

ESCUELA: E.E.E. María Montessori

DOCENTE: Thebault Romina

GRADO: 4º - Segundo Ciclo - **NIVEL:** Primario.

TURNO: Tarde

PERÌODO: Del 1 al 15 de octubre.

ÀREAS CURRICULARES: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Música, Teatro, Educación Física, Plástica.

TÌTULO DE LA PROPUESTA: “Seguimos aprendiendo”

CONTENIDOS:

- **MATEMÀTICA:** Numeración. Valor posicional. Anterior y posterior. Relación de miles con cien y con dieces.
- **LENGUA:** El párrafo como unidad de texto. La oración como una unidad que tiene estructura interna.
- **CIENCIAS SOCIALES:** El conocimiento de sí mismo y de los otros, “Las emociones”. Efemérides 12 de octubre “Día del Respeto a la Diversidad Cultural”
- **CIENCIAS NATURALES:** Locomoción y sostén: huesos.
- **MÚSICA:** Cuidado de la salud. Movimiento corporal: libre.
- **TEATRO:** El cuerpo. Movimiento y comunicación.
- **EDUCACIÓN FÌSICA:** Experimentación, exploración y disfrute y cuidado de sí mismo, y de los demás acorde a sus posibilidades.
- **PLÀSTICA:** Texturas Artificiales.

“Es el corazón lo que nos hace familia”

LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES DEBEN TANSCRIBIRSE EN EL CUADERNO

Actividades del Día 1:

-Lengua:

1)- **Copia** la información en el cuaderno.

Los textos están formados por párrafos. Se llaman **párrafos** a cada división de un texto que comienzan con mayúscula, y terminan con un punto y aparte.

Los párrafos están formados por oraciones. La **oración** es una palabra o grupo de palabras con sentido, empiezan con mayúscula y terminan en un punto.

-Plástica:

1)- Observa la imagen:



La imagen tiene texturas artificiales, son aquellas superficies que tienen los objetos creados por el hombre, por ejemplo: telas, lanas, lija, papel, etc.

Con ayuda de tus papas debes dibujar a dónde quieres viajar con tu familia en un futuro. No los debes colorear todavía, la próxima clase te diré como lo realizaremos.

Actividades del Día 2:

- Matemática:

1)- **Juego “Pienso y dicto”** Materiales: Una hoja y lápiz para cada participante.

Como se juega: *Forma dos o tres equipos con tu familia. Uno de ellos piensa un número, pueden ser números de 4 o 5 cifras, y lo escribe en su hoja, sin que se vea. *Luego dicta, desordenadamente, los valores de las cifras en unidades y los otros jugadores escriben en su hoja lo que escuchan, y arman el número. *Obtienen 100 puntos por componer bien el número que escucharon. *Otro participante dicta y continúa el juego. **Ejemplo:** 7 decenas + 5 unidades de mil + 4 centenas.

Anota algunos ejemplos en tu cuaderno.

Actividades del Día 3:

- Lengua:

1)- **Trabaja** en el cuento “Familia... la mía, la tuya, la de los demás”

- Con **rojo** marca y enumera los párrafos.
- Con **azul** marca las oraciones.

- Música:

1)- **Escucha** la canción “Rap de los Alimentos” (audio enviado aparte).

2)- **Escribe** en tu cuaderno de que habla la canción. ¿Qué tipo de género musical es la canción?

3)- **Te desafío** para que aprendas la letra del rap y si te animas mandar un pequeño video para ver como lo realizaste.

Actividades del Día 4:

-Matemática:

1)- **Elije** tres números que dictaron en el juego y primero súmale 100 y después réstale 10 al mismo número. Has las cuentas en tu cuaderno.

Ejemplo: $3450 + 100 =$

$3450 - 10 =$

-Educación Física:

1)- **QUEMADOS:** Se forman dos equipos y uno de los equipos será el manchador, se ubicaran con una pelota. Trataran de tocar a los contrarios lo cual el ser tocado o manchado con la pelota permitirán que los adversarios vayan quedando afuera. El equipo que menos integrantes sean manchados será el ganador, cabe destacar que se puede manchar solamente de la cintura hacia abajo.

2)- **RECOLECTORES CUIDADOSO:** Se distribuye todos los objetos en el suelo. La familia se dividirá en dos, cada equipo tendrá un espacio que lo llamara armario.

A la señal los alumnos deben colocarse un canasto en la cabeza y levantar la mayor cantidad de objetos y llevarlos al armario tratando de que no se les caiga de la cabeza el canasto y si esto ocurre deberá esperar que un compañero se lo levante.

Actividades del Día 5:

- Lengua:

Seguimos trabajando con el cuento de la guía nº 14 “Familia... la mía, la tuya, la de los demás”

1)- **Une** con flecha, relacionando las preguntas con el número de párrafo que permite responderlas.

Párrafo 1

¿Quién vive con su mamá y su abuela?

Párrafo 4

¿Dónde viven Julián y Marina?

Párrafo 3

¿Bruno y sus papás cómo son? Siguiendo información

-Teatro:

Actividad para relizar en familia.

1)- ¿Quién es el jefe?

Se hace salir de la sala a un jugador. Los que quedan se ponen de acuerdo sobre quien será el jefe cuando vuelva. El jugador elegido para dirigir a los demás comienza a realizar una serie de gestos que los participantes han de imitar con prontitud. Se

hace entrar al jugador que había salido, y debe intentar identificar al jefe, observando atentamente el comportamiento de todos los participantes.

