
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 1

ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO	lúdico recreativo	GRADO:	4
PERÍODO	3	AÑO:	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			

DESEMPEÑOS Y COMPETENCIAS:

Identifica los cambios corporales que ocurren durante la actividad física (aumento del ritmo cardíaco, respiración). Practica hábitos de higiene y seguridad antes, durante y después del ejercicio.

Investiga sobre artesanías y tradiciones artísticas de su región o de otras culturas.

Identifica los cambios corporales que ocurren durante la actividad física (aumento del ritmo cardíaco, respiración). Practica hábitos de higiene y seguridad antes, durante y después del ejercicio.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:

Preguntas Inferenciales (Grado 4)

Áreas: Artística, Educación Física y Lúdica, e Inglés (DBA Colombia)

Instrucción: Lee el texto guía y marca la opción que infieras como la más lógica o correcta.

1. Educación Artística (Inferencia de Intención)

Texto Guía: El pintor usó solo colores oscuros como el negro, el azul profundo y el marrón, aplicando la pintura con pinceladas gruesas y cortas que hacían ver la superficie de la obra áspera y sin armonía.

Pregunta: ¿Qué emoción o intención es más probable que el artista haya querido transmitir con esta composición?

- A. Felicidad y tranquilidad, pues son colores que inspiran paz.
- B. Sentimientos de misterio o enojo, dado el uso de colores oscuros y texturas fuertes.
- C. La descripción de un paisaje lleno de flores primaverales y sol.
- D. Alegría y celebración por una fiesta reciente.

2. Educación Física (Inferencia de Valor)

Texto Guía: En el gimnasio, la profesora observa que Juan, durante el partido, corre hacia el arco, pero al ver a su compañera Sofía mejor ubicada para anotar, le pasa el balón. Sofía marca el gol.

Pregunta: A partir de la acción de Juan, ¿qué valor o competencia se puede inferir que está fortaleciendo?

- A. La competencia de autoconocimiento, pues sabe cuándo no puede anotar.
- B. La competencia del trabajo en equipo, priorizando el resultado grupal sobre su deseo individual.
- C. La habilidad de correr más rápido que sus oponentes.
- D. La competencia para diseñar una estrategia ganadora él solo.

3. Inglés (Inferencia de Acción Secuencial)

Texto Guía: Read this instruction: "Please, stand up and open your book on page twenty-three. Draw a small circle around the word 'delicious'."

Pregunta: A partir de esta instrucción, ¿qué se puede inferir que debe hacer el estudiante inmediatamente después de abrir el libro?

- A. Sit down again.
- B. Find the word 'delicious' and draw a circle.
- C. Close the book on page twenty-three.
- D. Ask a friend for help.

4. Educación Artística (Inferencia de Estilo)

Texto Guía: Ana quiere crear una coreografía que represente la fuerza y la valentía. Ensayó pasos que son rápidos, tensos y con saltos altos y fuertes.

Pregunta: ¿Qué tipo de música y movimientos finales sería más apropiado que eligiera para que su público infiera su intención?

- A. Música clásica suave y movimientos circulares lentos y fluidos.
- B. Música con ritmos fuertes (percusión) y una pose final de puño levantado y cuerpo firme.
- C. Una canción de cuna tranquila y movimientos de caída y reposo en el suelo.
- D. Música pop animada y muchos giros rápidos con sonrisa.

5. Lúdica y Educación Física (Inferencia de Beneficio a Largo Plazo)

Texto Guía: Julián y sus amigos han decidido que en lugar de pasar el sábado jugando videojuegos, van a ir al parque a construir una pista de obstáculos y correr.

Pregunta: ¿Cuál es el beneficio principal que se puede inferir a largo plazo a partir de su decisión?

- A. Aumentar sus habilidades en el manejo de controles de videojuegos.
- B. Reducir la necesidad de interactuar socialmente con otros niños.

C. Fortalecer su desarrollo físico, la coordinación motriz y el uso creativo del tiempo libre.

D. Mejorar la capacidad para memorizar las reglas de un solo deporte.

6. Inglés (Inferencia de Vocabulario Contextual)

Texto Guía: Read the description: “My favorite toy is a robot. It has two big red 'wheels' instead of feet, and its body is 'made of' metal. It can 'run' very fast!”

Pregunta: ¿Qué significa la palabra 'made of' que más probablemente se pueda inferir del contexto de que el cuerpo del juguete es 'metal'?

A. Almacenado por.

B. Hecho de o fabricado con.

C. Rodeado por.

D. Tirado por.

7. Educación Artística (Inferencia de Propósito Cultural)

Texto Guía: En una clase de Apreciación Artística, se presenta una antigua vasija de barro decorada con figuras geométricas y un rostro humano triste, la cual fue encontrada en una tumba.

Pregunta:

A partir de su contexto histórico y su decoración, ¿cuál se puede inferir que fue el propósito principal de esta pieza?

A. Almacenar granos y cereales para el consumo diario de la familia.

B. Servir como elemento decorativo moderno en una casa de la época.

C. Tener un uso ceremonial o ser un ajuar funerario para acompañar al difunto.

D. Ser utilizada como un juguete para los niños de la comunidad.

8. Educación Artística (Inferencia de Sentimiento en Teatro)

Texto Guía: Durante un ensayo de teatro, la directora le pide a un estudiante que use un tono de voz bajo y un ritmo lento al decir su línea: “Lo siento mucho, perdí tu libro favorito”.

Pregunta: ¿Qué rasgo del personaje o situación se espera que la audiencia infiera a partir de esta forma de hablar?

A. Que el personaje está furioso y planea vengarse.

B. Que el personaje está en un apuro y necesita irse rápido.

C. Que el personaje siente tristeza, culpa o arrepentimiento por lo que hizo.

D. Que el personaje está contando un chiste muy divertido.

9. Educación Física y Lúdica (Inferencia de Consecuencia)

Texto Guía: Un grupo de niños va a iniciar un juego de 'quemados' en el patio. Aunque las reglas son conocidas por la mayoría, uno de los niños, que es nuevo, no las sabe. El líder del grupo simplemente comienza a jugar sin explicarle las reglas.

Pregunta: ¿Cuál es la inferencia más probable sobre el desarrollo del juego?

- A. El niño nuevo aprenderá inmediatamente por observación sin ayuda.
- B. El juego se detendrá constantemente por la frustración del niño nuevo y la confusión en las reglas.
- C. El líder del grupo ganará fácilmente y sin esfuerzo el juego.
- D. Todos se sentirán motivados y el ambiente de juego será muy divertido.

10. Inglés (Inferencia de Tópico Estudiado)

Texto Guía: A partir del DBA de Inglés, un estudiante describe a su compañero diciendo: "My friend is tall and has long, curly hair."

Pregunta: ¿Qué se puede inferir sobre el vocabulario que ha estudiado el estudiante para lograr esta descripción?

- A. Que solo ha estudiado palabras relacionadas con el clima y los números.
- B. Que ha estudiado vocabulario de descripción física, incluyendo adjetivos de altura y tipo de cabello.
- C. Que es capaz de describir la ubicación de objetos en la casa.
- D. Que solo puede hablar de su mascota y su comida favorita.

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN

Taller y participacion en eventos culturales de la institucion educativa.

OBSERVACIONES:

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN

NOMBRE DEL EDUCADOR(A)

FIRMA DEL EDUCADOR(A)

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

