CORRIENTES somos todos!

Ministerio de Educación

CGE Corrientes

CONSEJO GENERAL DE EDUCACION

MATEMATICAS-LENGUA-CIENCIAS SOCIALES Y NATURALES

JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER EN CASA

4 to. GRADO

Ministerio de Educación

CONSEJO GENERAL DE EDUCACION

MATEMATICAS

JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER EN CASA

El objeto de este documento es acercar a los padres, juegos y actividades para desarrollar en los hogares en este momento tan difícil de nuestro país. Las actividades seleccionadas buscan fortalecer aprendizajes prioritarios de cada uno de los grados de la escolaridad primaria, especialmente en este caso los correspondientes al segundo año de la unidad pedagógica, de manera de contribuir a la mejor inserción al desarrollo normal de las clases al cabo de este período de cuarentena.

Se proponen aquí una seria de actividades y juegos que han sido pensados para realizar en casa con la colaboración de familiares o amigos. Cada uno de los juegos cuenta con las reglas correspondientes y algunas orientaciones para el adulto a cargo, de manera que cumplan con su fin pedagógico a la vez que permitan incluir momentos lúdicos, tan necesarios en esta etapa que nos toca vivir. Los juegos están propuestos para que se realicen varias veces a lo largo de estos días, ya que implican la práctica de los contenidos involucrados en cada uno de ellos. Además, se proponen en todos los casos actividades para realizar luego de jugar, que significarán un momento de reflexión sobre lo que se ha realizado en el juego y permitirá mejorar estrategias para partidas posteriores. Se recomienda por esto, intercalar momentos de juegos con momentos de resolución de dichas actividades.
Para ayudar a los adultos a organizar el desarrollo de estas actividades les sugerimos que seleccionen 4 o 5 de las actividades propuestas para trabajar cada semana, dependiendo de cuánta dificultad represente cada una de ellas para sus chicos. En el caso de los juegos, pueden jugarse a lo largo de todo el período de cuarentena, aunque ya se hayan completado las ***"actividades para después de jugar",*** ya que esta práctica permitirá a los niños afianzar procedimientos y estrategias que hayan podido incorporar en las primeras partidas, así como también memorizar resultados que les serán muy útiles para realizar cálculos posteriores.

En el anexo para recortar se incluyen los modelos de cartas o fichas que requiere cada juego.

Cuarto grado

Actividad 1. <u>En la verdulería</u>

a) ¿Cuánto gastó María en la verdulería?

b) ¿Cuánto gastó Rubén?

c) ¿Cuánto costaría comprar 9kg de zanahoria?
d) ¿y 8kg de papas?
e) ¿Cuántos kg de papas se podrían comprar con $18?

Actividad 2. En la verdulería armaron esta tabla de precios para saber rápido cuánto cuestan las chauchas según la cantidad de kilos.

Kg de chauchas	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
precio	$14	$21	$28	$35	$42	$49	$56	$63	$70	$77	$84	$91

A veces los datos se pueden presentar en una tabla. En este caso, esta tabla nos da información sobre cuánto cuestan las chauchas según la cantidad de kilos. A veces puede ser que en la tabla falten algunos datos y haya que averiguarlos. Por ejemplo. En este cuadro no está el dato para 1kg ni para 14kg, pero se pueden usar averiguando los datos que ya están.

a) ¿Cuánto cuestan 8kg de chauchas?
b) Con $70, ¿cuántos kg de chauchas se pueden comprar?
c) ¿Cuánto costará 1kg de chauchas?
d) ¿Cuánto costarán 14kg de chauchas?

Actividad 3. Para ahorrar tiempo, el verdulero armó esta tabla con los precios del choclo. Pero puso sólo algunos precios.

