

**Guía N° 20 de Retroalimentación**

**Grupo N° 3 / Escenario 3**

**Escuela:** República del Perú

**CUE:** 7000438-00

**Docentes de especialidades**

**Grado:** Cuarto    **Turno:** Jornada Completa    **Ciclo:** Segundo    **Nivel:** Primario

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

**Título de la propuesta:** Contaminación ambiental

**Desafío:** Diseñar un juego de memoria (Memotec) con consejos para evitar la contaminación ambiental.

**Contenidos:**

**Artes visuales:** Texturas táctiles y visuales orgánicas a partir de líneas.

**Inglés:** Números, colores, estados del tiempo

**Teatro:** Comunicación, Creación y Voz

**Educación física:** actividades corporales, motrices, en ambientes naturales. Exploración, experimentación sensible y disfrute del ambiente natural.

**Música:** Ritmo: Pulsación y tiempo. Esquema rítmico.

**Computación:** Partes de la computadora.

**Tecnología:** Los Materiales, propiedades. Origen. Análisis y reflexión acerca de los productos tecnológicos, su uso y los efectos que produce en el medio ambiente y en las personas: consumo, cambio de hábitos y calidad de vida. Impacto ambiental en el uso y abuso de lastecnologías.

**Agropecuaria:** La Huerta.

**Indicadores**

Utiliza texturas con intencionalidad expresiva y decorativa.

Identifica el significado y la escritura de los diferentes vocablos.

Identifica los elementos que contaminan el lugar.

Ejecuta con percusión corporal el ritmo de una frase.

Identifica las partes de la computadora.

Interpreta consignas de trabajo.

Clasifica materiales según su origen

Identifica los elementos que componen la huerta.

**Nota:** Al finalizar las actividades de cada área tendrás como resultado tarjetas de 10 cm. x 10 cm., cada tarjeta tendrá su compañera de manera idéntica o relacionada. Con todas podrás realizar el

juego "Memotec". **El mismo consiste en mezclar todas las tarjetas y colocarlas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean. El primer jugador dará la vuelta a dos, si son las tarjetas compañeras se las lleva, sino las vuelve a esconder. Las actividades que realizarás día a día te proponemos que las envíes al grupo de WhatsApp.**

Lunes 16/11

Áreas: Tecnología – Educación física

**Tecnología**

1- Siguiendo el desafío para trabajar las áreas especiales te propongo a que realices las dos fichas del área de tecnología con sus respectivas respuestas.

- La ficha debe estar pegada en un cartón de 10x10cm para que puedas jugar.
- Debes realizar la respuesta por medio de un dibujo en una ficha de 10x10 cm


1º Pregunta

Respuestas

<p>Dados los siguientes residuos, como los clasificarías</p> 	
---	--

2º Pregunta

Respuestas

<p>Los plásticos es uno de los materiales más usados, ¿De qué manera podrías dar utilidad una vez que ya no se usa?</p> 	
---	--

**Educación Física:**

- 1) Visita la plaza o espacio verde más cercano a tu domicilio.
- 2) Recorre el lugar e identifica los elementos contaminantes del ambiente.
- 3) Registra en fotos dichos elementos.

- 4) Puedes colaborar con tu acción de levantar y poner en una bolsa de residuos los elementos contaminantes que encuentres. Si lo haces regístralo en fotos.
- 5) Haz un listado de los elementos contaminantes que encuentres.
- 6) Realiza dos tarjetas con los elementos contaminantes que más se repiten y en la tarjeta compañera tu consejo para evitar la contaminación ambiental del lugar.

**Martes 17/11**

**Áreas Música – Teatro**

**Música**

1- Lee las 2 rimas:

1º- <u>NO TIRAR BASURA</u> ESTO CONTAMINA. <u>NO QUEMAR LAS HOJAS</u>	2º- <u>VAMOS A CUIDAR,</u> VAMOS A CUIDAR, <u>ESTA TIERRA BELLA</u>
QUE HACE TANTO MAL.	QUE APRENDÍ AMAR.

