

RESUMEN ACTIVIDADES CLASSROOM – CUARTO AÑO BÁSICO

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

El mito y sus características:

<p>Propósito comunicativo</p>	<p>Intenta explicar la creación del mundo o del universo mediante situaciones fantásticas. Por ejemplo, la creación del universo, del mundo, el origen de los volcanes, las estrellas, etc.</p>
<p>Personajes</p>	<p>Sus personajes principales son dioses creadores o semidioses que poseen características sobrenaturales.</p>
<p>Otras características</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es una narración universal, pues trata el origen del universo o del mundo. • Ocurre en un tiempo lejano y desconocido, ya que trata origen o el comienzo de algo. • Tienen una secuencia narrativa: inicio, desarrollo y final. • Se transmite de generación en generación. • Forma parte de la tradición oral y la cultura de un pueblo. 

La leyenda y sus características:

<p>Propósito comunicativo.</p>	<p>Intenta explicar fenómenos naturales o acontecimientos típicos de un lugar. A través de situaciones reales y fantásticas. Por ejemplo, el nombre de una ciudad, el color de una flor, la importancia de un árbol para un pueblo, las manchas de algún animal, etc.</p>
<p>Otras características</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene personajes humanos, sobrenaturales o con alguna cualidad especial. • Es una narración típica de una localidad. • Tiene hechos conocidos y reales, por lo que se puede conocer el tiempo y el lugar real en el que surgió. • Tienen una secuencia narrativa: inicio, desarrollo y final. • Se transmite de generación en generación. • Forma parte de la tradición oral y la cultura de un pueblo. 

Características de personajes en una historia:

Físicas	Psicológicas
<p>Describen al personaje en su apariencia o rasgos externos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por ejemplo: cómo es su cuerpo y su vestimenta.  <p>En el mito del Popol Vuh, los hombres de barro tenían sus cuerpos blandos y se deshacían.</p>	<p>Describen al personaje en su forma de ser, de actuar o de pensar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por ejemplo: qué es lo que le gusta, cómo actúa con los demás, cuáles son sus ideas respecto a un tema.  <p>En el mito del Popol Vuh, los hombres de trigo eran muy astutos e inteligentes.</p>

Secuencia narrativa de mitos y leyendas:

Inicio	Desarrollo	Final
Se presenta el lugar donde ocurre la historia, a los personajes que intervienen y el conflicto o problema que enfrentan.	Los personajes actúan para resolver el problema o situación conflictiva.	La situación problemática se resuelve de forma positiva o negativa para los personajes.
<p><i>Ejemplo de secuencia narrativa:</i> Mito: “¿Por qué los osos pandas tienen manchas?”</p>		
En el Tíbet, cuatro pastoras salvaron a un pequeño oso panda de ser atacado por un tigre, pero ellas, perdieron la vida.	Los osos pandas prepararon un funeral usando brazaletes negros para honrarlas y demostrar su dolor. Al llorar, la tinta de los brazaletes fue tiñendo de negro sus ojos y el cuerpo.	Los pandas decidieron no lavarse nunca más, para que sus futuros descendientes recordaran a las valientes pastoras y llevaron a las muchachas a descansar a una montaña de cuatro puntas en la provincia de Sichuán en China.



Estrategias de comprensión lectora:

- Reconocer datos precisos en un texto para recordar información relevante, localizando la información de la pregunta y buscándola en el texto.
- Localizar información explícita en un texto, subrayando la información en la narración según lo que pide la pregunta.
- Interpretar información implícita en un texto según las actitudes de los personajes y sus acciones.
- Interpretar las acciones de los personajes según las causas y efectos.

“El Jefe que está arriba creó la Tierra. En un comienzo era pequeña y él la dejó aumentar de tamaño. Siguió haciéndola crecer, girándola hasta que fue muy grande”.

- Acción del personaje
- Consecuencia de la acción
- El Jefe que está arriba dejó a la Tierra aumentar de tamaño.
- La Tierra se volvió muy grande.

- Visualizar lo que describe un texto, representando en la mente los personajes, lugares y acontecimientos, para luego dibujarlo y explicarlo.
- Reflexionar sobre los acontecimientos y actitudes de los personajes según sus propias ideas y sobre las consecuencias que tuvo para los personajes.
- Identificar el significado de las palabras a través de las claves o pistas que hay en el relato. Por ejemplo, actitudes de los personajes, secuencia de acciones, etc.