Kilos de choclo	2kg	5kg
precio	$12	$30

Él dice que con esos precios puede calcular muchos otros, ¿es cierto? Veamos…

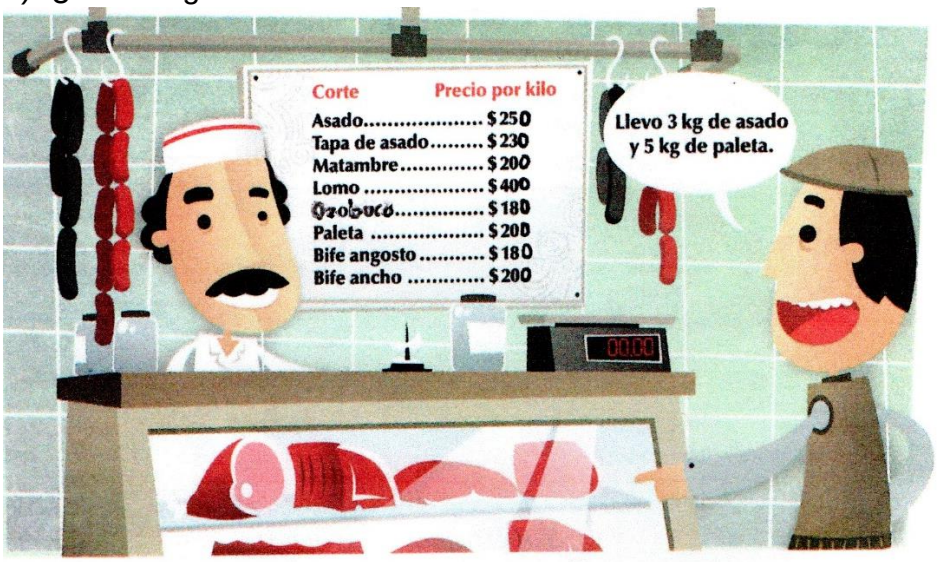
a) ¿Cuánto saldrían 4kg de choclos?
b) ¿y 10 kg?
c) ¿y 1kg?
d) ¿y 15kg?

¿Cómo lo pensaron?
¿Hicieron cálculos?,¿cuáles?
Tengan en cuenta que algunos precios que ya conocen pueden ayudarlos a calcular otros

Para encontrar algunos datos es posible usar otros datos ya conocidos. Por ejemplo, si 2kg cuestan $12, el doble de kilos -que son 4kg- costará el doble de dinero, es decir, $24.
También, sumando precios conocidos es posible encontrar el resultado de otros precios. Por ejemplo, para encontrar el precio de 7kg es posible sumar el precio de 2kg y el precio de 5kg.

Actividad 4.

a) ¿Cuánto gastó Daniel en la carnicería?



b) ¿Cuánto habría que pagar por 6kg de osobuco?

c) ¿Y por 10kg de asado?

En la escuela

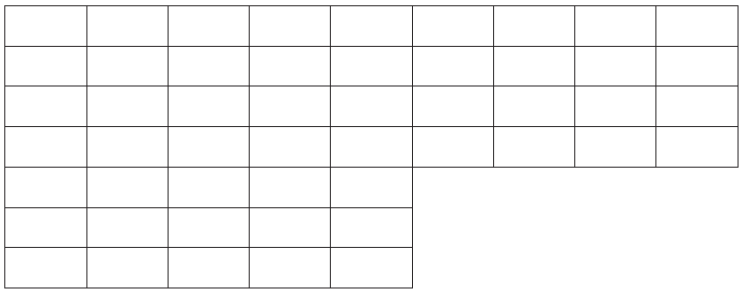
Actividad 5. Esta es la factura de la compra de librería que realizó la escuela este mes.

Cantidad	Descripción	Precio unitario	Precio total
10	Cajas de tizas	3	$ .....
.....	Borradores	2	$ 10
6	Reglas	8	$ .....
12	Láminas	.....	$ 120
$			

- Completa los datos que faltan

- Para averiguar la cantidad de borradores o el precio unitario de las láminas, ¿qué operación usaste? ¿Y para calcular el total pagado por las cajas de tizas? ¿Y por las reglas?

Actividad 6. Escribe cálculos que permitan averiguar cuántas baldosas hay en el patio de la escuela, que tiene la siguiente forma:



Actividad 7. Para el Día de Fiesta en la escuela, se está preparando un menú especial.

Comidas	Postres
Empanada, pizza, chorizan, hamburguesa	frutas, helados, torta

- ¿Cuántas opciones posibles hay para combinar una comida y un postre? ¿Cómo lo averiguaste?

d) Para colocar cortinas en las aulas, se necesitan 3 m de tela para cada ventana ¿Cuánta tela deberán comprar si deben colocar 10 cortinas? ¿Y para 20, para 5 o para 25 cortinas?
Si tienen 66 m ¿cuántas cortinas se pueden confeccionar?

Cantidad de cortinas					
Metros de tela					

JUEGO: ¡DUPLICA, TRIPLICA Y CUADRUPLICA…CON DADOS!

En este juego, cada jugador va avanzando por los casilleros del tablero. Gana el jugador que llega primero al final.

Cantidad de jugadores: Dos

Materiales

Un tablero

Dos dados

6 cartas: dos con el número 2, dos con el número 3 y dos con el número 4.

Reglas del juego

Se mezclan las cartas y se las coloca boca abajo sobre la mesa.

Cada jugador coloca un poroto o un papelito en el casillero que dice “SALIDA”.

Por turno, un jugador tira los dados, calcula la suma de los puntos obtenidos y luego da vuelta una de las cartas.

¿Cómo se avanza?

Si sale la carta *2 duplica puntos*, deberá calcular el doble del valor total de los dos dados y avanzar esa cantidad de casilleros.

