

Menú de aprendizaje de 4º grado

Inglés /Lectura

Todos los estudiantes tendrán 4 libros de la biblioteca escolar

- Escribir una carta a un personaje
- Escribir sobre tu parte favorita. ¿Por qué es tu favorita?
- Escribir 5 hechos que aprendiste.
- Escribir una nueva resolución al conflicto en la historia.
- Fingir que estás entrevistando al personaje principal. ¿Qué le pedirías? ¿Cómo respondería?
- Escribir un nuevo final para la historia.
- Escribir un nuevo capítulo para un libro.
- Escribir una carta al autor/ ilustrador.
- Escribir un resumen del libro.
- Hacer una nueva portada y título para un libro. Hazlo colorido.
- Crear una línea del tiempo de eventos.
- Escribir un anuncio para tu libro.
- Escribir un poema.
- Dibujar una historieta sobre un libro.
- Hacer un collage sobre un libro usando revistas.
- Volver a leer tus libros favoritos.
- Escribir un diario: escribir una frase sobre lo que haces cada día y luego hacer un dibujo sobre ello.

Matemáticas

- Crear 3 problemas de palabras para 5×3 , 15×53 y $183 \div 8$. Ahora resolver los problemas para crear una clave de respuestas. Encontrar a un miembro de la familia para resolver cada uno.
- Jugar a "Number Battle": usa tus tarjetas de números para hacer un número de 6 dígitos. Hacer que un compañero haga otro número de 6 dígitos. El mayor número gana. Intenta con decimales.
- Jugar a "Fraction Battle": con una baraja de cartas, forma una fracción con 2 de tus cartas numéricas. Hacer que un compañero haga otra fracción. La persona con la fracción más grande gana el punto.
- Encontrar diferentes monedas. Determinar la cantidad de las monedas. Agregar \$2.36 a la cantidad. Si esta fuera la cantidad de su almuerzo y pagaste con \$ 10.00, ¿cuánto cambio te devolverían? Repita con diferentes cantidades.
- Hacer dos fracciones usando tarjetas de 4 dígitos. Sumar las fracciones. No olvides encontrar un denominador común. Prueba esto 3 veces más.

Estudios sociales

- Mirar alrededor de tu casa para encontrar arquitectura ¿Qué tipos ves? Usa objetos de la casa para crear arcos o columnas.
- Mirar alrededor de la casa y encontrar objetos viejos. Responde las siguientes preguntas. ¿Que VES? ¿En qué te hace PENSAR este OBJETO? ¿Qué te PREGUNTAS sobre este objeto? ¿Para qué CREES que se puede usar este objeto? ¿Cómo ha cambiado este objeto con el tiempo?
- Llamar a un familiar mayor. Pedirle que comparta historias de cómo era la vida cuando tenía tu edad. Escribir la información para compartir con tu maestro o clase.
- Mirar un viejo álbum de fotos. Hacer un árbol genealógico de los miembros de su familia.
- Crear un mapa de tu casa.
- Crear un teléfono celular para una persona de la historia. ¿Qué tipo de aplicaciones necesitaría esta persona para su teléfono? Dibuja una imagen de la pantalla de inicio del teléfono celular de la persona con todas las aplicaciones necesarias.

Ciencias

- Dar un paseo por el campo. Describir las poblaciones, comunidades y ecosistemas que ves. ¿Cómo están interrelacionados?
- Registrar, analizar e informar los datos diarios sobre temperatura y precipitación. ¿Qué patrones notas?
- Crear e interpretar un modelo de una cuenca hidrográfica.
- Crear una pista/rampa para automóviles de juguete. Calcula el tiempo que tarda el automóvil en viajar. Cambiar la pista y el tiempo en la segunda prueba. ¿Que notaste? Identificar las variables de tu investigación.
- Visitar la página web de "Hora del Código" y completar una actividad. ¡Prueba una diferente cada día!

Educación Física

Ejercicios de calentamiento diarios

- 30 saltos
- 30 saltos de zancada
- 30 saltos cruzados
- 10 arriba y abajo
- Estiramiento del corredor (una pierna adentro, una pierna afuera) - 15 segundos cada una
- Estiramiento de mariposa (sentado con los pies juntos) - 15 segundos
- 10 Abdominales, 10 flexiones

Actividad

- Hacer la actividad de lanzar y atrapar, usando una pelota o un disco volador. 10 minutos
- Hacer una habilidad locomotora durante 10 minutos (saltar, galopar, correr, caminar o saltar con los 2 pies)
- Andar como un cangrejo/gatear como un oso alrededor de 10 minutos (intenta equilibrar elementos, como una almohada)
- Si tiene acceso a Internet, revise el enlace PE en internet: <https://tinyurl.com/rb4232d>

Artes Plásticas

Arte

- Pintura de hilo Huichol: usar lana, pegamento y papel encerado para crear imágenes de hilo.
- Usar cartón y lana para crear tejidos.
- Hacer que su hijo dibuje una habitación de la casa.

Música

- Crear un instrumento musical con bandas de goma usando plástico, tubo de metal o caja pequeña, y muchas bandas de goma. Observar los diferentes sonidos que hace una banda elástica cuando se tira fuerte. ¿Cómo cambia el sonido cuando varía el tamaño de la banda elástica o el contenedor?

Recursos de la biblioteca

Libros electrónicos

Página web de la biblioteca: <http://destiny.spotsylvania.k12.va.us>

Aplicación gratis: Destiny Read

Información de acceso del estudiante:

Usuario: Identificación del estudiante (*Nombre e inicial del segundo nombre, apellido – 2 dígitos #*)

Clave: scps + 5 dígitos del número de identificación de la cafetería

Ejemplo: usuario: gpstilton-78

clave: scps12345

Instrucciones para usar los libros electrónicos desde una computadora / computadora portátil:

- Seleccione su escuela.
- Inicie la sesión en Destiny Discover.
- Haga clic en “See All” en “E-books”.
- Seleccione el libro que le gustaría leer.
- Haga clic en el botón de “Checkout”. Luego haz clic en el título nuevamente.
- Seleccione “More Details”. Haga clic en “Open”.

Instrucciones para usar libros electrónicos desde la aplicación:

Después de seleccionar un libro de Destiny a través de la página web en la computadora, puede usar la aplicación para leer el libro.

- Seleccione la ubicación (Virginia)
- Escriba el nombre de la escuela

Inicie la sesión; escriba nombre de usuario y contraseña.

Opciones de referencia

www.worldbookonline.com

Usuario: read

Clave: books

Información de acceso del estudiante

“Five Ponds Press” para estudiantes:

<https://student.efiveponds.com/> **Usuario:** SpotsyS **Clave:** 22407S (Por favor use las letras mayúsculas como se indica.)