Lecturas trabajadas durante la unidad:

Mitos e informativos de pueblos	<ul style="list-style-type: none"> • “Tres mil años antes ya estaban aquí”. • “¿Cuál es el animal que vuela más rápido?”. • “La creación” Mito salish. • “La creación del mundo” Mito mapuche. • “Las historias del origen”. • “Popol Vuh” Relato basado en el mito de la creación maya quiché. • “Rayo y Trueno” Mito africano (video).
Leyendas	<ul style="list-style-type: none"> • “¿Por qué los osos panda tienen manchas negras?” Leyenda tibetana. • “La lección del Ombú” Leyenda argentina.

Escritura:

Uso de puntos	Seguido	Separa las oraciones de un párrafo que tratan de un mismo tema o idea.	<p><i>Aplicación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación con ejemplos de usos de puntos y su función en un texto. • Identificación de los puntos y su función en un fragmento. • Creación de descripciones para aplicar los puntos. • Creación de un resumen de un mito observado para aplicar los usos de puntos según las ideas de la historia. • Opinión sobre lo leído. • Aplicación en cada respuesta de las actividades planteadas.
	Aparte	Separa los párrafos y el cierre de una idea.	
	Final	Cierra un texto.	
Uso de mayúscula	Al comienzo de un texto.		
	Después de un punto.		
	En sustantivos propios.		

Producción escrita de mito	<p>Aplicación de las características y elementos del mito, haciendo uso de puntos y mayúsculas correctamente para producir un relato que explique la formación de un eclipse.</p> <div data-bbox="521 1505 719 1697" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="730 1517 1240 1559" data-label="Section-Header"> <h3>¡AHORA ES TU TURNO PARA CREAR UN MITO!</h3> </div> <div data-bbox="730 1579 1466 1692" data-label="Text"> <p>Imagina que formas parte de un pueblo originario que presencia por primera vez un eclipse. Explicale al resto de tu tribu por qué en ese momento todo se oscureció. Recuerda considerar las características de los mitos revisadas anteriormente.</p> </div> <div data-bbox="727 1776 1175 1814" data-label="Section-Header"> <h3>¿POR QUÉ SE PRODUCEN LOS ECLIPSES?</h3> </div> <div data-bbox="738 1816 1162 2058" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="558 2063 1333 2275" data-label="Form"> <p>Handwritten area with horizontal lines for writing.</p> </div>
----------------------------	---

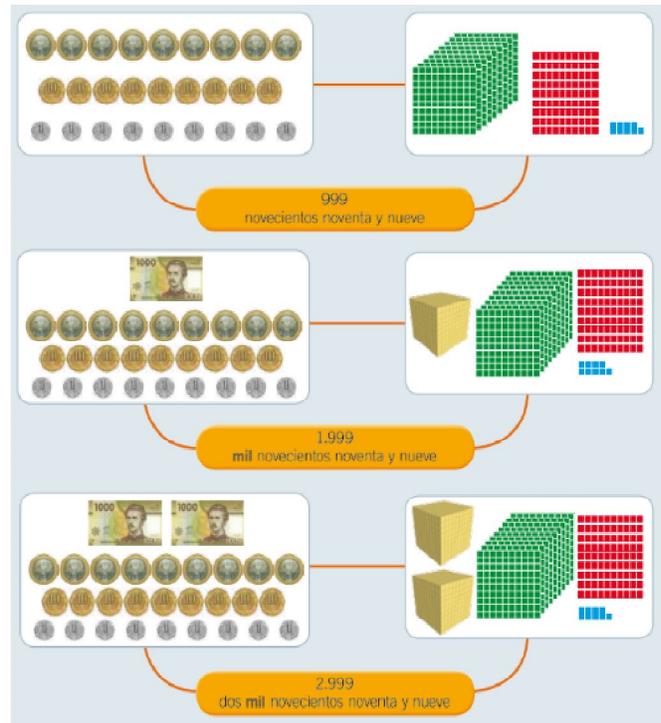
MATEMÁTICA

NÚMEROS

Representación y escritura

Para leer y representar números se debe considerar la cantidad de cifras que tenga. Desde la cuarta cifra, de derecha a izquierda, se agrega la palabra mil acompañando en número.

Entre el dígito de la UM y la C se escribe un punto.



Para escribir el nombre de un número debes saber que:

Para leer y escribir números hasta 10 000, se nombra primero la cantidad de unidades de mil que contiene el número, seguida de la palabra "mil" (así como se muestra en la tabla) y luego se leen y escriben las centenas, decenas y unidades como ya conoces.