Si saca la carta 3 triplica puntos, deberá calcular el triple del valor total de los dos dados y avanzar esa cantidad de casilleros.

Si saca la carta 4, deberá calcular cuatro veces el valor total de los dos dados y avanzar esa cantidad de casilleros.

Gana el primero que llega al casillero que dice “LLEGADA”. Si llegan en la misma jugada, ambos jugadores deben desempatar, para eso se tira un dado y se saca una carta. El que obtiene la mayor cantidad, gana.

Actividades para después de jugar

Actividad 1. Aquí les presentamos lo que obtuvieron varios jugadores. ¿Te animas a calcular cuántos casilleros debe adelantar cada uno? Escribe en la línea

a) Cecilia:

Debe avanzar _____casilleros

b) Miguel:

Debe avanzar _____casilleros

c) Sofía:

Debe avanzar _____casilleros

Actividad 2. Para hacer más rápido el juego, Juan y Noelia armaron este cuadro con los valores posibles de los dados y los casilleros a avanzar en cada caso, para evitar hacer los cálculos en cada tirada.
Te propongo que ayudes a completar con los números que faltan.

Si los dos dados suman	Cantidad de casilleros que tengo que avanzar		
	Si sale la carta 2 (duplica)	Si sale la carta 3 (triplica)	Si sale la carta 2 (cuadruplica)
2	4		8
3		9	
4			
5			
6			
7		21	
8			32
9			
10	20		
11			
12			48

¿De cuanto en cuánto van avanzando en cada columna? ¿Qué tabla de multiplicar quedó armada en cada una?

TABLA DE PITÁGORAS ¿QUÉ NÚMERO ES?

En el documento anterior incluimos un juego con la tabla pitagórica y algunas actividades con la misma.
Pitágoras inventó esta tabla en la que están todos los resultados de las multiplicaciones de los números hasta el 10 organizados de una manera que permite ver relaciones entre ellos. Esas relaciones entre los productos posibilitan que se recuerden unos a partir de otros y así ofrecen más recursos para traer a la memoria los mismos.

Actividad 1. Para seguir conociendo esta tabla y aprendiendo de ella, les proponemos que completes los espacios indicados en la siguiente y las nuevas filas y columnas agregadas. Tiene en cuenta que los resultados ya escritos pueden ayudar

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1											
2		4										
3				12								
4	4			16			28					
5					25							
6						36						
7							49					
8				32				64				
9	9	18			45				81			
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11												
12												

¿Cómo hiciste para completar?, ¿usaste los resultados que ya están en la tabla?, ¿cuáles?, ¿de qué manera?

ALGUNAS CURIOSIDADES

La tabla pitagórica permite estudiar algunas curiosidades que suceden con los resultados de las multiplicaciones

En algunos casos unos resultados son la mitad, el doble o el triple de otros. Por ejemplo:

- Los resultados de las tablas del 4 son el doble de los resultados de la tabla del 2.
- Los resultados de la tabla del 8 son el doble de los resultados de la tabla del 4.
- Así sucede con todas las tablas que son el doble de otra. Entonces sabiendo un resultado podemos saber el resultado de multiplicar ese número por el doble.

Actividad 2. ¿Qué tablas son “dobles” de otras tablas?
Actividad 3. ¿Qué tablas son “mitades” de otras tablas?
Actividad 4. ¿Cuántas veces aparece el número 24 en la tabla?
Anoten todas las formas en que puede obtenerse ese resultado.

Actividad 5. Busquen en la tabla estos resultados:

5x8=	6x4=	7x3=	8x10=
2x6=	3x5=	8x7=	4x10=

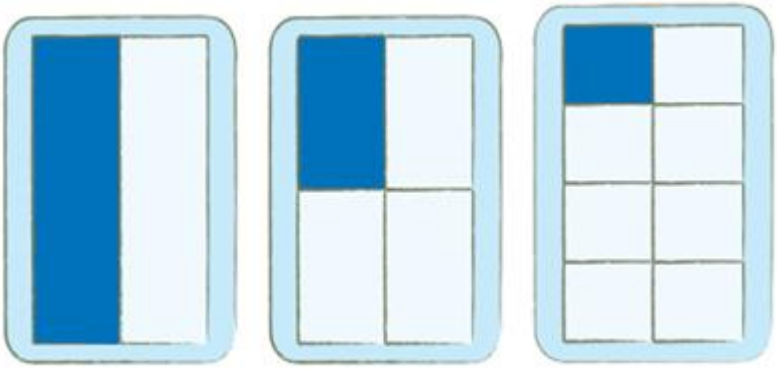
Actividad 6:
¿Verdadero o falso?
Usa la tabla pitagórica y completa con V si es verdadera y con F si es falsa cada una de estas afirmaciones

a) Para saber el resultado de 5x6 se puede buscar el resultado de 6x5. ( )
b) Los resultados de la fila 5 son la mitad de los de la fila 10. ( )
c) Si se suman los números de la columna del 1 con los de la columna del 6, se obtienen los de la columna del 7. ( )
d) Los resultados de la columna del 8 son el doble de los de la columna del 2
e) Si ( )uman los números de la columna del 4 con de la del 2, se obtienen los de la columna del 6. ( )
f) Todos los números de la tabla del 6 se obtienen multiplicando por 3 los números de la tabla del 2. ( )
g) Todos los números de la tabla del 5 se encuentran sumando los de la tabla del 3 con los de la tabla del 2. ( )

