

CUARTO GRADO



PLANEACIÓN DE AGOSTO

**CICLO
ESCOLAR
2020 - 2021**



| MATERIA | Español | GRADO | 4º | SEMANA | Semana 1 |
|--------------------|--|-------|----|--------|----------|
| ACTIVIDADES | | | | | |
| Clase 1 | <p>Palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salir a un lugar abierto, formar un círculo y jugar a “La telaraña”. En éste, el docente comienza diciendo su nombre con una frase adjetiva que lo describa (por ejemplo, Valentín es un hombre muy divertido), toma el principio de una bola de pabilo o estambre y lanza la bola de pabilo a un alumno elegido al azar el cual también mencionará su nombre en una frase adjetiva y sujeta un pedazo del pabilo para lanzarlo a otro compañero, y así sucesivamente hasta llegar nuevamente con el docente para formar una telaraña. • Formar equipos (pueden formarse al ir desenredando la telaraña). • Entregar a cada equipo un sobre con diversos adjetivos y adverbios que los alumnos emplearán para inventar un cuento breve utilizando los adjetivos y adverbios asignados a su equipo; los personajes y escenarios quedarán a su creatividad. • Revisar el correcto empleo de los signos de puntuación y ortografía. • Compartir con sus compañeros sus producciones mediante la lectura en voz alta. | | | | |
| Clase 2 | <p>Diferencia entre preguntas cerradas y abiertas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Platicar con el grupo acerca de las encuestas, con cuestionamientos como: ¿para qué sirven las encuestas?, ¿qué signos se utilizan para elaborar preguntas?, ¿qué tipo de preguntas existen?, etc. • Proponer a los alumnos elaborar una encuesta a sus compañeros acerca de sus vacaciones. • En equipos, diseñar una encuesta de 5 preguntas utilizando preguntas abiertas y cerradas con sus respectivos signos de interrogación. • Aplicar la encuesta a sus compañeros del salón. • Analizar y sistematizar en el interior de cada equipo los resultados de su encuesta. • Compartir la encuesta aplicada y proporcionar los resultados al grupo. | | | | |
| Clase 3 | <p>Conoce la función y los tipos de texto empleados en un periódico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos: ¿recuerdan cómo son los periódicos?, ¿pudieron leer alguno en vacaciones?, ¿para qué sirven?, ¿qué tipo de información contiene?, ¿cómo está organizada la información?, ¿les gustaría hacer un pequeño periódico sobre sus vacaciones? • Con ayuda de los alumnos proponer las secciones de su periódico y anotarlas en pizarrón. • Reunir a los alumnos en equipos y asignarle por sorteo una sección a cada equipo. • De acuerdo a la sección que les correspondió, cada integrante del equipo comparte alguna experiencia que haya vivido él, algún familiar, vecino o conocido durante sus vacaciones. • Seleccionar qué experiencia redactarán en forma de noticia tomando en cuenta las preguntas: ¿qué sucedió?, ¿a quién le sucedió?, ¿cómo le sucedió?, ¿dónde sucedió?, ¿cuándo sucedió?, ¿por qué sucedió? • Socializar la noticia redactada por cada equipo, en caso necesario se dan sugerencias de mejora para perfeccionar la noticia. | | | | |

| | |
|---------|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Realizar los cambios necesarios a su noticia. |
| Clase 4 | <p>Usa palabras y frases que indican sucesión, y palabras que indican causa y efecto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Preguntar a los alumnos: ¿alguna vez han escrito sobre su vida?, ¿qué acontecimientos importantes recuerdan que les hayan sucedido en las últimas semanas?, ¿cuáles han sido las vacaciones más divertidas que recuerdan?, ¿por qué les gustó?• Invitar a los alumnos a narrar esas vacaciones de las que tienen más recuerdos y que les gustaría volver a vivir. Recordarles la importancia de cuidar la secuencia lógica de la narración empleando palabras como primero, finalmente, en un inicio, al principio, mientras tanto, en tanto, etc. Y el uso de verbos en pasado o pretérito (salí, jugué, aprendí, conocí, etc.)• Una vez redactado el texto, Intercambiarlo con un compañero para una revisión.• Realizar las correcciones necesarias, cuidando la ortografía y el uso de la primera persona.• Pasar su trabajo en limpio. |