2- Recita las rimas con diferentes voces (voz aguda, voz grave, suave, fuerte, lenta, rápida).

3- Recita y acompaña las palabras subrayadas con palmas, pies, con palmas sobre muslos, golpes en el pecho, etc. (recuerda que a esto se le llama percusión corporal).

4- Ahora sí, estás listo para hacer las 2 tarjetas. Elige una rima y escríbela en una de las tarjetas, en otra, dibuja la parte del cuerpo con la que te gustó recitarla.

**Teatro**

A continuación observa con atención la siguiente imagen, realiza dos cuadrados de 10x10 (papel) elegirás un dibujo y lo harás dos veces, es decir un mismo dibujo en cada cuadrado, deben ser los mismos porque los ocuparás para realizar el juego de la memoria.



Una vez que tengas las dos tarjetas (cuadrados con el mismo dibujo), atrás deberás relatar un breve cuento, teniendo en cuenta la emoción del planeta, que le pasa, cómo se siente, y que quiere. (Respetando, el principio, el desarrollo y el final). Al finalizar debes enviarle a la Señorita,

una foto de la tarjeta, donde se observe el dibujo y lo que escribiste, y un audio leyendo el relato que creaste.

**Miércoles 18/11**      **Áreas Artes visuales – Agropecuaria**

**Artes visuales**

- 1- Busca papeles blancos, Témpera o anilina (de un color primario), un recipiente, regla, tijeras, plasticola.
  - 2- Forma un bollo con el papel y presiona bien fuerte, estíralo y vuelve a arrugarlo.
  - 3- En un recipiente coloca abundante témpera o anilina del color primario que elegiste y agrega un vaso de agua. Mezcla bien hasta que el agua quede totalmente coloreada.
  - 4- Estira el papel y colócalo en el recipiente con pintura. Debe quedarsumergido.
  - 5- Cuando esté bien impregnado del color, retíralo del recipiente y déjalo secar.
- 5- Cuando el papel se haya secado, construye 16 cuadrados de 10\*10 cm, después pega las tarjetas realizadas sobre los cuadrados (soportes).

**Agropecuaria**

- 1- Describir según lo aprendido en el área formas de realizar una huerta.
- 2- Explicar las formas de mejorar o abonar la tierra para luego ser cultivada.
- 3- Teniendo en cuenta el juego de las tarjetas, realizar dos tarjetas una donde debes escribir un mensaje referido al cuidado del suelo y otra tarjeta donde debes dibujar una huerta.

**Jueves 19/11**      **Áreas Computación – Inglés**

**Computación**

- 1- Te invito a que envíes un audio nombrando 2 partes de la computadora.
- 2- Lee y analiza las siguientes imágenes. Cada imagen tiene un mensaje elige las partes de la computadora que tenga un mensaje positivo para disminuir la contaminación ambiental y con ellas realiza una tarjeta que formará parte del juego de memoria.
- 3- Escribe el nombre de la parte de la computadora a la pertenece la imagen





**Inglés (ENGLISH)**

1- Look at the picture and circle the pictures of things that cause land pollution. Then complete the chart in English. (Observa la imagen y realiza un círculo a las cosas que causan contaminación en la tierra. Luego completa el cuadro en Inglés).



COLOURS (COLORES)	NUMBERS (NÚMEROS) (How many...? (¿Cuántos....?)	WEATHER (ESTADOS DEL TIEMPO)
ORANGE	<u>ONE</u> CAR(AUTO)	SUNNY
	<u>      </u> TREES(ÁRBOLES)	
	<u>      </u> ANIMALS (ANIMALES)	
	<u>      </u> FLOWERS (FLORES)	
	<u>      </u> SCREEN(PANTALLA)	

**Viernes 20/11 Resolución del desafío y presentación**

- 1- Organiza las tarjetas.
- 2- Termina las actividades.
- 3- Juega con un familiar utilizando las tarjetas.
- 4- Envía una foto, video por WhatsApp del juego diseñado.

Directivo Estela Ortiz.