¿Podrías escribir otras afirmaciones que sean verdaderas para compartir con la clase?

Juego: La Escoba del 1

Para jugar, en grupos de 4 jugadores, van a necesitar algunos materiales: se necesitan 1 mazo de cartas con fracciones. Cada mazo está formado por cartas con rectángulos y, en cada caso, se han pintado: 6 cartas con 1/2, 12 cartas con 1/4 y 18 cartas con 1/8



Reglas del juego:

- Se reparten 3 cartas a cada jugador y se colocan 4 cartas boca arriba en el centro de la mesa.
- Cada jugador, por turno, trata de formar un entero con una de sus cartas y la mayor cantidad posible de cartas de la mesa. Si lo forma, las levanta y las coloca a su lado. Si no puede formar un entero tira una de sus cartas al centro de la mesa y continúa el siguiente jugador.
- Una vez que juegan los cuatro jugadores, se reparten nuevamente 3 cartas a cada jugador, pero no se agregan nuevas cartas al centro.

- Gana un punto el jugador que haya formado un entero recogiendo todas las cartas de la mesa y otro punto por el mayor número de cartas recogidas.

Actividades para después de jugar:

Actividad 1. Dibuja las cartas que se necesitan para armar un entero (dos maneras diferentes)

Actividad 2. Martín tiene entre sus cartas una de ¼ y en la mesa hay tres cartas de ¼, tres de 1/8 y una de ½. Él dice que la mayor cantidad de fichas que puede levantar para formar un entero es de 4. ¿A qué cartas se refiere?

Actividad 3. Mariela dice que con la pieza que él tiene puede levantar todas las de la mesa. ¿Qué pieza podría tener Mariela? Justifica tu respuesta

a) En la mesa están: ¼ ½ 1/8

b) En la mesa están: 1/8 ¼ 1/8 1/8

c) En la mesa están: ¼ 1/8 1/8

Actividad 4. Marisa tiene ¼ y 1/8 en la mano y dice que con cualquiera de las dos piezas puede armar un entero. Es posible esto si en la mesa están:

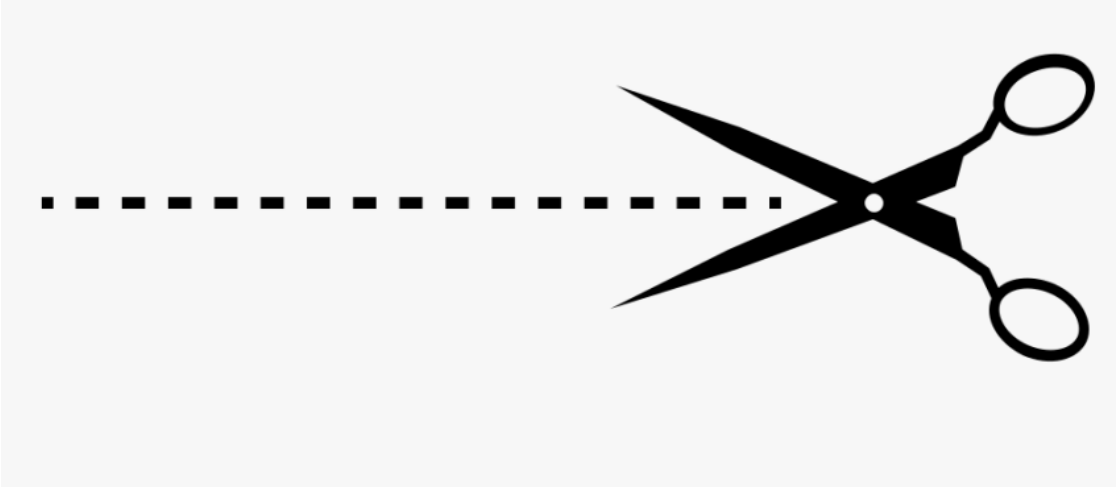
½ 1/8 1/8 ½ 1/8 ¼

¿Con cuál de las dos piezas le conviene levantar si se le otorga un punto más, en caso de que levante la mayor cantidad de piezas? ¿Y si fuese la menor?

BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. Serie Piedra Libre para Todos. Múltiples Problemas. 2011
- Brissiaud, Remi: El aprendizaje del cálculo. Editorial Visor. Madrid 1989
- Itzcovich- Becerril- Andrea Novembre- Rossetti- Urquiza- Sancha; Proyecto Escuelas del Bicentenario. Matemática. Material para docentes.4°grado. Buenos Aires 2014

ANEXO PÁGINAS RECORTABLES



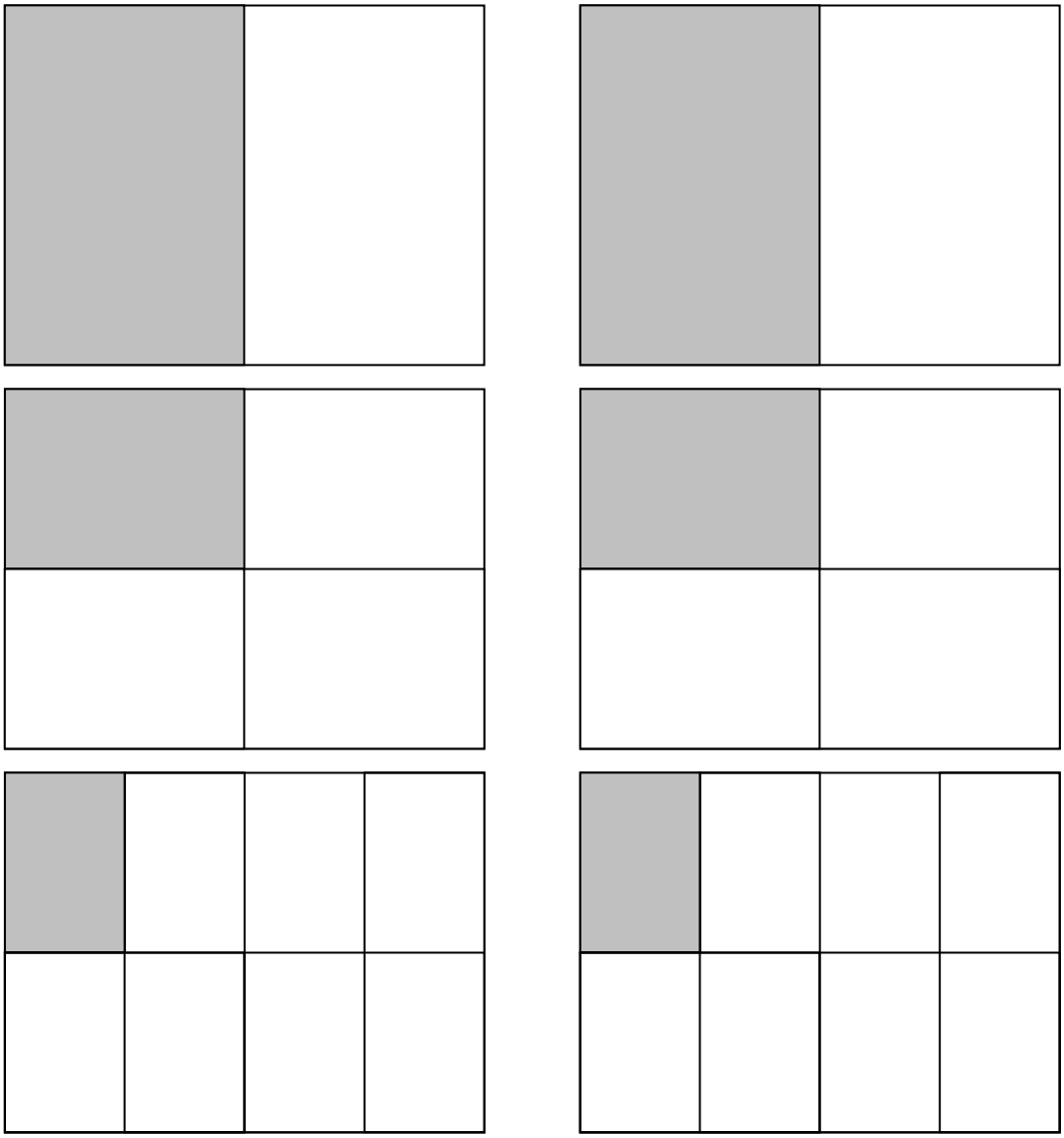
JUEGO: ¡DUPLICA TRIPLICA Y CUADRUPLICA…CON DADOS!