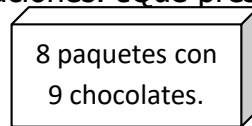
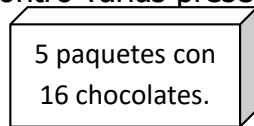
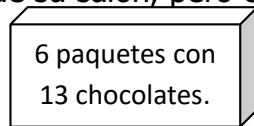
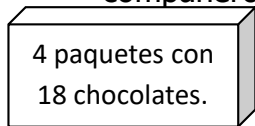
| MATERIA | Matemáticas | GRADO | 4° | SEMANA | Semana 1 |
|--------------------|---|-------|----|--------|----------|
| ACTIVIDADES | | | | | |
| Clase 1 | <p>Resuelve problemas que implican el cálculo mental o escrito de productos de dígitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentar con los alumnos la cantidad de libros de texto gratuitos que cada uno tendrá en éste nuevo grado, identificando las materias que tendrán. Cuestionarlos sobre qué cantidad de libros deberá recibir el docente en total para todos sus alumnos. Indagar sobre el procedimiento empleado para encontrar la respuesta. • Preguntar, y si fueran 100 niños, ¿cuántos libros se necesitarían? • Formar equipos y sentarse en trenecito en un espacio abierto. • Jugar al "carrusel de operaciones", donde al primer alumno de cada equipo se le entrega una hoja con operaciones como sumas, restas o multiplicaciones de uno o dos dígitos. Al dar la indicación los alumnos comienzan a responder las operaciones sin ayuda de sus compañeros, una vez resuelta la primera pasará la hoja al alumno que se encuentra detrás, para que continúe resolviendo y así sucesivamente. Cada alumno sólo puede resolver una operación. Gana el equipo que termine primero y sin errores. • Pedir a los niños que en su cuaderno, escriban 3 operaciones distintas (suma, resta y multiplicación) para llegar a cada uno de los siguientes resultados: 4816 72 36 28 <p>Ejemplo: $12 + 12 = 24$ $6 \times 4 = 24$ $34 - 10 = 24$</p> | | | | |
| Clase 2 | <p>Resuelve problemas que implican el cálculo mental o escrito de productos de dígitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear problemas de manera oral como el siguiente: si tengo 6 paquetes con 10 monitos cada uno, ¿cuántos tengo en total?, si cada paquete tuviera 30 ¿cuántos monitos habría? • Realizar el juego "Maratón de matemáticas". Donde se emplea un tablero visible para todo el grupo. • Organizar al grupo en equipos de trabajo y solicitar que por turnos lancen un dado. Una vez que el alumno de cierto equipo haya lanzado el dado, plantear problemas que impliquen cálculo mental. Sólo podrá resolver el lanzador, si acierta, avanza lo indicado por el dado y si no permanece en su lugar y avanza el maestro que representa la "ignorancia". En cada ronda deberá ir cambiando el alumno lanzador. • Gana quién llegue primero a la meta. • Reflexionar acerca del cálculo mental en la resolución de problemas. Por ejemplo: Mencionar la importancia de esta herramienta cuando no se cuenta con papel y lápiz o una calculadora y se requiere realizar alguna operación matemática. <p>TAREA: Plantear a los alumnos ejercicios como los siguientes, los cuales les permitirán agilizar su memoria. Ejemplos: $26 + \underline{\quad} = 48$ $37 - \underline{\quad} = 12$ $12 + \underline{\quad} = 35$ $52 - \underline{\quad} = 31$</p> | | | | |
| Clase 3 | <p>Resuelve problemas que implican la lectura y el uso del reloj.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar a los alumnos un reloj. Preguntar qué es, para qué sirve, cuántos tipos existen, si saben leerlo y qué función tiene cada manecilla. | | | | |

- Comentar en grupo: ¿cuántas horas conforman un día completo?, ¿cuántos minutos tiene una hora?, ¿cuántos segundos tiene un minuto?, ¿cuántos minutos conforman media hora?, ¿qué hora es cuando mencionan "las 7 y cuarto"?, etc. Responder las preguntas en su cuaderno.
- En su cuaderno escribir los siguientes problemas para darles solución:
 - 1.- La maestra de educación física sacó al grupo de 2ºA a las 2:50, si la clase debe durar 50 minutos, ¿a qué hora regresarán los niños a su salón?
 - 2.- Yesenia y su papá forraron en vacaciones las libretas para su escuela, si comenzaron a las 5:30 y terminaron a las 7:15, ¿cuánto tardaron en forrarlas?
 - 3.- Fernando y sus amigos jugaron un partido de fútbol en las canchas de su colonia. El partido inició a las 4:45 y duraron jugando 40 minutos, ¿a qué hora terminaron de jugar?
- Representar en relojes las horas indicadas tanto de los problemas como en las respuestas de éstos.
- Por turnos, pasar a socializar los procedimientos empleados para resolver los problemas, así como la representación de las horas en relojes.

