

GUÍA PEDAGÓGICA N°21 DE RETROALIMENTACIÓN DE ESPECIALIDADES

Escuela: Educación Popular

CUE: 7000260_00

Docentes de Especialidades: Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

Grado: 4°

Turno: Jornada Completa

Áreas Curriculares: Educ. Tecnológica - Computación - Educ. Música - Artes Visuales - Teatro - Educ. Física – Educ. Agropecuaria – Inglés.

Título de la propuesta: “Una imaginación sin límites”

Contenidos:

- **Computación:** La computadora: concepto y función. Componentes externos de la computadora: identificación y función de cada uno.

- **Artes Visuales:** La imagen bi y tridimensional. Elementos plásticos. Textura. El color. Recursos técnicos. La percepción del entorno natural y cultural.

- **Inglés:** saludos – colores – familia – clima.

- **Educación Tecnológica:** Construcciones de mecanismos, seleccionando las herramientas y procedimientos, de acuerdo con los materiales. Planificación y construcción de artefactos de accionamiento manual, resolviendo los problemas y seleccionando los mecanismos adecuados.

- **Educación Física:** - Elaboración motriz según sus posibilidades de movimiento, con ajuste a situaciones problemáticas. -Desarrollo de las capacidades condicionales - Identificación de habilidades manipulativas: lanzamiento. -Experimentación de habilidades motrices básicas: desplazamientos; saltos; empuje, tracción y transporte; y equilibrio.

- **Teatro:** Elementos del lenguaje teatral: personaje, espacio, tiempo, conflicto e historia. Puesta en escena. Teatro de mimo y pantomima.

- **Educación Musical:** - La voz (hablada a través del recitado). – Percusión corporal: planos sonoros. -Ritmo: acento.

- **Educación Agropecuaria:** Huerta Orgánica. La semilla, su desarrollo y sus partes. La planta y sus partes.

Indicadores

- **Computación:** 1- Describe correctamente qué es una computadora. 2- Reconoce la función de la computadora. 3- Identifica las partes de la computadora y su función.

- **Artes visuales:** 1-Describe lectura de imagen sin ayuda. 2-Realiza las técnicas aprendidas. 3-Conoce los colores y sus mezclas.

Docentes: Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

Escuela Educación Popular – cuarto grado - Áreas de Especialidades Integradas

- **Inglés:** 1- Comprende información escrita en un texto para diseñar diferentes alternativas de solución a problemas. 2- Selecciona vocabulario para completar un texto. 3- Aplica el vocabulario visto en un contexto.

- **Educación Tecnológica:** 1.Reconoce materiales y herramientas utilizados en la construcción del mecanismo. 2.Identifica mecanismos teniendo en cuenta su función. 3. Diseña y explica mecanismos que solucionen el problema planteado.

- **Educ. Física:** 1-Elabora respuestas motoras según sus posibilidades y limitaciones a través de un circuito. 2-Resuelve situaciones problemáticas con implementación y ajuste de habilidades manipulativas (lanzamientos a distancia y con puntería.) Y de habilidades locomotivas y no locomotivas: desplazamientos y saltos; equilibrio empuje, tracción y transporte.

- **Teatro:** 1- Identifica los elementos del lenguaje teatral para llevar a cabo la puesta en escena. 2- Explora las posibilidades de expresión actoral que brinda la representación del mimo y la pantomima. 3- Trabaja y comunica lo realizado.

- **Educación Musical:** 1-Diferencia voz hablada y voz cantada. 2-Acompaña marcando acento en diferentes planos sonoros (muslos, palmas, chasquidos, etc.).

- **Agropecuaria:** 1- Comprende la importancia de la huerta para obtener una alimentación saludable y variada. 2- Reconoce la semilla y sus partes. 3- Identifica las partes de la planta.

Desafío: Jugar al juego “Imagina que eres... o estás...”

Actividades (16/11 al 18/11)

En esta guía las señas de especialidades te proponemos **un juego en el que deberás dejar volar tu imaginación aplicando todo lo que aprendiste durante este año** para resolver algunas situaciones que te iremos presentando. **¡Tú puedes lograrlo!**

Computación

Imagina que tienes un amigo/a que vive en una isla donde no existe la tecnología.



¿Cómo le explicarías qué es, cómo es y para qué sirve una computadora?

1- Realiza las actividades del siguiente formulario que te ayudarán a repasar lo aprendido.
<https://forms.gle/5fmi3E3mE3Abeqmq5> (También lo recibirás impreso sino tienes internet)

2- Luego **escribe, de forma muy prolija, tu explicación.** También puedes agregar un dibujo de la computadora y escribirle el nombre a cada una de sus partes.

¡Espero la foto de tu trabajo por Whatsapp o por mail!

Docentes: Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

Artes Visuales

Imagina que eres un artista y vas a pintar un cuadro de una dama antigua, puede ser de tres formas: - Un retrato - Un cuadro familiar - La dama en un paisaje

1- Debes ver las reproducciones de **RENOIR** que se enviarán por el grupo de Whatsapp para que observes y elijas.