1 000 → mil	4 000 → cuatro mil	7 000 → siete mil
2 000 → dos mil	5 000 → cinco mil	8 000 → ocho mil
3 000 → tres mil	6 000 → seis mil	9 000 → nueve mil

Para representar números hasta 10 000 se pueden usar bloques multibase. Por ejemplo: 1 259

Mil	Doscientos	Cincuenta	Nueve

Se lee "mil doscientos cincuenta y nueve".

Conteo

Contar es la acción de conteo del número de elementos de un conjunto de objetos (real o abstracto).

Podemos contar de forma:

Ascendente: es decir, de menor a mayor

Descendente: es decir, de mayor a menor.

- Conteo de 5 en 5, a partir de cualquier número. → 1.101, 1.106, 1.111, 1.116, 1.121,...
- Conteo de 10 en 10, a partir de cualquier número. → 1.119, 1.129, 1.139, 1.149, 1.159,...
- Conteo de 100 en 100, a partir de cualquier número. → 1.245, 1.345, 1.445, 1.545, 1.645,...

A cada dígito de un número le corresponde un valor dependiendo de la posición que ocupe en él. El valor posicional de un dígito se define en relación a las unidades.

UM	C	D	U
1	1	1	1
1.000	100	10	1
unidades	unidades	unidades	unidad

Nombre de la posición →
Número →
Valor posicional →

Valor posicional

Es la cantidad de unidades que representan los dígitos según el lugar o la posición que ocupan en el número: unidad (U), decena (D), centena (C), unidad de mil (UM), etc.

Composición y descomposición

Para componer o descomponer un número de forma aditiva, debes identificar la posición o el valor posicional de los dígitos o cifras que lo componen.

Un número se puede descomponer y componer de manera aditiva.

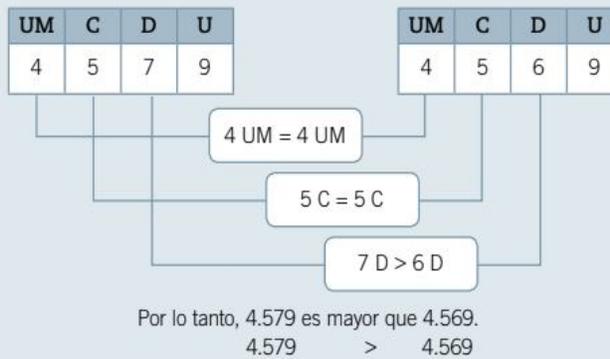
• Descomposición aditiva

Según el nombre de la posición	Según el valor posicional de sus dígitos
$2.345 = 2 \text{ UM} + 3 \text{ C} + 4 \text{ D} + 5 \text{ U}$	$2.345 = 2.000 + 300 + 40 + 5$

• Composición aditiva

A partir del nombre de la posición	A partir del valor posicional
$2 \text{ UM} + 3 \text{ C} + 4 \text{ D} + 5 \text{ U} = 2.345$	$2.000 + 300 + 40 + 5 = 2.345$

Para comparar números se puede utilizar la tabla posicional. Lo importante es ubicar cada dígito del número en la posición que corresponda y **comparar**, de izquierda a derecha, las cifras que en cada número ocupan la misma posición.



Orden y comparación

Para ordenar y comparar números puedes usar las siguientes estrategias:

Para ubicar números en la **recta numérica** se deben comparar, ordenar de menor a mayor y ubicarlos en el lugar que corresponda de la recta numérica. Los números ubicados a la **izquierda** son **menores** que los ubicados a la **derecha**.



Hay signos que podemos utilizar para indicar relaciones entre números: ¡los de desigualdad! Los símbolos de desigualdad más conocidos son:

Igual	Mayor que	Menor que
=	>	<
$5 = 5$	$5 > 4$	$5 < 6$

Adición

Para resolver adiciones, con o sin reserva, puedes utilizar:

- **Algoritmo por descomposición:** se descomponen los sumandos y se suman según el valor posicional. Luego, se compone la suma.

DM	UM	C	D	U
2	5	1	4	1
+	2	2	6	0
	4	7	7	4

$20.000 + 5.000 + 100 + 40 + 1$
 $+ 20.000 + 2.000 + 600 + 0 + 8$
 $40.000 + 7.000 + 700 + 40 + 9$

- **Algoritmo abreviado:** se suman los dígitos ubicados en la misma posición.