2
DUPLICA
2
DUPLICA
3
TRIPLICA
3
TRIPLICA
4
CUADRUPLICA
4
CUADRUPLICA

TABLA PITAGÓRICA

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81

EL JUEGO DE LA ESCOBA DEL 1



Ministerio de Educación

CONSEJO GENERAL DE EDUCACION

LENGUA

JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER LENGUA EN CASA

El objeto de este documento es acercar a los padres actividades para desarrollar en los hogares en este momento tan difícil de nuestro país. Las actividades han sido seleccionadas a partir de los contenidos prescriptos en el Diseño Curricular del Nivel Primario de la provincia de Corrientes y buscan fortalecer aprendizajes prioritarios de cada uno de los grados de la escolaridad primaria, especialmente en este caso, los correspondientes a **cuarto grado**, de manera de contribuir a la mejor inserción de los alumnos en su vuelta a las clases al finalizar el periodo de cuarentena.

Se proponen aquí una serie de actividades que han sido pensadas para realizar en casa, con la colaboración de alguien de la familia o del entorno, que pueda acompañar en la organización de los materiales y con el desarrollo de las tareas.

Actividades para cuarto grado

1- Entra al siguiente link y escucha el texto recitado:
https://www.youtube.com/watch?v=Xwhs_7_EufI&list=OLAK5uy_n_L5U-mM_kC6RiyVhZ7YqTMx3aC5ssNcQ&index=10
Escuchalo todas las veces que quieras y luego contale con tus palabras a un adulto de tu familia de qué se trata lo que escuchaste.

2-El texto que escuchaste es un poema recitado por Antonio Tarragó Ros, músico correntino. El poema se titula “El Pomberito” y su autor, Franlyn Rúveda, también es correntino. Te contamos algunos aspectos interesantes de la vida de Franklin Rúveda:

> Nació en la capital de Corrientes, el 14 de diciembre de 1914. Fue poeta y periodista. Desde muy chiquito mostraba interés por la literatura.
> Cuando terminó la escuela secundaria, se fue a vivir a la ciudad de Rosario (Santa Fe), en la que colaboró con los diarios “Democracia” y “La Tribuna”.
> De regreso a Corrientes colaboró con los principales medios gráficos de la región como “El Territorio” de Posadas (Misiones), “El Territorio y Norte” de Resistencia (Chaco) y “La Provincia” y “El Litoral” de la capital correntina. Además, fue corresponsal del diario “La Prensa” de la Capital Federal.

Franklin Rúveda fue además fundador de la filial Corrientes de la Sociedad Argentina de Escritores (SADE) y de la Asociación de Periodistas de Corrientes.

En la década del 70 se relacionó con artistas como Osvaldo Sosa Cordero, Antonio Tarrago Ros, Pocho Roch, entre otros. Así fueron naciendo obras como "Préstame un zorzal", "Sapucay, grito del alma", "Ñemanduá", "Canción a mi tierra" y "República de Corrientes".

En esos años, además, junto al guitarrista y compositor "sancosmeño" Juan Ramón Gauna, compusieron la obra "Mariscador", y la fueron presentando por toda la provincia de Corrientes.

Franklin Rúveda editó, desde el año 1949 hasta su desaparición física, los libros "La piedra y el musgo" (1949); "Pausa" (1952); "Regreso a Corrientes" (1952); "Contorno correntino (1972); "Corrientes, mapa de latidos" (1975); "Antiguo espejo, ciudad vivida" (1992, edición póstuma); "Fisonomía de Corrientes" (2010, edición póstuma), obras de las que celebrados artistas como Antonio Tarragó Ros y "Los de Imaguaré" han extraído poemas para musicalizarlos como "Fundamentación del Sapucay", "Vivir" y "Juan de la Cruz, cantor".

Don Franklin Rúveda falleció en Corrientes el 17 de julio de 1982.

Adaptación de Biografía de Franklin Rúveda en el sitio "Fundación Memoria del Chamamé", disponible en:
http://www.fundacionmemoriadelchamame.com/biografia/320/

Ahora bien, ¿habías escuchado ya acerca del Pomberito?, te entregamos a continuación unas preguntitas para que converses con los adultos de tu familia, y si tenés posibilidades, comunicate también con otros adultos de tu familia (abuelos, tíos). Tratá de anotar sus respuestas.

- ¿Alguna vez te contaron alguna historia sobre el Pomberito?
- ¿Quién te la contó?
- ¿Dónde lo vio o le contaron que lo vieron?
- ¿Cómo era? ¿Cómo estaba vestido? ¿Qué hizo el Pomberito?

Una vez que tengas las respuestas de los adultos comparalas con lo que cuenta el poeta en sus versos sobre "El Pomberito".

A continuación, podrás leer la letra del poema y te va a ser más fácil hacer la comparación con las respuestas que obtuviste en la charla con tu familia. También vas a encontrar el significado de las palabritas “difíciles” en un recuadro debajo del poema.