Clase 4

Resuelve problemas que implican multiplicar mediante diversos procedimientos.

- Presentar a los alumnos la siguiente situación: Lucía fue a comprar chocolates para compartir con sus compañeros de su salón, pero encontró varias presentaciones. ¿Qué presentación le conviene comprar?



- En parejas, resolver los siguientes problemas:
 - 1.- En el huerto de Juan se han plantado 28 árboles de mango por fila y 14 por columna. ¿Cuántos árboles tiene en total?
 - 2.- Un camión puede transportar 453 cajas de mangos. Si Juan tiene 13 camiones, ¿cuántas cajas puede llevar?
 - 3.- Los padres de familia de la escuela "Miguel Hidalgo", se han organizado para surtir de 6 juegos de mesa por salón. Si la escuela tiene 12 grupos, ¿cuántos juegos de mesa ocupan comprar?
 - 4.- Si cada juego de mesa cuesta \$58 pesos. ¿Cuánto dinero necesitan reunir?
- Socializar los procedimientos y resultados obtenidos.
- Jugar a la lotería de multiplicaciones donde el alumno tendrá como tablero la operación y el maestro dirá el resultado o viceversa.

| MATERIA | Ciencias Naturales | GRADO | 4° | SEMANA | Semana 1 | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|--|------------|-----------|--------------|----------|--|------------|------------|-----------|--------------|------------|--|--|--|--|----------|--|--|--|--|
| ACTIVIDADES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Clase 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Preguntar a los alumnos ¿cómo obtienen energía los seres vivos como las plantas y los animales?, ¿todos se nutren igual?, ¿todos respiran de la misma manera?, ¿de qué se alimentan? • Con la participación de los alumnos, llenar la siguiente tabla: <table border="1" data-bbox="552 410 1715 602" style="margin-left: 40px; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">HERBÍVOROS</th> <th style="text-align: center;">CARNÍVOROS</th> <th style="text-align: center;">OMNÍVOROS</th> <th style="text-align: center;">INSECTÍVOROS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th style="text-align: center;">Definición</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Ejemplos</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> • Integrar a los alumnos en equipos. • Entregar a cada equipo hojas blancas y solicitar que la corten en ocho partes iguales. • Elaborar con las tarjetas un memorama, donde utilizan 4 tarjetas para colocar los términos: herbívoro, carnívoro, omnívoro e insectívoro. En 20 tarjetas más, escriben el nombre de animales, 5 de cada forma de nutrición, es decir 5 animales herbívoros, 5 animales carnívoros, etc. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar con el memorama, colocando de un extremo las 4 tarjetas que contienen herbívoro, carnívoro, omnívoro e insectívoro, y de otro extremo se colocan las tarjetas de los ejemplos de animales. Por turnos, cada integrante del equipo, levanta una tarjeta de cada uno de los dos extremos. Si el animal levantado coincide con su tipo de alimentación se llevará el animal, y la tarjeta del tipo de alimentación la dejará, por ejemplo: carnívoro y oso. Si no coinciden regresarán las dos tarjetas, por ejemplo: herbívoro y perro. | | | | | | HERBÍVOROS | CARNÍVOROS | OMNÍVOROS | INSECTÍVOROS | Definición | | | | | Ejemplos | | | | |
| | HERBÍVOROS | CARNÍVOROS | OMNÍVOROS | INSECTÍVOROS | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Definición | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ejemplos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Clase 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Platicar con los alumnos acerca de las tres erres: reducir, reusar y reciclar. Preguntar ¿qué significa cada una de ellas?, ¿cómo las aplican?, ¿con qué materiales aplican?, ¿todo se puede reducir, reusar y reciclar? • Hacer de forma grupal una tabla con las tres erres donde hagan una clasificación de la basura sólida. Se puede repetir en las columnas el mismo producto. • Organizar a los alumnos en equipos y con base en los comentarios y la tabla realizada, elaborar un pequeño cartel con recomendaciones del uso de las tres erres para el cuidado del medio ambiente. • Presentar en el grupo sus carteles para recibir comentarios constructivos. • En caso necesario, realizar las modificaciones pertinentes. • Colocar los carteles en un lugar visible en la escuela. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| MATERIA | Historia | GRADO | 4° | SEMANA | Semana 1 |
|--|-----------------|--------------|-----------|---------------|-----------------|
| ACTIVIDADES | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una lluvia de ideas, sobre cuáles fueron las principales características de la vida cotidiana de los primeros habitantes de la entidad. ¿qué tipo de vestimenta utilizaban?, ¿de qué se alimentaban?, ¿cómo eran sus viviendas?, ¿qué creencias tenían?, etc. • Organizar a los alumnos en parejas. • En su cuaderno, realizar un dibujo titulado "Los primeros habitantes de mi entidad", en donde plasmen las características de su vestimenta, viviendas, creencias y alimentación de los primeros habitantes de nuestro territorio. • Agregar una breve descripción sobre la vida de los primeros habitantes de su entidad. • Socializar sus trabajos con sus compañeros. | | | | | |

