

**GUÍA DE RETROALIMENTACIÓN N° 23: GRUPO 2**

**ESCUELA:** Presidente Doctor Arturo U. Illia

**CUE:** 700015800

**DOCENTES:** Molina Analía, Chiffel Natalia, Sosa Emilse, Douglas Cristina, Díaz Laura, Fernández Isabel.

**GRADO:** 4º A, B, C

**TURNO:** Mañana

**ÁREAS:** Lengua, Formación Ética y Ciudadana, Tecnología, Música.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “**JUGAMOS EN FAMILIA**”

**CONTENIDOS:** Texto Instructivo. Verbos en Infinitivo para indicar pasos a seguir en un instructivo. Tiempos Verbales. Sustantivos y Adjetivos (Clasificación). Antónimos y Sinónimos. Palabras según su acentuación (Aguda, Grave y Esdrújula). Opiniones y sentimientos frente a las problemáticas éticas abordadas. Comunicación. Estilo: Música Académica. Forma A-A Y A-B. Dinámica Forte-Piano. Movimiento Corporal Pautado.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

Redacta el texto instructivo enumerando pasos a seguir en orden cronológico y con utilización de verbos en infinitivo.

Reconoce y clasifica sustantivos, adjetivos, verbos, palabras según su acentuación. Establece relaciones de significados: sinónimos y antónimos.

Diferencia y maneja adecuadamente las emociones.

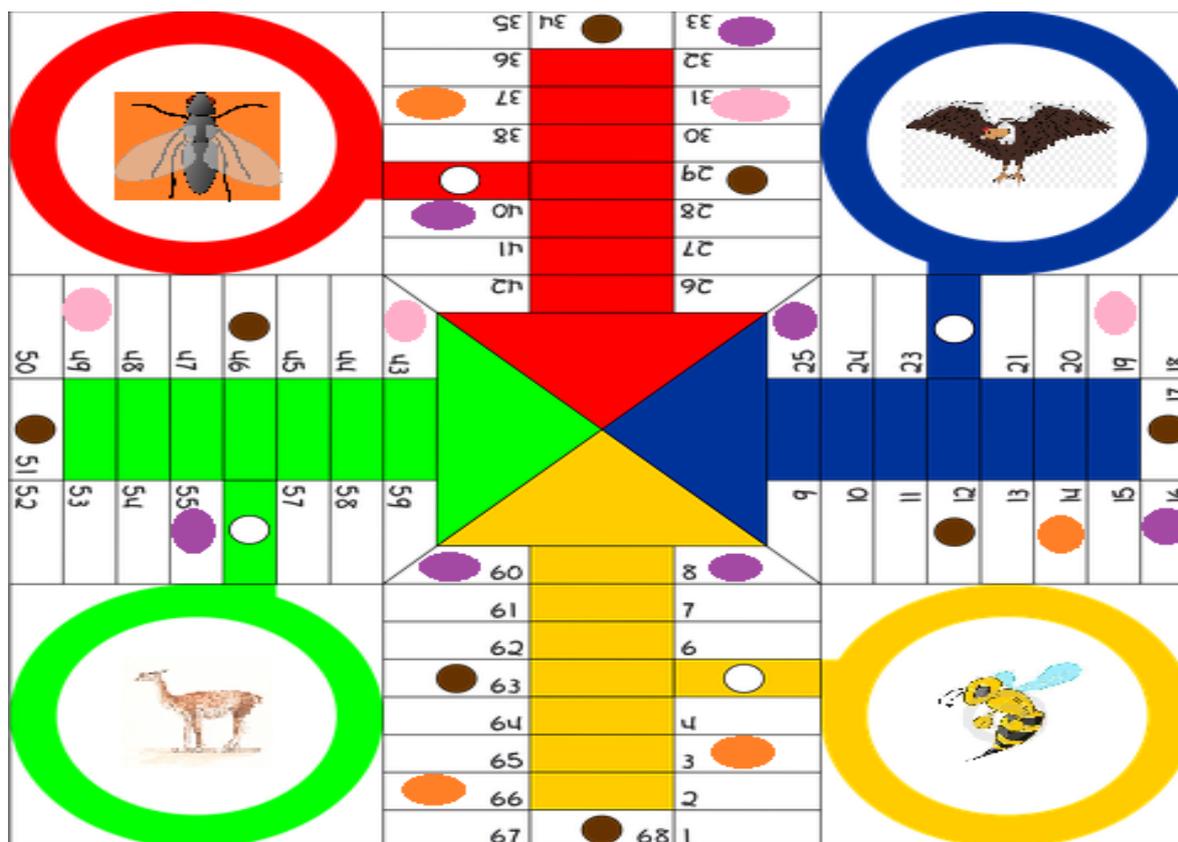
Coordina acciones sucesivas en diferentes planos corporales en sincronía con el discurso musical.

Realiza movimientos rítmicos, desplazamientos y expresión corporal.

Identifica los distintos medios de comunicación y su cambio a través del tiempo.

