

Docente: Erika Torres de Trías
4to- Grado

Nombre del proyecto de aprendizaje: “La batalla de hoy es la salud y la vida”.

Propósito: Lograr que el niño y la niña adquieran conocimientos cada vez más profundos y amplios del cuerpo, creando y formando conciencia de la importancia de su cuidado para prevenir enfermedades, gozar de buena salud y contribuir así al desarrollo de sociedades más dinámicas y productivas.

Semana: 03/05/2021 al 07/05/2021

PLAN DE ACCIÓN PEDAGÓGICO

DÍA	ÁREA DE FORMACIÓN	CONTENIDO	ACCIONES PEDAGÓGICAS
LUNES	Identidad Ciudadanía y Soberanía	La democracia.	Copia en tu cuaderno (Anexo 1). Ilustra el tema.
MARTES	Ciencias naturales y salud	El sistema nervioso.	Copia en tu cuaderno (Anexo 2). Dibuja el sistema nervioso e indica sus partes.
MIÉRCOLES	Matemática para la Vida	Repaso.	Actividades: Resuelve las potencias: <ul style="list-style-type: none">• 9^3• 10^5• 8^1 Calcula el mínimo común múltiplo: <ul style="list-style-type: none">• 85 y 34• 46 y 8 Resuelve las siguiente ecuaciones:

			<ul style="list-style-type: none"> • $24 - x = 14$ • $X \div 84 = 14$ <p>Calcula la raíz cuadrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • $\sqrt{64}$ • $\sqrt{49}$
JUEVES	Pedagogía Productiva	Emprendimiento.	Copia en tu cuaderno (Anexo 3). Ilustra el tema.
VIERNES	Lenguaje y comunicación	Recursos literarios: Onomatopeya.	Copia en tu cuaderno (Anexo 4). Realiza un dibujo donde se observe onomatopeya.

ANEXOS

Lunes 03/05/2021

Anexo 1

La democracia

La democracia es un sistema de gobierno, que permite que la ciudadanía exprese su opinión y sea escuchada. En una democracia, todas las personas merecen respeto y consideración. No importa su edad, color de piel, religión o país de procedencia.

Dos palabras griegas componen democracia: "demos", que significa pueblo, y "kratos", que significa gobierno.

Martes 04/05/2021

Anexo 2

El sistema nervioso

El sistema nervioso controla todo lo que haces; por ejemplo, la respiración, el caminar, lo que piensas y lo que sientes. Este sistema es una red electroquímica de comunicaciones del cuerpo, está compuesto por el cerebro, la médula espinal y todos los nervios del cuerpo.

El cerebro es el centro de control y la médula espinal es la autopista principal que conecta con él. Los nervios transmiten mensajes hacia el cuerpo y desde éste para que el cerebro los interprete y actúe como corresponda.

Jueves 06/05/2021

Anexo 3

Emprendimiento

El **emprendimiento** es la actitud y aptitud para llevar a cabo un proyecto a través de ideas y oportunidades y afrontando las adversidades.

La base de un emprendimiento

El **corazón**: es la pasión que pongo en un proyecto, todas esas ilusiones por las que quiero luchar.

La **inteligencia** se basa en el razonamiento para llevar a cabo mi plan y poder usar las herramientas indicadas para conseguirlo.

La **suerte** es un elemento que puedo educar, teniendo la actitud adecuada para construir relaciones honestas y leales.

Valentía es el verdadero motor de un proyecto. Para llevar a cabo una idea, necesito tener mucha valentía, pues puedo encontrarme con las preocupaciones y distintos miedos que pueden frenar su rumbo. Por este motivo, el coraje es imprescindible para perseverar y alcanzar la meta, a pesar de las dificultades que puedan presentarse.

Fomentar el emprendimiento en niños, jóvenes y adultos es importante para promover su autonomía y superación ante la vida.

Los beneficios de esta práctica son múltiples: se desarrollan la creatividad, la confianza y el pensamiento positivo. Por otro lado, también mejoro la capacidad para resolver conflictos y tomar decisiones.

Viernes 07/05/2021

Anexo 5

Recursos literarios: Onomatopeya

Las onomatopeyas, son palabras que imitan sonidos, pueden ser de fenómenos naturales, como [la lluvia o el viento](#), de sonidos emitidos por los animales, como ladridos, también de timbres, golpes, o de cualquier sonido que al pronunciarlo suene de manera similar, por eso nos ayudan a hacernos una imagen mental mucho más real.

Las onomatopeyas se utilizan mucho en historietas y comics. Son sonidos como 'wow', para expresar sorpresa, o 'splash' para indicar un golpe o contusión.

Usar onomatopeyas resulta divertido y puede romper con la monotonía de un texto algo largo o difícil de comprender. Ejemplos: ¡Toc toc!

NOTA: Practicar la lectura y las multiplicaciones.