Es ko’ un duende el Pomberito
que vive en el bananal
Y como el Taitá Pombero
a los chicos quiere mal.
Es mezquino y es goloso
cuidando del bananero
Y al chico que más se acerca
siempre le come primero.
Por esas hojas dobladas
y que bajan hasta el suelo
el Pomberito se sube
más ligero que en un vuelo
Y entre los cachos se esconde
y al contar uno por uno
él sabe cuántos le quedan
y si le roban alguno
Entonces mucho se enoja
haciendo oír los chillidos
que en el bananal se escuchan
como si fueran crujidos
Así me ha contado Ñeco,
Kunumí correntinito,
la verdad más verdadera
del duende karapecito
Y así yo cuento también
la historia del Pomberito
Ese duende misterioso
muy glotón y petisito
que vive en los bananales
de la siesta campesina
y en el alma candorosa
de la infancia correntina.

Ko: en guaraní significa “este”. El verso quedaría: “Es este duende, el Pomberito”.
Bananal: Lugar plantado de bananos, es decir, árboles cuyos frutos son las bananas.
Taitá: En guaraní significa “Abuelo”.
Mezquino: Persona que quiere todas las cosas para él solo, que no le gusta compartir.
Goloso: Que le gusta comer dulces o golosinas.
Cachos: Racimos de bananas.
Chillidos: Sonidos fuertes y agudos.
Crujidos: Ruido que se produce cuando algo se rompe o cuando roza con otra cosa.
Kunumí: En guaraní significa “Niño”.
Karapecito: Enanito, bajito.
Candorosa: Ingenua, sencilla, inocente.

¿Cómo es el Pomberito, según Franklin Rúveda? ¿Qué coincidencias y qué diferencias encontraste entre lo que relata el poeta y lo que te contaron en tu familia?

COINCIDENCIAS	DIFERENCIAS

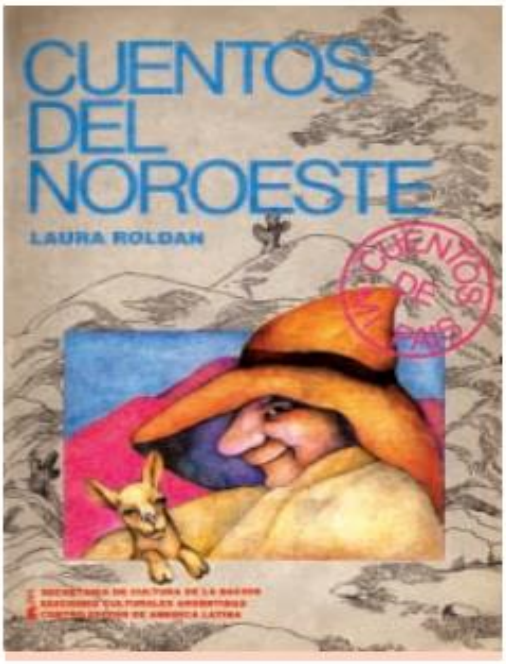
3- A partir de estos datos, ¿cómo imaginas al Pomberito? Dibuja:

4- El Pomberito es un personaje que forma parte de nuestras creencias populares. A continuación, te invitamos a leer un texto que nos cuenta acerca de un personaje característico de otra región de nuestro país.[1]

Lee el texto en voz alta a un integrante de tu familia, y después conta lo que entendiste con tus palabras. (Podes leerlo más de una vez para entender mejor el texto)

Retrato de Coquena

Dicen que Coquena es un hombrecito blanco todo vestido con lana de vicuña y que usa un enorme sombrero aludo.
Vive en las piedras más altas de los cerros y de allí vigila su hacienda: guanacos, vacas, vicuñas, liebres y vizcachas.
Es el dueño de los cerros y de las minas.
Si una mina está floreciente de mineral y la veta trabaja bien, pero de repente se agota, dicen que Coquena se la llevó a otro cerro en las vicuñas.
Dicen también que en las noches de luna se ve brillar la carga de las vicuñas guiadas por Coquena, cuando cambia la plata de un lugar a otro para que nadie encuentre sus tesoros.



Los animales lo siguen y, cuando se pierde alguno, los collas se quedan tranquilos porque creen que los cuida Coquena.
Cuando ve que alguien está por cazar ganado, lo esconde en los montes más espesos y en quebradas más hondas, para que no lo puedan encontrar.
Dicen que si los cazadores intentan atrapar una tropilla, el tiempo cambia de repente y llueve a mares, hay neblina muy espesa y vientos fríos muy fuertes. Los cazadores no se animan a seguir andando por miedo de perderse, y se vuelven con las manos vacías.
A veces, como castigo, hace que los cazadores se pierdan en los cerros.