DM	UM	C	D	U
2	5	1	4	1
+	2	2	6	0
	4	7	7	4

Los términos de una adición son:

sumandos	suma o total
$3.456 + 2.100$	$= 5.556$
3.456 $+ 2.100$	5.556

sumandos → suma o total

Siempre debes comenzar a **sumar** por la UNIDAD (U) y luego seguimos, a la izquierda, con las demás cifras. (D, C, UM, etc.)

Las adiciones con y sin reserva se resuelven de la misma manera. Solo se diferencian en que, al resolver adiciones con reserva, si en una posición la suma es mayor que 9 se agrupa y se suma en la posición inmediatamente superior (hacia la izquierda).

• Algoritmo por descomposición

UM	C	D	U
1	5	3	5
+	2	3	4
3	8	8	2

→ $1.000 + 500 + 30 + 5$
 → $+ 2.000 + 300 + 40 + 7$
 → $3.000 + 800 + 80 + 2$

→ $5 + 7 = 12$
 → $12 = 10 + 2$

• Algoritmo abreviado

UM	C	D	U
1	5	3	5
+	2	3	4
3	8	8	2

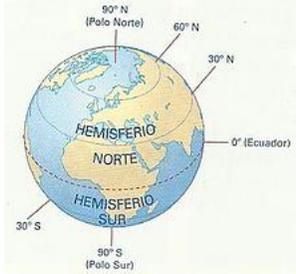
→ $5U + 7U = 12U$
 → $12U = 1D + 2U$

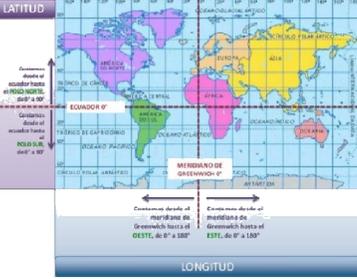
En una adición puede haber reserva en una o más cifras.



HISTORIA

TEMA: “NOS UBICAMOS EN EL PLANETA TIERRA”

<p>UBICACIÓN ESPACIAL</p> 	<p>NOCIÓN DE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plano, simbología; puntos cardinales; representación gráfica de la Tierra; división gráfica elemental de la Tierra, en líneas imaginarias y zonas climáticas. 	<p>Ej. A partir del plano completa: El hospital se ubica al <u>(sur)</u> de la cancha.</p> <ul style="list-style-type: none"> Señala los círculos polares. Pinta las zonas cálidas, templadas y frías. Escribe el nombre de los Trópicos, dibujados en el globo terráqueo, etc.
<p>LAS LÍNEAS IMAGINARIAS DE LA TIERRA</p> 	<p>CONCEPTOS DE:</p> <ul style="list-style-type: none"> PARALELOS: líneas imaginarias que se trazan en forma horizontal sobre el planeta. LÍNEA DEL ECUADOR: es el paralelo principal, paralelo 0°. MERIDIANOS: semicírculos dibujados de norte a sur sobre la Tierra. GREENWICH: es el meridiano principal, meridiano 0°. HEMISFERIOS: el Norte y el Sur los divide la Línea del Ecuador. El Este y Oeste, los divide el Meridiano de Greenwich. 	<p>Ej. Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios Definiciones Trazar líneas en el globo terráqueo Señalar zonas Ubicar líneas: paralelos y meridianos

<p>LAS COORDENADAS GEOGRÁFICAS</p> 	<p>IDENTIFICACIÓN DE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COORDENADA GEOGRÁFICA: punto exacto en que se interseca un paralelo con un meridiano. • LATITUD: es la distancia de cualquier punto de la Tierra con respecto a la Línea del Ecuador. Se mide en grados, entre 0° y 90°, al norte o al sur del Ecuador. • LONGITUD: es la distancia entre cualquier punto de la Tierra y el meridiano de Greenwich. Se mide en grados, entre 0° y 180°, al este u oeste de dicho meridiano. 	<p>Ej. De actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y ubicación de diversos puntos en un plano, globo terráqueo y planisferio. - Dibujan - Trazan - Miden
<p>UBICACIÓN EN LA TIERRA A PARTIR DE COORDENADAS GEOGRÁFICAS</p> 	<p>LOCALIZACIÓN ABSOLUTA DE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LUGARES DE LA TIERRA: países, ciudades, regiones, etc. 	<p>Ej. De actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localizan lugares en el mapa. - Completan tablas con puntos referenciales medidos en grados, de acuerdo a su latitud y longitud. - Comparan aproximaciones entre lugares (países, ciudades, etc.), de acuerdo a su cercanía o lejanía, medida en grados.

