

ESCUELAS PÚBLICAS DE WICHITA

LIBRO ANIMADO

MALETA DE VERANO

CUARTO GRADO



El viaje continúa

¡El **viaje** educativo continúa - incluso cuando la escuela no está en sesión! ¡**Desempaca tu maleta** y únete a nosotros en el viaje a un verano divertido con la Maleta de Verano!



WICHITA
PUBLIC SCHOOLS®

TABLA DE CONTENIDOS

ACTIVIDADES DE CIENCIAS	3
Proporcionado por Sarah Tauer, White	
ACTIVIDADES DE BELLAS ARTES	5
Proporcionado por Christine Barnaby, Adams	
ACTIVIDADES DE SALUD Y BIENESTAR	7
Provided By Christy Wise, Adams & Sarah Tauer, White	
ACTIVIDADES DE STEM	9
Proporcionado por Linden Moore, Spaght	
ACTIVIDADES DE MATEMÁTICAS	11
Proporcionado por Christy Wise, Adams & Christine Barnaby, Adams	
ACTIVIDADES DE ARTES DEL LENGUAJE / LECTO-ESCRITURA	14
Proporcionado por Devin Kuzmal, Spaght & Hannah Evans-Mendoza, Washington	
CIUDADANÍA Y ACTIVIDADES SOCIALES	16
Proporcionado por Sarah Tauer, White	



MATERIALES SUPLEMENTARIOS Y VIDEOS

MUCHAS DE LAS ACTIVIDADES EN ESTE LIBRO ANIMADO TIENEN MATERIALES SUPLEMENTARIOS, VIDEOS Y MÁS EXPLICACIONES DISPONIBLES. BUSQUE EL PAQUETE SUPLEMENTARIO PARA IMPRIMIR COPIAS ELECTRÓNICAMENTE, ESCANEE EL CÓDIGO QR EN LA PARTE INFERIOR DE CADA PÁGINA O VISITE

WWW.USD259.ORG/SUMMER ¡Y BUSQUE *SUMMER SUITCASE!*

¡MUÉSTRANOS EN QUÉ ESTÁS TRABAJANDO!

ENVÍENOS FOTOS DE SU ESTUDIANTE COMPLETANDO SUS ACTIVIDADES DE LA MALETA DE VERANO! ¡COMPÁRTALAS CON NOSOTROS EN FACEBOOK O TWITTER!



@WPSSTEALTH



Para español, visite www.usd259.org/summer.

PLACAS TECTONICAS COMESTIBLES

PROPORCIONADO POR SARAH TAUER, PRIMARIA WHITE

INSTRUCCIONES

Placa límite #1: Placa divergente

Límite

1. Divide la galleta entera en cuatro rectángulos.
2. Extiende el glaseado sobre una pequeña sección del papel encerado.
3. Coloca dos rectángulos uno encima y el otro en la parte inferior del glaseado.
4. Presiona ligeramente sobre las placas mientras las empuja lentamente lejos de una de la otra.
5. Deténte cuando estén separadas aproximadamente 1 cm.

Límite de placa #2: Placa convergente

Límites - Subducción oceánica y continental

1. Coloca un rectángulo de galleta Graham de punta a punta con el malvavisco, cada una de ellas descansando en el glaseado de la Tierra fundida.
2. Empuja estas dos placas lentamente juntas. Una la placa debe deslizarse debajo de la otra

Límite de placa #3 – transformar los límites de placa

1. Toma dos rectángulos de galletas Graham y colóquelos uno al lado del otro sobre el glaseado
2. Presionando suavemente las galletas Graham, empuja una hacia a ti y la otra lejos de ti para que se deslicen entre sí

Límite de placas #4 – Límites de placas convergentes - Montañas

1. Toma un rectángulo de galleta Graham y sumerge uno de sus extremos en agua por 10-15 segundos. Luego colócalo sobre el glaseado de la Tierra fundida.
2. Coloca un segundo rectángulo de galleta graham de punta a punta contra la parte húmeda del otro rectángulo de galleta graham.
3. Presionando suavemente, empuja las placas del modelo una dentro de la otra.

