

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

Escuela: Gobernador Eloy Camus

CUE: 7000834 -00

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.

Grado: Cuarto A y B

Turno: Jornada Completa

Áreas: Música, Teatro, Educación Física, Artes Visuales, Tecnología, Educación Agropecuaria, Computación, Inglés.

Desafío: “**Juego de la OCA**”

Contenidos:

- **Música:** Patrimonio cultural local, regional y/o nacional. Repertorio oficial: “Himno Nacional Argentino”
- **Teatro:** Argumento/Historia: Secuencia narrativa. Reconocimiento de la noción de secuencia de acciones en las dramatizaciones. Creación y caracterización de personajes a partir de datos físicos, comportamiento y actitudes.
- **Educación Física:** Exploración, experimentación, descubrimiento, elaboración y producción motriz en situaciones problemáticas que requieran la puesta en práctica de habilidades motrices combinadas y específicas con fluidez en los acoples y s/c utilización de objetos, en contextos estables o cambiantes.
- **Artes Visuales:** Procedimiento tridimensional. Modelado, tallado, ensamblado. El color en imágenes bi y tridimensionales. Paleta de color: policromía y monocromía.
- **Tecnología:** Experimentación de diferentes maneras de dar forma a los materiales reconociendo aquellos con propiedades similares pueden ser conformados mediante un mismo tipo de técnica (se utilizan herramientas y procedimientos similares).
- **Educación Agropecuaria:** Aromáticas: cultivo, producción.
- **Computación:** Reconocimiento, clasificación y función de periféricos. El teclado: función de sus principales teclas. El mouse: identificación de sus partes.
- **Inglés:** Saludos básicos de la lengua extranjera. Colores. Objetos escolares. Animales de la granja.

Indicadores:

- **Música:** Interpreta en forma vocal canciones del repertorio oficial y folclórico.
- **Teatro:** Produce un texto. Sostiene el ritmo en la acción. Define los componentes de: ¿personaje, espacio, conflicto, tiempo y acción. Representa escenas.

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.

- **Educación Física:** Identifica el uso de diferentes capacidades motoras en situaciones de tareas y juegos. Reconoce la derecha e izquierda en el espacio y en los otros a partir del propio reconocimiento lateral.
- **Artes Visuales:** Reproduce formas bi y tridimensionales reconociendo las posibilidades y relaciones entre los modos espaciales. Construye sentidos con el uso de procedimientos y conceptos referidos al color: Policromía y monocromía.
- **Tecnología:** Resuelve situaciones problemáticas para identificar las propiedades de los materiales.
- **Educación Agropecuaria:** Identifica plantas aromáticas. Diferencia plantas aromáticas según el uso.
- **Computación:** Identifica periféricos y las funciones básicas de cada uno de ellos..
- **Inglés:** Reconoce el vocabulario específico. Expone con claridad lo que el docente le pide a través del juego. Representa el tema de manera gráfica.

Instrucciones para comenzar el juego

(Para realizar este juego vamos a necesitar la ayuda de los papás o de una persona mayor y alguien que se anime a jugar contigo)

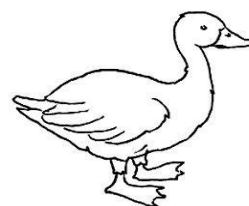
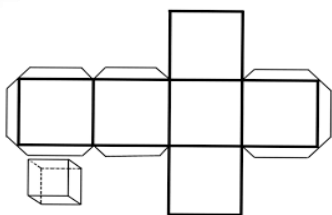
El **juego de la oca** es un **juego** de mesa para dos o más jugadores. En su turno cada jugador tira un dado que le indica el número de casillas que debe avanzar o retroceder. Gana el **juego** el primer jugador que llega a la casilla N°30.



Actividad N° 1

Armado del tablero: Dibuje en un papel afiche blanco el siguiente JUEGO DE LA OCA, pinta cada casillero con colores secundarios. Remarca con una línea gruesa negra el contorno de cada casillero. Usa tu creatividad y construye un cubo de forma tal que puedas usarlo como dado. Puedes utilizar materiales que tengas en casa.

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.



Actividad N° 2

Armado de fichas: Utiliza los moldes para armar las fichas o busca tapitas, círculos de cartón, o distintos materiales reciclados. Distinguir cada ficha con un color diferente.

Actividad N°3:

¡Ahora a jugar! Lanza el dado y avanza según el número que salga.

Cada casillero contiene un desafío que debes cumplir; para poder seguir disparando el dado debes asegurarte de que el reto esté correctamente realizado.

El objetivo del juego es llegar al casillero N° 30 con el número exacto, sino debes retroceder y tirar nuevamente. **¡Te deseamos mucha suerte!**

Retos y prendas para jugar:

<p>1. Realiza 10 saltos con rodillas al pecho.</p> <p>2. 1- Elige personajes para producir una historia, pueden ser personas, objetos o animales.</p> <p>2- Escribe en tu carpeta una descripción de cada uno de ellos (datos físicos, forma de ser y actuar,</p>	<p>19. Realiza 10 pases con otra persona. con mano izquierda y sin que se caiga la pelota</p> <p>20. Para esta actividad necesitas haber realizado las actividades de los casilleros N° 2 y N° 11. Si no las tienes deberás completarlas para poder continuar.</p> <p>1- Invita a tantos miembros de tu familia como personajes tenga tu historia.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.

vestimenta, etc. de acuerdo a como te lo imaginas) Utiliza diversos adjetivos.

3- Dibuja y pinta a cada personaje en una hoja; recorta y pega sobre cartón. Idea una forma de soporte para que puedan permanecer parados.