Actividades del Día 6:

-Ciencias Sociales:

1)- **Lee** y conversa en familia de la siguiente información.

Las emociones son estados internos caracterizados por pensamientos, sensaciones, reacciones fisiológicas y conductas que son subjetivos. Son universales, propias del ser humano y sirven, entre otras cosas, para comunicarnos con los demás.

2)- **Conversa** con tu familia.

- a) ¿Qué otras emociones conoces a parte de la alegría? Anótalas.
- b) Crea algunas caretas o antifaz de las emociones que nombraste. Pueden ser con cartulina, hoja, decóralas como más te guste.

- Plàstica:

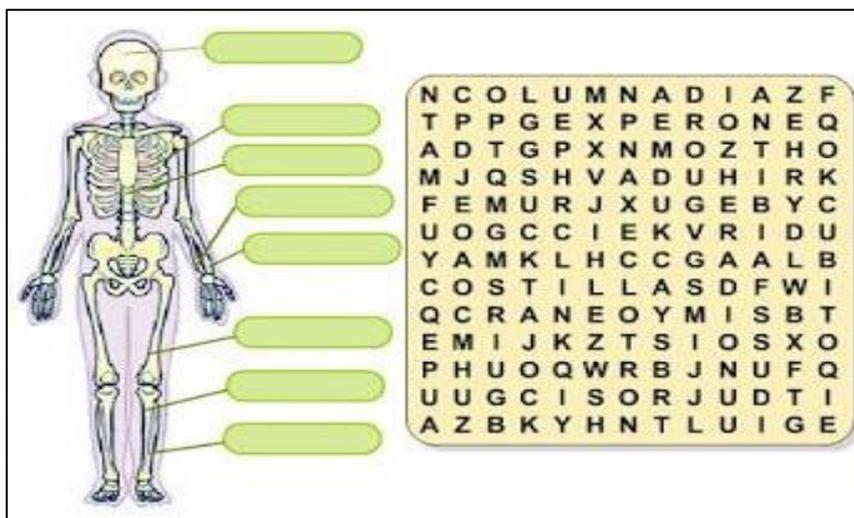
1)- **Continua** con el trabajo de la clase anterior. Debes agregarle al dibujo texturas artificiales pueden ser: telas, papeles, lija, etc.

Actividades del Día 7:

-Ciencias Naturales:

1)- **Lee** la siguiente información y con ayuda de tu familia busca en la sopa de letra los nombres de los huesos y ubicalos dende van

Recuerda: el sistema òseo de un adulto està formado por 206 huesos. Alguno de los huesos que lo componen son; cràneo, costillas, columna, radio, cùbito, fèmur, tibia y peronè.



Actividades del Día 8:

-Lengua:

1)- **Continua** la historia con ayuda de algùn integrante de la familia. Recuerda como empiezan los párrafos y oraciones.

Habia una vez un campesino que tenìa un sombrilla màgica: al abrirla, podìa hacer llover cuando èl quisiera. Se la habìa regalado el Rey de las Aguas como premio a su bondad.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

- Mùsica:

1)- **Realiza** con todos los integrantes de tu familia una súper coreografía divertida con la siguiente música: “Uptown Funk” (Mark Ronson ft Bruno Mars).

Actividades del Día 9:

-Matemàtica:

1)- **Busca** dos números del juego que tengan un número en comùn y con ayuda de un adulto resuelve.

- Escribe el valor posicional del número segùn ocupe en la cifra.
- Escribe como se lee.
- Coloca el anterior y posterior de los números elegidos.

Te dejo un ejemplo:

24570= el 4 ocupa la unidad de mil. Es el dos mil cuatrocientos cincuenta y siete.
2456, 2457, 2458

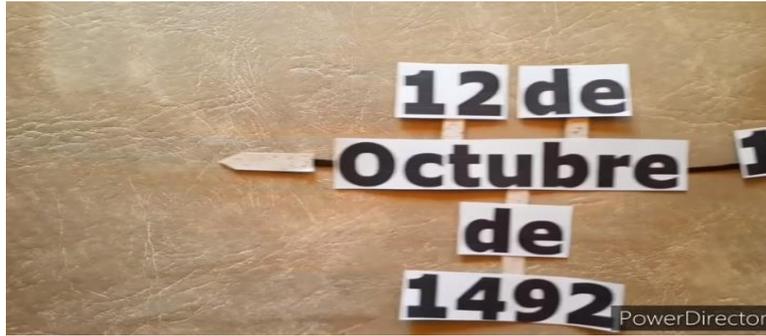
1841= el 4 ocupa la decena. Es el mil ochocientos cuarenta y seis. 1840, 1841, 1842

Actividades del Día 10:

-Ciencias Sociales:

1)- **Observa** el siguiente video.

<https://www.youtube.com/watch?v=Tb8Th-LQIIE>



- Escribe en tu cuaderno con ayuda de algùn familiar lo que te pareció màs interesante del video.

-Teatro:

Actividad para relizar en familia.

1)- Edades de la vida.

MATERIALES: Algunas páginas de diario, hojas en blanco y un lápiz o lapicera.

Se esparcen, por el suelo, 10 o 12 hojas de diario. Sobre cada una, se coloca una hoja de papel en blanco (doblada en cuatro de manera que no pueda leer), que lleve escrita una de las diversas edades de la vida. Los jugadores, por turno, se paran encima del diario que elijan, leen la hoja y representan mímicamente la edad indicada.

DIRECTORA: Vanesa Díaz; **VICEDIRETORA:** Verónica González.