CIENCIAS

- **TEMA: LA MATERIA (todo lo que nos rodea está formado de Materia)**

PROPIEDADES ESPECÍFICAS DE LA MATERIA	PROPIEDADES GENERALES DE LA MATERIA
<p>Permiten identificar una sustancia de otra, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plástico: flexibilidad, impermeabilidad, etc. • Metales: dureza, etc. 	<p>Masa: cantidad de materia que posee un objeto.</p> <p>Volumen: Espacio que ocupa un objeto.</p>

ESTADOS DE LA MATERIA		
SÓLIDO	LÍQUIDO	GASEOSO

COMPORTAMIENTO DE LAS PARTÍCULAS EN CADA ESTADO DE LA MATERIA		
SÓLIDO	LÍQUIDO	GASEOSO
<p>Las partículas no tienen movimiento, solo vibran, entre ellas hay mucha fuerza de atracción.</p>	<p>Las partículas pueden desplazarse ya que la fuerza de atracción que hay entre ellas es menor que en los sólidos.</p>	<p>Las partículas se desplazan libremente porque entre ellas existe poca fuerza de atracción.</p>

- **CÓMO MEDIR PROPIEDADES DE LA MATERIA.**

La **masa** se mide con instrumentos como la **balanza**.

La cantidad de materia que tiene una **mosca** se puede medir en miligramos. (mg.)

La cantidad de materia que tiene una **persona** se puede medir en kilogramos.(kg.)

La cantidad de materia que tiene un **elefante** se puede medir en toneladas (t).



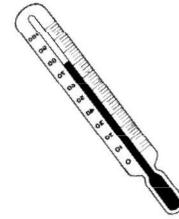
El **volumen** se mide con una **regla o huincha** cuando se trata de **objetos regulares** EJ.: una cajita de remedios.

O con una **probeta** por inmersión cuando es un **objeto muy pequeño e irregular**.



La **temperatura** se mide con un **termómetro** y la unidad de medida son los grados Celcius (°C).

El termómetro es un instrumento que funciona en base al mercurio. Metal que se expande con el calor.



- **La fuerza y sus efectos**



Movimiento



deformación



detención

- **Fuerzas por contacto** (Fuerza de roce) **y a distancia** (fuerza magnética y fuerza de gravedad).

ENGLISH

Vocabulary:

- Ordinal numbers: 1st -31st
- Months: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December

Grammar:

When's your birthday?

It's on...

Giving personal information

Listening comprehension

Nice to meet you!
My name is Julia.



EDUCACIÓN FÍSICA

Tema: patrones motores básicos.

Actividades: trotes con variaciones, saltos en 1 y dos pies, desplazamiento con posición reptar y cuadrupedia.

Combinación de los patrones motores.

Calentamiento con zumba kids.



MÚSICA

- TEMA: “Instrumentos”

TOCAR INSTRUMENTOS	EJEMPLOS DE ACTIVIDADES
<p>Cantar y tocar instrumentos de percusión y melódicos (metalófono, flauta dulce u otros) y/o armónicos (guitarra, teclado, otros).</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Eligen uno de los instrumentos propuestos a comienzo de año.• Aprenden las características de este e intentan tocar una canción.• Practican un repertorio de canciones en sus instrumentos musicales, demostrando avances.



ARTE

- TEMA: “MI BARRIO”

PAISAJE CULTURAL Y LATINOAMERICANO	EJEMPLOS DE ACTIVIDADES
<p>Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: naturaleza y paisaje americano.</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Observan una presentación sobre diferentes barrios y ciudades de Latinoamérica.• Responden preguntas basadas en la presentación.• Realizan un dibujo de su barrio.• Construyen un puzzle de su barrio.

TECNOLOGÍA

CONTENIDO	ACTIVIDAD DE TRABAJO
<p>Conceptos Básicos de Informática.</p> <p>Partes físicas de un computador moderno.</p> <p>Hardware y Software de un computador.</p>  An illustration showing a woman with brown hair in a bun, wearing a pink shirt and a blue apron, standing and pointing towards a computer monitor. A young boy with glasses, wearing a green shirt, is sitting in a blue office chair at a desk, looking at the monitor. The desk has a computer monitor, a keyboard, a mouse, and a small potted plant. A blue backpack is on the floor next to the chair. The background is a simple white wall with a light blue shadow on the floor.	<p>Desarrollo de guía de trabajo e Word</p> <p>Pintar lámina. Identificar elementos de un computador.</p> <p>Identifica los tipos de computadores.</p>