4- Fuera de casa elige el escenario natural donde actuarán, saca fotos de los personajes en diferentes escenas, que te servirán para imaginar sus aventuras.

5- Envía fotos de lo que hiciste a tu seño de 4° grado.



3. Construye animales partiendo de una sola tapita para el cuerpo y pega papel o pinta de un solo color. Agrega ojitos y otros detalles con objetos pequeños (lanas, semillas, etc.)

4. Responde y escribe ¿Qué es una planta aromática?

5. **POZO:** SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA **START**.

6. Lanza 10 veces una pelotita con una mano y la otra. Si se cae pierdes turno.

2- Coloca los personajes sobre una mesa, elige el personaje que tu interpretarás y distribuye el resto.

3- Utilizando la técnica del teatro leído dramaticen el texto producido, teniendo en cuenta la voz y la forma de expresarse de cada personaje.

4- Graba un audio de la representación oral, saca fotos y envíaselas a tu seño de 4° grado.

21. PRISIÓN: PARA PODER SALIR DE LA PRISIÓN TIENES QUE SACAR EL NÚMERO 5 O SUPERAR UN RETO QUE TE HAGAN.

22. Con cartón recorta figuras geométricas, pinta una de cada color y arma un colgante con lanas o piolín.

23. Draw (dibuja)

-3 Farm animals and Write their names

24. Dibuja un mouse y caracterízalo a tu gusto.

25- Observa el listado de palabras y marca con color todos los ingredientes condimentarios necesarios para la elaboración de una salsa de tomate para fideos.

Salsa de tomate: laurel, lavanda, cebolla, ajo, lechuga, orégano, albahaca, boldo, acelga, perejil, manzanilla, cilantro.

26. Observa y busca en la sopa de letras las siguientes propiedades de los materiales :

7. Canta una estrofa del Himno Nacional Argentino.

8. Carlos y Brenda deben transportar por escalera una caja que contiene 50 copas de vidrio al segundo piso de su edificio.

a- ¿Qué propiedades tienen las copas?



b-¿De qué propiedades debería ser la caja?

9. Dibuja tres elementos de una computadora y escribe la función de cada uno de ellos.

10. Write the colour. (Escribe el color de las siguientes frutas y verduras)

-An Apple is (la manzana es)-----

-A banana is (la banana es)-----

-An orange is (la naranja es)-----

11. Esta actividad te servirá para crear secuencia narrativa de una breve historia para representar. Completa los siguientes pasos:

1- Toma los personajes y las fotos que hiciste en la casilla N° 2. Si no lo tienes deberás realizar aquella actividad para poder continuar.

2- En tu carpeta usando la imaginación, escribe una historia o aventura de esos personajes que tenga principio, nudo o conflicto y final.



P	L	A	S	T	I	C	O	S	A	A	B	B	C	C
D	D	E	T	R	A	S	L	U	C	I	D	O	S	O
D	E	F	B	F	G	G	H	R	H	I	I	P	J	N
J	U	K	E	L	A	S	T	I	C	O	S	A	K	D
M	M	R	N	N	A	N	N	G	O	P	R	C	O	U
P	R	S	E	T	O	N	P	I	Q	R	S	O	T	C
U	V	V	X	Z	Y	Y	D	D	U	R	O	S	T	T
A	C	B	B	A	A	S	D	O	F	G	G	Z	F	O
A	I	S	L	A	N	T	E	S	S	S	U	D	D	R
C	A	D	R	T	Y	U	O	P	L	L	A	D	B	E
R	S	R	E	S	I	S	T	E	N	C	I	A	M	S
T	R	A	N	S	P	A	R	E	N	T	E	S	T	X

Plásticos- Transparentes- Resistencia- Duros- Aislantes-Elásticos-Traslucidos- Dureza- Blandos- Conductores.

27. Nombra dos instrumentos que se escuchan en la Chacarera.

28. Realiza 10 abdominales.

29. Juan necesita hacer un jugo de naranja para tomar, para ello necesita un exprimidor. Lee y Marca con (x):

	Manual	Con
Exprimidor		 Mecanismos
¿Con cuál se hace más esfuerzo?		
¿Con cuál menos esfuerzo?		
¿Cuál tarda más tiempo?		

<p>Recuerda sin conflicto no puede haber teatro.</p> <p>12. Dibuja tu personaje preferido, por dentro de la figura pinta con marcador de varios colores, con puntos (puntillismo), por fuera pega papel de un solo color.</p> <p>13. (tecnología)</p> <p>14. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6.</p> <p>15. Escribe el nombre y dibuja 2 plantas aromáticas condimentarias y dos plantas aromáticas medicinales que más conozcas.</p> <p>16. Busca, recorta y pega un teclado de una PC. Señala con flechas la tecla Enter y la Barra Espaciadora.</p> <p>17. Write (escribir)</p> <p>-3 School objetcs (objetos de aula)</p> <p>-2 Greetings (saludos)</p> <p>18. Canta la parte que más recuerdes de la Chacarera “El Rancho”</p>	<p>30. ¡EXCELENTE! ¡HAS FINALIZADO TU JUEGO DE LA OCA EN CASA!</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD N°5:

Deberán registrar la realización de cada desafío (puede ser una foto, un audio) y enviarlas al grupo de WhatsApp de la seño; con nombre y apellido del alumno.

Docentes: Virginia Pérez, Patricia Castro, María Elena Carrizo, Romina Victoria, Milena Pérez, Cecilia Vallejos, Sandra Mayorga, Cecilia Ginbert, Vanina Polloni.