**ACTIVIDADES:** *Desafío: Crear el juego del ludo (utilizando distintos elementos que hay en casa) con su instructivo orientado a la resolución de distintas actividades.*

Este juego consiste en tirar un dado y avanzar la cantidad de casillas que indique. En caso de caer en una casilla que tenga un círculo de color pintado deberás resolver las actividades que contengan las tarjetas de esa casilla. Las tarjetas de actividades serán desarrolladas a lo largo de esta guía y de la siguiente. Las mismas deberás realizar en tu cuaderno y en algunos casos grabar videos y/o audios. **¿Estás preparado para jugar?**



**Área:** Formación Ética y Ciudadana **¡Antes de comenzar a jugar vamos a reflexionar!**

1-Lee la siguiente situación y analiza:



¿Qué ves en la imagen? ¿Quién resulta ganador del juego? ¿Cómo reaccionan ambos

niños? ¿Qué destaca el adulto? ¿Cómo reacciona finalmente cada jugador? ¿Cuándo uno pierde debe enfadarse? ¿Por qué?

2-Escribe una breve reflexión teniendo en cuenta las siguientes preguntas: ¿Es correcto hacer trampa durante un juego? ¿Se deben respetar los turnos? En caso de perder ¿está bien enfadarse con el ganador? En caso de ganar ¿Corresponde burlarse del que perdió? ¿Cuál consideras que es el propósito principal de un juego con amigos? ¿Es ganar o compartir y divertirse?

3-Consejos para tener en cuenta a la hora de jugar



**Área:** Lengua ¡Hora de jugar!

Una parte de este desafío es realizar la siguiente actividad:

Escribe un texto instructivo, donde expliques como construiste tu tablero de LUDO, respetando la estructura del texto y prestando atención a la ortografía para no cometer errores. Sigue estos pequeños consejos para redactar correctamente el texto:

- + Realiza una lista detallada de los materiales que utilizaste
- +Recuerda enumerar las instrucciones y comenzar con un verbo en infinitivo
- +Arma primero un borrador, relee tu producción, has las correcciones que consideres necesarias y luego escribes el texto ya listo en tu cuaderno.

**Caíste en la casilla 8 de Lengua. Si el juego quieres ganar, completa esta actividad**

Menciona las partes de cada texto:

LEYENDA

FÁBULA

**Casilla 16: Si realizas esta actividad el dado puedes volver a lanzar**

Elige un texto trabajado en guías anteriores para leerlo. Pide a un familiar que grabe en forma de video o audio tu lectura, se lo enviarás a la Señora.

**Casilla 25: Si 4 lugares quieres avanzar esta consigna debes realizar**

Conjuga los siguientes verbos en el tiempo solicitado

**COLOCAR** (T. pasado).....      **LANZAR** (T. futuro).....

**TIRAR** (T. presente).....      **AVANZAR** (T. pasado) .....

**Casilla 33: Si no resuelves esta tarea 5 lugares debes retroceder**

Separa en sílabas las siguientes palabras y clasifícalas según su acentuación en agudas, graves o esdrújulas.

**CÁMARA**

**SALÓN**

**SILLA**

.....

.....

.....

**Casilla 40: Si Un salto grande quieres dar y 15 lugares avanzar realiza esta actividad**

Escribe para cada palabra un antónimo y un sinónimo (puedes usar el diccionario)

**COMIENZA** .....

**GRANDE** .....

**AVANZA** .....

**Casilla 60: Conviértete en escritor y 10 casillas avanzas con emoción**

Redacta un breve cuento utilizando algunas de las siguientes palabras. Recuerda prestar atención a tu ortografía para evitar cometer errores.

**JUEGO- ENFADARSE- CONSIGNAS- FAMILIA- DADOS-  
ACTIVIDADES- GANAR**

**Área:** Tecnología

**Caíste en la casilla 37 para avanzar 5 casillas realiza de inmediato estas tareas.**

La tecnología nos ha permitido comunicarnos a través del tiempo de una u otra forma. En la actualidad más rápidamente y con muchos más productos tecnológicos,

¿Qué medios de comunicación usan estos chicos? Une con flechas, luego observadetenidamente cada uno de ellos. Busca, recorta y pega los mismos medios pero más antiguos que los que ves en las imágenes. Envía foto o video con el trabajo realizado.



### **Área: Música**

**Estas en la casilla 66. Completando las actividades 10 casillas con ritmo vas avanzando.**

-Escucha atentamente la siguiente canción llamada "El reloj sincopado"(se enviará por WhatsApp)

-Baila la canción siguiendo las siguientes consignas:

## 700015800\_escArturoIllia\_cuartogrado\_retroalimentaciónN°23\_grupo2

- 1)- Camina al compás del **TIC TAC** haciendo ruido con los pies y cuando no suena el **TIC TAC** nuestros brazos bailan el vals.
- 2)- Cuando aparece la alarma (sonido "ring ring") salto con los dos pies. (Link de la canción para el que desee verlo.: <https://www.youtube.com/watch?v=sba8hbxhN1g&t=11s3>)-Graba un video con la actividad realizada y envíalo a la Señora.

**¡SUERTE! ¡LO PODRÁS LOGRAR!**

Directivos: Mabel Olivares- Nancy Noriega