| MATERIA | Geografía | GRADO | 4° | SEMANA | Semana 1 |
|---|------------------|--------------|-----------|---------------|-----------------|
| ACTIVIDADES | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comentar acerca del estado donde viven, preguntando: ¿es un estado, un municipio o delegación?, ¿en qué país se encuentra?, ¿qué lugares son vecinos de nuestro estado?, ¿cuáles son los principales paisajes del estado (montañas, llanuras, depresiones, etc.)?, ¿cuántos municipios o delegaciones tiene nuestra entidad?, ¿qué clima predomina en nuestro municipio o delegación?, ¿qué flora y fauna podemos encontrar?, ¿existen ríos, lagos o lagunas?, etc. • Organizar a los alumnos en pequeños equipos. • Entregar por equipos un mapa de la república mexicana con división política y solicitar que en el mapa de la república ubiquen dónde se encuentra su entidad, y señalen los estados con los que colinda, anotando su nombre. • En un mapa de su entidad con división política, ubicar y anotar el nombre de su municipio o delegación, y los municipios o delegaciones vecinas. • En una hoja blanca identifican los climas de su entidad, los principales ríos, lagos, lagunas, sierras, valles, barrancas o montañas, así como la fauna y flora que conozcan de su estado. • Socializar sus trabajos y comentar porqué es importante conocer las principales características geográficas de su entidad. | | | | | |

| MATERIA | Formación C y E | GRADO | 4° | SEMANA | Semana 1 |
|--|--------------------|-------|----|--------|----------|
| ACTIVIDADES | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comentar en grupo: ¿cómo se manifiesta en tu localidad la diversidad entre las personas?, ¿qué diferencias existen entre las personas de la localidad?, ¿existen personas o grupos en la localidad a quienes se rechaza por ser diferentes?, etc. • Comentar con el grupo si en la escuela han participado en alguna situación de rechazo o discriminación: en el juego o en el trabajo en equipo. • Realizar el “Juego cambio de roles”, el cual consiste en asignar a algunos niños, diferentes roles de personas pertenecientes a grupos y minorías que suelen ser objeto de discriminación (se pueden tomar algunos de los trabajados en clase: moreno, alto, discapacidad, niña, problemas de obesidad, etc.). El rol asignado se les colocará a los alumnos con una hoja colgada en su espalda, de manera que ellos no lo conozcan. Seleccionar otros alumnos que serán los defensores y el resto serán los que se encargarán de discriminar a los alumnos por el rol que tienen en su espalda, sin ofender a nadie. Todos los alumnos circularán en el aula. Indicar a los niños que se relacionen unos con otros y que conversen e interactúen, tratando al otro según el rol que le adjudica el cartel que tiene en la espalda. Al terminar, cada alumno adivinará qué dice el cartel de su espalda de acuerdo a los comentarios recibidos. • Comentar acerca de cómo se sintieron con el trato que les dieron cuando tenían el cartel en la espalda; y al resto del grupo cómo se sintieron excluyendo o defendiendo a sus compañeros. Mencionar las consecuencias que pueden tener éstas actitudes discriminatorias. • Elaborar una reflexión en su cuaderno sobre lo aprendido en el juego y mencionar algunas propuestas de cómo evitar que se presenten éstas situaciones. | | | | | |

LAS IMAGENES Y TEXTO PERTENECEN A SUS RESPECTIVOS AUTORES
Nosotros solo compartimos el material como fin Informativo, sin fines de lucro.
[HTTPS:// EDUCACREXS.COM](https://educacrexs.com)