

**BENJAMÍN LENOIR_CUARTO GRADO_GRUPO 1_GUÍA N° 24_
RETROALIMENTACIÓN**

Escuela: Benjamín Lenoir

CUE 7000291- 00

Docente: Nancy D. González

Grado: Cuarto

Fecha: 16 de Noviembre al 20 de Noviembre



GUÍA N° 24

GRUPO: 1

Título de la propuesta: “**Muestro desde mi hogar todo lo que aprendí**”

Áreas curriculares: Lengua - Matemática - Formación Ética y Ciudadana – Tecnología – Educación Musical – Teatro – Artes Visuales

Propósito: Suscitar la valoración de las posibilidades de la lengua oral y escrita, para expresar y compartir ideas, puntos de vista propios, conocimientos, sentimientos y emociones.

Capacidades a desarrollar:

♠ **Comunicación:** Producir variados textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles o reales.

♠ **Resolución de problemas:** Describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas (motoras, comunicativas, de cálculo, entre otras) en diferentes niveles de complejidad

Contenidos seleccionados:

*Textos literarios: Cuento maravilloso: características.

*Operaciones con números fraccionarios: Suma y resta de fracciones con igual denominador.

*Formas inviables o viables de relacionarse entre los sujetos.

*Elementos del lenguaje escenografía: Rol, personaje, espacio, tiempo, acción, conflicto e historia. Texto dramático: estructura externa.

*Sonidos del entorno natural y social. Ruidos. Paisajes sonoros. Instrumentos y Objetos sonoros. La voz. Recursos vocales.

*Línea, forma, tamaño, color, texturas, collage.

*Experimentación de diferentes maneras de dar forma a los materiales, según sus propiedades mecánicas. Análisis de dispositivos, descubriendo los operadores que los hacen funcionar y reconociendo los propósitos y alcances que implica su uso.

Desafío: Diseñar juegos lingüísticos y matemáticos, para jugar en familia y aprender a través de actividades lúdicas y motivadoras.

BENJAMÍN LENOIR_CUARTO GRADO_GRUPO 1_GUÍA N° 24_ RETROALIMENTACIÓN

Criterios de valoración:

- *Generar la escritura de textos atendiendo al proceso de producción de los mismos y teniendo en cuenta el propósito comunicativo y las características del texto.
- *Propiciar el diseño de diferentes alternativas de solución a problemas de operaciones con números fraccionarios.
- *Evidenciar sentimientos y emociones a través de actividades y juegos en familia.
- *Expresar en forma oral y auditiva, textos que presenten, hechos, vivencias o ideas.
- *Incorporar materiales reciclados en la producción de imágenes.
- *Reconocer productos tecnológicos de accionamiento mecánico, anticipando y ordenando la secuencia de operaciones, las herramientas y los procedimientos para conformarlos de acuerdo a las propiedades de los materiales.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- *Realiza sumas y restas de fracciones con igual denominador.
- *Identifica y diferencia la estructura general de diversos tipos de texto.
- *Caracteriza personajes en diferentes situaciones.
- *Interacciona con los personajes en la narración
- *Identifica sonidos y los reproduce en diversas propuestas musicales (relatos, canciones)
- *Selecciona y utiliza variados materiales para decorar sus trabajos.
- *Argumenta el uso de los materiales según sus propiedades.
- *Identifica en un dispositivo los diferentes operadores que lo hacen funcionar.

Actividades integradas:

**Lengua- Matemática -Ciencias Sociales - Formación Ética y Ciudadana - Música -Teatro
- Tecnología - Artes Visuales.**

1-Lee cada parte de estos cuentos que se mezclaron y ordena los mismos según los momentos de una narración:

Alejandro escogió el poder de la sinceridad y enseñaba a decir la verdad a los vivían a su alrededor. Cuando alguien mentía, le recordaba que podía lastimar a otros, así la gente no volvía a mentir. Andrés escogió el poder de ayudar, porque él sabía que vencería al egoísmo, ayudaba a su mamá en el supermercado, a su abuelita a dar de comer a los animales y al maestro a borrar el pizarrón. Alejandro decidió que la alegría sería su poder, cuando había alguien triste, con chistes y buen humor, combatía la tristeza.

