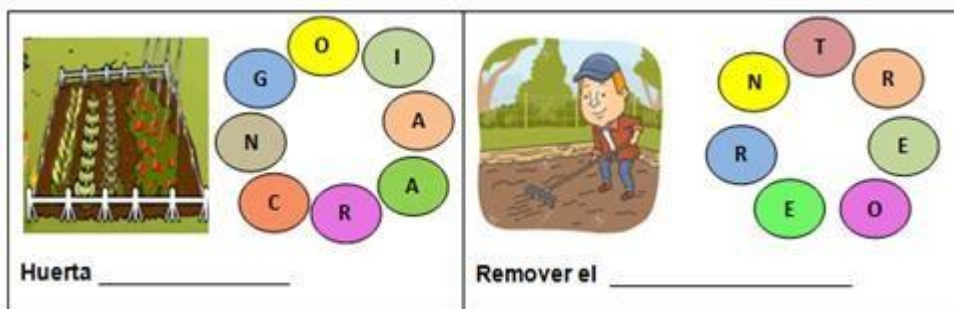
Cada Imagen nos indicará una herramienta o un trabajo cultural. En el círculo que se encuentra al costado de la imagen encontrarás la palabra que falta para completar la oración que está debajo, debes descifrarlo uniendo cada letra de forma hexagonal luego escríbela para completar la oración.

Herramientas

manuales:



Huerta orgánica y sus trabajos culturales.



Educación Tecnológica

Título de la propuesta Jugando a la ruleta a través de preguntas

Contenidos- Análisis de máquinas simples diferenciando aquello que permiten accionar: palanca, plano inclinado.

Escuela Virginia Moreno de Parkes- 4° Grado – Nivel Primario- Áreas de especialidades integradas.

Indicadores - Identifica máquina simple en los diferentes productos tecnológicos.

- Reconoce a través de la observación de las máquinas simples los materiales con que están fabricados y sus propiedades

Actividades: Consigna: Te propongo que, para armar la ruleta, selecciones el material(cartón) y elementos para decorar, una chinche de dos patitas y un gancho para sujetar papel. Divide el círculo en 4 partes colocando el número en cada una de ellas



Introducción

Este juego consiste en girar la ruleta una vez por turno, luego esperar que la rueda deje de girar y el número que haya quedado, es la pregunta que debes responder

Preguntas

1) Completa el cuadro

Producto tecnológico	Material	Propiedades(frágil, rígido flexible ,elástico)
Patineta		
Carretilla		

2) Indica los mecanismos de máquinas simple que corresponden a cada imagen: (plano inclinado, palanca)



2) Lee con atención

Consigna: Pepito debe llevar dos bolsas de 5kg de tierra, desde la entrada de su casa hasta su patio. Te propongo que dibujes y coloques el nombre de la máquina simple que ayudará a Pepito a trasladar la tierra.

3) Marca si es V o F

EL PLANO INCLINADO es una rampa que hace más fácil levantar y mover peso ().

Educación Musical:

Título de la propuesta: Juguemos con la música

Te invito a pasear por una juguetería, observemos su vidriera ¡Qué sorpresa! Encontramos una caja que dice JUEGO DE TARJETAS MUSICALES, vamos a descubrirlo ¿Qué tarjeta te toca a ti?

Escuela Virginia Moreno de Parkes- 4° Grado – Nivel Primario- Áreas de especialidades integradas.

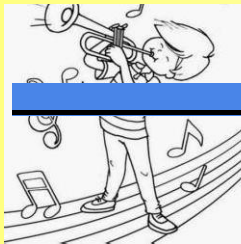
TARJETA N°1

1-Escucha con entusiasmo la letra de la siguiente canción “Canción de la vacuna” de María Elena Walsh. Anímate a cantarla y pídele a alguien de tu familia que la grabe en un audio, para luego ser enviado por WhatsApp a la seño.

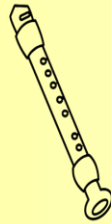
<https://youtu.be/xZCx3mT-Pso>

TARJETA N° 2

1_ Observa las imágenes y reconoce el instrumento musical. Completa su nombre y ¿A qué familia de instrumentos pertenece? Escríbelo y mándale una foto a la seño por whatsapp.



CIÓN



TR_MP_T_
CORD_F_N_

PI_N_
AER_F_N_

FL_UT_
CORD_F_N_

GU_T_R_R_

AER_F_N_

Computación:

1- Observa las imágenes y completa el cuadro con el nombre que corresponda



2- Explica con tus palabras, para qué sirve cada uno de esos elementos de la computadora.
3- Nombra tres ejemplos como mínimo de actividades que puedes realizar con la computadora.

IMPORTANTE: UNA VEZ TERMINADA LAS ACTIVIDADES NO OLVIDES DE MANDAR UNA FOTO CON EL TRABAJO TERMINADO. O LO LLEVAS A LA ESCUELA.