SOBRE LA ACTIVIDAD

- **NIVEL DE GRADO:**
CUARTO GRADO
- **MATERIA:**
CIENCIAS
- **ESCALA & META:**
CAMBIOS GEOGRÁFICOS
- 4 -ESS2-2

LISTA DE MATERIALES

- ☀ 4 MINI MALVAVISCOS
- ☀ 1 GALLETA DE TRIGO GRAHAM
- ☀ GLASEADO DE VAINILLA
- ☀ PAPEL ENCERADO.
- ☀ AGUA

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

NÚCLEO DE TIERRA COMESTIBLE

PROPORCIONADO POR SARAH TAUER, PRIMARIA WHITE

INSTRUCCIONES

1. Derrite los malvaviscos y la mantequilla en una sartén grande sobre la estufa a fuego medio. Cocina hasta que esté completamente derretido. Revuelve con frecuencia.
2. Retira la sartén del fuego y agrega el cereal Rice Krispie. Después de mezclarlo, saca una pequeña cantidad de la mezcla y tíntalo de rojo con el colorante de alimentos (para el núcleo interno).
3. Saca otra porción de la mezcla y tíntalo naranja (para el núcleo externo).
4. Deja el resto de la mezcla de color regular. (para el manto).
5. En lugar de poner la mezcla en una sartén rectangular como lo harías normalmente, use un tazón grande y redondo. ¡Asegúrate de engrasarlo primero! Haz que sea mucho más fácil de salir.
6. Presiona todos los Rice Krispie de color normal mezclados en el tazón. Presiónalo completamente a los bordes.....
7. A continuación, agrega la capa naranja. Presione la mezcla hasta el borde también, dejando un pequeño espacio en el centro para agregar el núcleo.....
8. Presiona la mezcla roja Rice Krispie en el centro del núcleo.
9. Aplana todos hacia abajo para que queden planos en la parte inferior y voltea todo el domo en un plato.
10. Para la capa externa, o corteza terrestre, agrégale un poco de colorante verde al glaseado.. Extiende el glaseado verde en la capa exterior de la "tierra".....
11. Por último, usa las chispas de azúcar azul para hacer los océano

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
CIENCIAS
- ESCALA & META:
CAMBIOS DE LA
TIERRA -4-ESS1-1

LISTA DE MATERIALES

- ☀ 10 OZ BOLSA DE MALVAVISCOS
- ☀ 1/2 BARRA DE MANTEQUILLA
- ☀ 6 C. ARROZ INFLADO
- ☀ GLASEADO DE VAINILLA
- ☀ COLORANTE DE ALIMENTO ROJO, ANARANJADO Y VERDE
- ☀ CHISPAS DE AZÚCAR AZUL

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

OJO DE DIOS

PROPORCIONADO POR CHRISTY BARNABY, PRIMARIA ADAMS

INSTRUCCIONES

- 1 Coloca los palos en forma de cruz
- 2 Usando hilo para bordar, ata un nudo corredizo en el primer hilo y aprieta alrededor de la intersección de los palos.
- 3 Pasar el hilo varias veces de derecha a izquierda en diagonal, y luego de izquierda a derecha. Quieres cubrir el centro de los palos. No cortes el hilo; vas a seguir tejiendo con el.
- 4 Empieza a tejer a tu alrededor. Trabaja en contra de las manecillas del reloj, moviendo tu hilo por detrás del palo superior, y luego por encima del palo superior, por detrás del palo izquierdo y por encima del palo izquierdo, por debajo del palo inferior y por encima del palo inferior, y detrás del palo derecho y por encima del palo derecho para completar una vuelta.
- 5 Continúa de esta forma hasta completar todas las filas que quieras. Muchos "Ojos de Dios" se hacen completamente en filas empotradas, que muestran la forma de los palos. Sin embargo, puedes alternar las filas empotradas y levantadas. Para ello necesitas revertir la dirección. Básicamente, lo inviertes, y giras tu trabajo, para que estés trabajando en la parte de atrás. Esto crea una fila delantera y una atrás
- 6 Cambia de colores atando un nuevo hilo de color sobre el Viejo. De esta forma, el nudo se forma en la parte de atrás de los palos. No cortes el nuevo color hasta que hayas trabajado por unas cuantas filas y estés segura de que el nudo está bien atado.
- 7 Vuelve a cambiar el color cuando tú quieras
- 8 Termina los extremos con borlas o moños, pegados o amarrados. Ata el hilo final hasta el final del mango y ata los extremos para mantenerlo en su lugar.
- 9 Puedes pegar los palos juntos para empezar si quieres.