ROSITA DORMILONA

MIS AMIGOS SUPERHÉROES

**BENJAMÍN LENOIR_CUARTO GRADO_GRUPO 1_GUÍA N° 24_
RETROALIMENTACIÓN**

El Verano, con un toque mágico hizo aparecer una nubecita sobre la flor dormida, suavemente empezó a caer una lluvia finita y fresca. Todos vieron con asombro como empezaron a abrirse los pétalos de Rosita. Fue entonces cuando en el jardín, todas las flores, el naranjo, los pájaros y las abejas y hasta el mismo verano, rieron felices.

Ese día amaneció más hermoso que nunca y en el jardín de la casa, había un gran alboroto. ¡Ya llega! ¡Ya llega!- exclamaron los claveles.

¿Me veo bien así?- le preguntó una margarita a otra acomodándose los pétalos

Es que todas las flores que habían crecido en la primavera, querían darle la bienvenida al señor Verano.

Hace algunos años, tuve dos amigos y nos llamábamos “El Equipo triple A “por la inicial de nuestros nombres: Alejandro, Andrés y Antonio. Jugábamos a ser héroes usando virtudes y super poderes para ayudar a los demás

Bueno, todas no, porque Rosita todavía no se había despertado. No había abierto ni un poquito sus pétalos. Sus hermanas, la llamaron, pero Rosita seguía durmiendo. Decidieron pedir ayuda:

-¡Abejitas! ¡Abejitas! ¿Podrían zumbar un ratito al lado de Rosita? Las abejas zumbaron y zumbaron hasta cansarse pero Rosita siguió durmiendo

¡Nosotros la vamos a despertar!- Dijeron los pájaros. Pero el canto de los pájaros era tan suave que Rosita siguió durmiendo

-¡Que papelón! - Exclamó el naranjo- Y comenzó a mover sus hojas fuertemente.

El viento lo escuchó y empezó a silbar suavemente y después un poco más fuerte

De pronto en el jardín se sintió un perfume muy rico. El señor Verano había llegado, lo saludaron a coro las abejas, los pájaros y hasta el naranjo, que movía sus ramas como aplaudiendo.

Al terminar el día se reunían en el parque a contarse las hazañas que habían vivido y se motivaban para cumplir una vez más su papel de superhéroes. No usábamos capa ni antifaz pero para las personas éramos grandes superhéroes. Así aprendí que todos tenemos virtudes y debemos aprender a usarlas para ayudar a los demás y lograr así, un mejor lugar para vivir.

2-Relee cada uno. Teniendo en cuenta la coherencia, pégalos en tu cuaderno.

**BENJAMÍN LENOIR_CUARTO GRADO_GRUPO 1_GUÍA N° 24_
RETROALIMENTACIÓN**

3-Lee el texto **“Mis amigos superhéroes”** y subraya con color las afirmaciones correctas

- Los personajes están en el **final** del cuento.
- El conflicto se encuentra en el **principio** del cuento.
- Resolución de conflicto está en el **desenlace** del cuento.



4-Responde:

- ¿Cuál es el conflicto del cuento “Mis amigos los superhéroes”?
a-Combatir la tristeza, vencer egoísmo y exterminar la mentira.
b-Contribuir a la alegría, a la sinceridad y ayudar a los demás.

- ¿Cuáles son los personajes que aparecen en el cuento “Mis amigos los superhéroes”?
a- Andrea, Ángeles y Alejo.
b- Alejandro, Antonio y Andrés

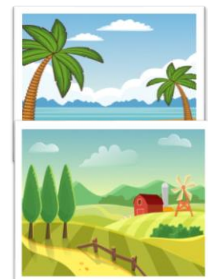
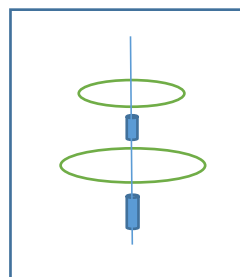
5-¡A jugar en familia!

Recorta dos círculos: uno de menor diámetro que el otro, en el que pegarás estas imágenes.

En el disco menor los personajes, en el mayor los escenarios.

Luego, sobre un trozo de madera o corcho coloca los círculos de manera que puedas atravesarlos con un alfiler o clavo.

Gira y elige los personajes y el lugar para crear un bonito cuento corto.



6-Lee con atención el cuento sonoro **“Rosita Dormilona”** y subraya:

- ¿Qué sonidos te parece que se pueden escuchar en el cuento?

