

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (3)

Escuela: Bernardino Rivadavia

CUE 70000440-00

Docentes: Maira Perea, Gema Chavero, Cintia Hernández, Grisel González, Andrea Vargas, Marcela Garrido.

Grado: 4º “A, B, C, D, E y F.” Segundo Ciclo Nivel Primario Turno: Mañana

Áreas: Ciencias Sociales, Lengua, Formación Ética, Educación Física, Educación Musical.

Título de la propuesta: “**Mucho más que costumbres sanjuaninas.**”

Contenidos:

Área: Ciencias Sociales: San Juan. División política. Espacio urbano y rural. Las distintas costumbres, las creencias y tradiciones de los grupos sociales. Recursos renovables y no renovables.

Área: Lengua: Leyenda. Poesía. Rima. Coplas. Adivinanzas. Clases de palabras: Sustantivos. Adjetivos. Clasificación de palabras según su acentuación. Diptongo. Producción. Lectura: comprensión lectora.

Área: Formación Ética: Valores. Normas.

Área: Educación Física: Juegos tradicionales y populares.

Área: Educación Musical: Sonidos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:**Área Ciencias Sociales:**

- _Reconoce y nombra costumbres relacionadas con nuestra provincia. División política.
- Reconoce recursos renovables y no renovables de los lugares presentados en la ruleta.

Área Lengua:

- Realiza la producción de leyendas.
- Reconoce características propias de la leyenda.

Área Formación Ética:

- Distingue qué normas son correctas para realizar un juego.
- Reflexiona acerca de valores y tradiciones nuestras, distinguirlos.

Área Educación Física:

- Trabaja los distintos juegos tradicionales.
- Valora los juegos tradicionales y autóctonos.

Área Educación Musical:

- Reconoce y describe la onda sonora a través de la experimentación del sonido.
- Identifica los atributos del sonido.

Desafíos: Promover en los alumnos mayor interés y conocimiento acerca de las tradiciones de la provincia de San Juan, y elaborar o confeccionar juegos o actividades lúdicas que ayuden a enriquecer sus conocimientos.

ACTIVIDADES:**Desafío N° 1****Área: Ciencias Sociales.****¡Te reto a conocer más a nuestra provincia y sus costumbres!**

1-Lee con atención, antes de invitarte a participar de un juego.

¿Qué son las costumbres?

Una **costumbre** es un **modo habitual de actuar que se establece por la repetición de los mismos actos o por tradición**. Se trata, por lo tanto, de un **hábito**. Por ejemplo: Mi mamá tiene la costumbre de tomar mate por la mañana.

Así como esas costumbres, hay muchas más que se mantienen a través del tiempo y que se transmiten de generación en generación y que a su vez se relacionan con el país donde nacemos. Como en el nuestro, ARGENTINA, donde comer asado, tomar mate, bailar una chacarera o un tango, son costumbres muy características de nuestro país.

Es por ello, que cada **10 de noviembre** se celebra en la Argentina el “Día de la Tradición”, en homenaje al escritor José Hernández, autor del notable poema El gaucho Martín Fierro y La vuelta de Martín Fierro, quien nos recuerda el legado de nuestras costumbres.

2-¡A jugar con la ruleta!

a-Ingresa al juego abriendo el siguiente link:

<https://wheelofnames.com/es/mz5-3va>

-¿Cómo se juega?

Cuando presiones la rueda comenzará a girar y se detendrá en alguna de las siete categorías (lugares, comidas, coplas, etc.). A medida que se detenga en una categoría en particular, debes ir completando el cuadro, que se presenta a continuación. En el mismo deberás mencionar tres ejemplos que estén relacionados con nuestra provincia (excepto en la categoría coplas que es sólo un ejemplo y vale el doble de puntos, es decir, 140 puntos, en el caso que puedas completarla correctamente). En el caso que se repita la categoría, debes volver a girar hasta que pare en alguna que aún no hayas completado.

Guíate con el ejemplo que aparece en el cuadro.



RECUERDA: Todas las columnas deben estar completas.

“COSTUMBRES SANJUANINAS.”

Lugares típicos	Fiestas o eventos	Comidas	Recursos renovables	Recursos no renovables	Inventa coplas	Nombra leyendas sanjuaninas
ejemplo: *Valle de la Luna”						

Al finalizar el juego, coloca tu puntuación final (por cada ejemplo correcto que coloques sumas 70 puntos). Luego tu seño/maestro corroborará si son todos correctos. No olvides enviar foto de tu Tuti Fruti .

MI PUNTUACIÓN ES:

Desafío N° 2

Ciencias Sociales

1-Escribe 2 características de un espacio urbano y 2 de un espacio rural.

2-Escribe 1 ejemplo de recursos renovables y uno de no renovables.

3-Pinta con color (no azul o celeste) en un mapa de San Juan.

✚ El departamento donde vives.

✚ Dos departamentos sanjuaninos en el que predomine el espacio rural. Coloca el nombre a cada departamento.



Desafío N° 3

Área: Lengua.

Teniendo en cuenta lo trabajado en el juego del Tuti Fruti:

1) Selecciona una de las leyendas mencionadas y escribe de qué se trata, respetando los tres momentos (inicio, desarrollo, desenlace) no olvides describir al personaje principal, utilizando variados adjetivos. Luego subráyalos.

2) Piensa y redacta una copla o adivinanza. Luego envía un audio a tu seño/maestro recitándola.

Desafío N° 4

Área: Formación Ética.

1-Escribe 3 normas o reglas para jugar al juego de la ruleta y completar el Tuti Fruti de costumbres.

2-Menciona tres costumbres sanjuaninas que aún permanecen en tu familia.

¡Tu opinión es importante!

- ¿Por qué es importante conservar las costumbres y tradiciones?
- ¿Qué costumbres muy nuestras te agradan?



Desafío N° 5

Área: Educación Física.

- 1-Pregunta a papá o mamá o algún adulto mayor, si recuerda algún juego tradicional y que te explique cómo se jugaba, ahora deberás jugarlo tú y escribirlos en el cuaderno.
- 2-Juega al tejo. En el primer intento deberás llegar al cielo.
- 3-Averigua los juegos más populares de nuestro país. Escríbelos y juega alguno que te guste.

Desafío N° 6

Área: Educación Musical.

- 1-Investiga y representa el sonido de los instrumentos musicales tradiciones de nuestro país, con elementos que tengas en casa. Por ejemplo: los sonidos cortos del bombo (recipientes de diversos materiales), o los sonidos largos de las cuerdas de una guitarra (piola, tanza, etc.), elige solo uno.

ÉXITOS... ¡¡TÚ PUEDES, a divertirse!!!

Desafío final.

- 1-Ya estás preparado, cumpliste todos los desafíos. Elige un tema del Tuti Fruti y arma un juego, acróstico, rompecabezas, etc.¡¡Éxitos!! Envía evidencia de tu trabajo.
- 2-Reflexiona y completa. Tu opinión nos interesa.

MARCA CON UNA X LO QUE CONSIDERES CORRECTO			
¡Pude resolver todo sola/o!  <input data-bbox="395 1774 507 1859" type="checkbox"/>	Hice todo pero, necesité un poco de ayuda.  <input data-bbox="686 1787 794 1872" type="checkbox"/>	Algunas actividades no pude resolverlas y necesité mucha ayuda.  <input data-bbox="973 1836 1082 1921" type="checkbox"/>	No pude resolver ninguna actividad solo/a.  <input data-bbox="1260 1787 1369 1872" type="checkbox"/>

Directora: Verónica Sanders.