2- **Dibujarás** en la hoja o cartón fino la imagen que elegiste y delimitarás los lugares a **pintar**, colocar textura: natural o artificial, planos o relieve con pelotitas de papel o fibras y crayones, collage. Respetando los colores primarios y sus mezclas y cambiando el negro por un color oscuro.

3- Recordá dejar un margen alrededor para el marco y pintarlo amarillo o con tiras de 2 cm de ancho de cartulina podes hacerlo. **Debes enviar fotografía del trabajo terminado**

Inglés

Imagina que viajas a Estados Unidos. Allí conoces a dos hermanos, Emma y Lucas. Emma solo habla en inglés.

1) Completa el diálogo entre Emma y vos, con las palabras del recuadro. ¡Atención! En el primer espacio debes escribir tu nombre.

sunny blue goodbye brother good Hello

Vos: Hola, yo soy

Emma: ...Hello..., I'm Emma

Vos: ¿Cómo estás Emma?

Emma: I'm

Vos: ¿Quién es el niño que está con vos?

Emma: He is my

Vos: ¿Cuál es tu color favorito?

Emma: My favourite colour is

Vos: ¿Te gusta el día de hoy? ¡Está muy lindo!

Emma: Yes, it's

Vos: Fue un gusto conocerlos. Adiós!

Emma:



2) Escribe un dialogo similar completando los lugares vacíos de las respuestas de Emma con otras palabras en inglés, que sean apropiadas para la situación.

3) Envía foto de tu trabajo.

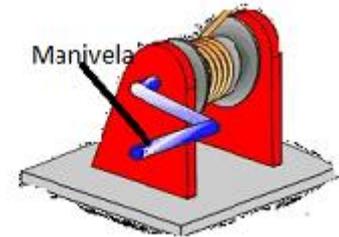
Docentes: Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

Educ. Tecnológica

Imagina que eres un tecnólogo que debe utilizar los materiales que tengas a tu alcance para resolver el siguiente problema tecnológico.

1. **Problema:** Un campesino posee un pozo con agua, pero no tiene como sacar el agua para poder regar. ¿Qué objeto tecnológico construirías para ayudar al campesino?

2. **Diseña** (dibuja) un objeto tecnológico que le sirva al campesino para extraer agua. Utiliza los materiales que tienes en casa recuerda los mecanismos aprendidos (polea, manivela). Observa las siguientes imágenes.



3. **Explica** ¿Qué materiales utilizaste?

¿Qué dificultades encontraste al realizar el producto? ¿En qué otra ocasión se puede utilizar este mecanismo?

4. Envía una foto del diseño (dibujo) que realizaste.

Educ. Física

Imagina que eres un profesor/ra de educación física estas en el patio de la escuela y debes evaluar a tus alumnos en todo lo que aprendieron en el año: decides hacer un circuito donde veas en cada estación ejercicios referidos a ello.

1. Elige 5 ejercicios distintos y arma un circuito donde los puedas mostrar.
2. Ilustra el circuito.
3. Arma el circuito y realízalo.
4. Envía fotos o videos. Si tienes alguna duda no dudes en consultar. ¡Éxitos!

Teatro

Imagina que eres un personaje protagonista de una historia (de tu interés) y cuentas tus aventuras escribiéndolas.

1- Recuerda respetar las partes de una narración: introducción, nudo y final y que en la historia no se debe utilizar la voz, solo se pone en juego la comunicación corporal y gestual. Por favor es para 2 minutos.

2- Fílmate actuando la narración que escribiste anteriormente y envía el video a tu profesora de teatro.

Docentes: Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.

Educ. Musical

Imagina que eres un gran escritor de rimas y te piden que escribas una rima (corta) utilizando la palabra **MANZANA**.

Escribe en el cuaderno:

- ✓ ¿Cómo se llamaría y cuál sería tu rima?
- ✓ Recítala marcando el acento con palmas.
- ✓ ¿Con qué otras partes del cuerpo puedes marcar el acento?
- ✓ Recítala nuevamente marcando el acento con diferentes partes de tu cuerpo.

Envía fotos o video de tu trabajo.

Educ. Agropecuaria

Imagina que eres un agricultor y antes de realizar tu huerta necesitas reconocer el poder germinativo de la semilla.

- 1) Diseña tu germinador en el cuaderno
- 2) Busca semillas que tengas en casa como de lenteja, poroto, habas, etc.
- 3) Realiza tu germinador
- 4) Observa el desarrollo de la semilla
- 5) Escribe la secuencia de crecimiento
- 6) Dibuja la planta que creció y escribe sus partes

¡Manos a la obra! Espero fotos de tu trabajo



Envía un video jugando al juego “Imagina que eres... o estás...”

Directora: Claudia Álvarez.

Docentes: Fabiana Inojosa, Griselda Rodríguez, Mariana Gutiérrez, Yanina Centeno, Marina Lescano, Marcela Sánchez, Silvana Muñoz, Mercedes Cabrera.