7-Piensa:

- Ni las abejas, ni los pájaros, ni el viento podían despertar a Rosita.



Según tu opinión ¿por qué, ellos no lo lograron? ¿Piensas que en ese jardín se produjo mucho ruido?

BENJAMÍN LENOIR_CUARTO GRADO_GRUPO 1_GUÍA N° 24_ RETROALIMENTACIÓN

8-Busca elementos en casa e imita con ellos todos los sonidos que están marcados en el texto con círculos rojos. Ejemplo:

Abejas: realiza movimientos rápidos con un lápiz, sobre el espiral de un cuaderno. **Pájaros:** Con ayuda de algún adulto, frota un corcho mojado sobre frasco de vidrio.

9-Lee nuevamente el cuento y realiza con los objetos que buscaste o con tu propia voz, los sonidos en el momento que corresponda y envía a tu señorita de Música, un audio o video.

10-Recorta en papel, cartulina, papel glasé, diario y/o revistas, formas geométricas básicas como: Cuadrados, Triángulos, Círculos, Rectángulos y colócalos sobre la mesa.

- Juega en familia con las siguientes adivinanzas, y el que responda bien deberá realizar una actividad en la carpeta de Artes Visuales creando la forma de un animal con las figuras que recortaron y pegarlo en una hoja N°5.

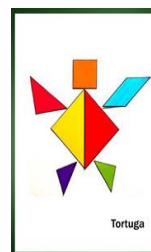
Tarjetas para el Juego:

Soy astuto y juguetón y cazar
un ratón es mi mayor afición
¿Quién soy?

Soy chiquito, puedo nadar.
Vivo en el agua y en altamar

Del agua soy, tierra y aire
Cuando de andar me canso,
Si se me antoja vuelo.
Si se me antoja nado.
¿Quién soy?

Es quien vigila la casa,
quien avisa si alguien pasa
y es fiel amigo del hombre



11-Busca el juego desarrollado en la Guía N° 23 en el Área Matemática y agrega estas situaciones para resolver. También realiza las mismas en el cuaderno:

Representa la fracción y resuelve.

Resuelve

$$\frac{12}{2} + \frac{8}{2} = \underline{\quad}$$

Resuelve

$$\frac{58}{65} - \frac{14}{65}$$

13-Para reflexionar y argumentar. Observa las imágenes, lee el texto, piensa y responde.

Recorta y pega las tarjetas:



En el cuento “Mis amigos los superhéroes”, ¿qué virtud desarrolla Antonio? Si no tiene, inventa una. ¿Cuál sería su accionar?

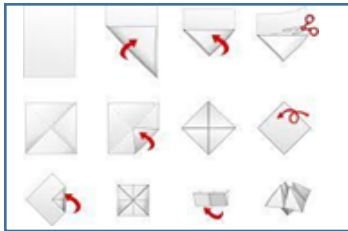
BENJAMÍN LENOIR_CUARTO GRADO_GRUPO 1_GUÍA N° 24_

RETROALIMENTACIÓN

14-¡A jugar al Come...Cocos!

Para poder jugar necesitas diseñar y fabricar el juego. Es muy sencillo, tal vez alguien en tu familia ya lo hizo alguna vez.

- **Necesitas:** una hoja de papel, tijera, marcadores o fibras, lapicera, tarjetas para escribir las preguntas que también las van a inventar.



Numera del 1 al 12



Alejandro los ayudará a construirlo:

- Prepara las tarjetas con los retos.
- **Aníbal los ayudará a prepararlas:**

¿Para qué sirven los materiales?

Menciona cuál es el origen de los materiales.

Piensa una situación de la vida cotidiana donde utilizarías algunos de los operadores

Elige un material reciclable, piensa y diseña un producto

Nombra tres operadores tecnológicos mecánicos y comenta donde lo utilizarías

Para elegir un material ¿qué debemos tener en cuenta?

Nombra ¿cuáles son las propiedades de los materiales?

¿Qué significan las 3R? ¿Qué materiales te parece que se pueden reciclar?

- Finalmente ¡a comenzar a jugar!

Andrés jugará con ustedes

Según el número que les toque, deberán responder la pregunta de la tarjeta.

15-Saca foto o graba el juego y comparte con tu señorita de Tecnología

.....

DIRECTORA: NANCY B. LOVUOLO VICEDIRECTORA: CELIA E. MATUS