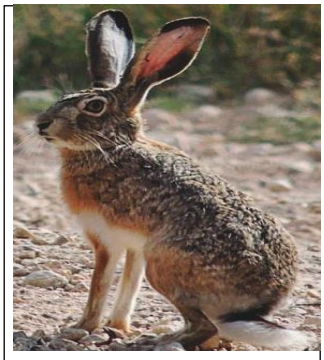
Laura Roldán, "Retrato de Coquena", en: Cuentos del Noroeste. *Buenos Aires, Centro Editor*

[1] El texto "Retrato de Coquena" se encuentra en *Cuadernos para el Aula Lengua 4* (2006), material emanado desde el Ministerio de Educación de la Nación, Bs. As, bajo la Coordinación de Silvia González y María del Pilar Gaspar. Disponible en: https://www.educ.ar/recursos/93284/comprension-y-produccion-oral?coleccion=90583

Te ayudamos a entender mejor el significado de algunas palabras:

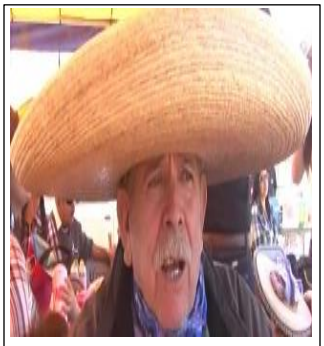
VICUÑA

GUANACO



LIEBRE

VIZCACHA



SOMBRERO ALUDO

COLLA

CERRO

MINA - VETA

QUEBRADA

HACIENDA - TROPILLA

FLORECIENTE: Que se desarrolla o prospera.

Las preguntas que siguen te pueden ayudar a organizar tu relato:
- ¿Cómo es Coquena?
- ¿Dónde vive?
- ¿Qué hace?
- ¿Qué suele hacer en las noches?
- ¿Qué pasa si se enoja?

5- Ahora te mostramos un listado de adjetivos para que copies debajo del personaje al que corresponden, según los textos que leíste:
Travieso – Goloso – Petisito – Enojadizo – Mezquino – Escurridizo

EL POMBERITO	COQUENA
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	

¿Algunos adjetivos se repiten en ambos personajes? ¿Cuáles?
_____
_____
_____

6- Aunque pertenecen a las creencias propias de regiones diferentes de nuestro país, El Pomberito a Corrientes y Coquena al Noroeste (Jujuy, Salta); estos duendes se parecen bastante en su aspecto físico y temperamental. Sin embargo, cada uno de los textos que leímos presentan elementos característicos de cada

región. Hacen referencia a animales, plantas o frutos, así como también aspectos del relieve y de las costumbres propias de cada región. Lee nuevamente ambos textos y completa el cuadro de doble entrada que sigue:

	EL POMBERITO	**COQUENA**
ANIMALES – PLANTAS – FRUTOS REGIONALES		
RELIEVE DE LA REGIÓN		
COSTUMBRES PROPIAS DE LA REGIÓN		

7- Además de lo que se relata en cada texto, podemos resaltar las diferencias respecto a cómo se presentan estos textos. Es decir, Franklin Rúveda nos describe cómo es y qué hace El Pomberito a través de un poema. Sin embargo, Laura Roldán describe y relata las actividades de Coquena a través de la prosa narrativa.
Respecto del poema, reconocemos la musicalidad en la rima que se observa al finalizar cada verso. Completa al lado de cada palabra, cuál es la palabra con la que rima:

Bananal: _____ Bananero: _____

Suelo: _____ Uno: _____

Chillidos: _____ Correntinito: _____

Pomberito: _____ Campesina: _____

Resalta con un color las letras que se repiten al finalizar cada palabra.

8- Así como ambos textos nos permitieron conocer, a partir de la descripción, cómo son El Pomberito y Coquena, en las líneas que siguen podrás hacer tu propio retrato. Conta cómo sos físicamente, cómo es tu rostro, tu cabello, tus ojos, tu nariz, tu boca; cómo es tu carácter, cómo reaccionas ante diferentes situaciones, cómo colaboras con tu familia en este tiempo en que estamos en casa; qué te gusta comer; a qué te gusta jugar; cuáles son tus sueños...

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ Fundación Memoria del Chamamé – Biografía de Franklin Rúveda, disponible en: http://www.fundacionmemoriadelchamame.com/biografia/320/
- ✓ RÚVEDA, Franklin. *El Pomberito.* Versión recitada por Antonio Tarragó Ros, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Xwhs_7_EufI&list=OLAK5uy_n_L5U-mM_kC6RiyVhZ7YqTMx3aC5ssNcQ&index=10
- ✓ Serie Cuadernos para el Aula – Lengua – 4º (2006), material emanado desde el Ministerio de Educación de la Nación, Bs. As, bajo la Coordinación de Silvia González y María del Pilar Gaspar. Disponible en: https://www.educ.ar/recursos/93284/comprension-y-produccion-oral?coleccion=90583