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRA
-
- MATERIA:
BELLAS ARTES

LISTA DE MATERIALES

- ⚙ 2 BARITAS DE - 5"-8" DE LARGO
- ⚙ 2 - 3 COLORES DE HILO MONOCROMÁTICO O HILO PARA BORDAR
- ⚙ PEGAMENTO LIQUIDO

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

FORMAS 2D A 3D

PROPORCIONADO POR CHRISTY BARNABY, PRIMARIA ADAMS INSTRUCCIONES

1. Vamos a convertir varias formas bidimensionales en formas tridimensionales.

Pirámide:

1. La primera forma bidimensional que dibujarás es un triángulo.
2. Después de dibujar el triángulo, dibujarás una línea diagonal. Comenzando desde la esquina inferior izquierda del triángulo aproximadamente $\frac{1}{4}$ de hacia arriba
3. Luego irás a la parte superior del triángulo en el lado izquierdo y dibujarás una línea desde la parte superior para encontrar la línea diagonal que dibujaste.
4. Ahora ya debes tener una pirámide de formar de un triángulo
5. Si deseas más detalles en la pirámide, puedes dibujar líneas horizontales a través del triángulo original.
6. Para la pieza lateral izquierda, dibuja una línea diagonal que coincida con la línea horizontal.

Cubo:

1. Dibuja un cuadrado.
2. A continuación, dibuja tres líneas separadas del cuadrado.
3. Línea uno: dibuja una línea diagonal de aproximadamente la mitad de la longitud del cubo. Esta línea diagonal debe comenzar en la esquina superior izquierda del cuadrado y se debe dirigir hacia la derecha, creando un ángulo agudo.
4. Línea dos: dibuja una línea diagonal desde la esquina superior derecha que se extiende a la derecha del cuadrado (duplicado de la línea 1).
5. Línea tres: comienza en la esquina inferior derecha del cuadrado. Dibuja una línea diagonal que tiene aproximadamente la misma longitud que las dos primeras. Esta línea será una inclinación lenta hacia arriba a la derecha.
6. Después de dibujar las líneas 1, 2 y 3, deberás agregar dos líneas más.
7. La línea 4 comenzará donde se detuvo la línea 1. Toma la línea 4 de la línea uno y dibuja una línea perpendicular a través de donde terminó la línea 2.
8. Línea 5 comenzará donde terminó la línea 3. Dibuja una línea recta que termine donde terminó la línea 4

Cilindro:

1. Dibuja un óvalo.
2. Dibuja una línea recta, comienza en el extremo izquierdo en el borde del óvalo y luego baja.
3. Repite esta línea en el extremo derecho del óvalo
4. Mirando la parte inferior de las dos líneas verticales dibuja una curva línea que conecte las dos líneas. La curva parecerá una sonrisa.
5. Si quieres más definición, puedes dibujar un ceño por encima de la sonrisa

Esfera

1. Dibuja un círculo.
2. Crea una pila de polvo de tiza. -- Lo hazlo frotando la tiza sobre el concreto
3. Con la yema del dedo frota el polvo de la tiza y luego frota tu yema en el interior de la pared del círculo. Del lado que desees crear la sombra de la esfera. Asegúrate de no ir demasiado lejos en el círculo. El sombreado será más oscuro cerca del borde del círculo, más claro al alejarse del borde,

SOBRE LA ACTIVIDAD

● NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO

● MATERIA:
BELLAS ARTES

● ESCALA & META:
ARTE CR.2
TRANSFORMAR 2-D

LISTA DE MATERIALES



2 DOS TIZAS

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

A SUDAR

PROPORCIONADO POR CHRISTY WISE, PRIMARIA ADAMS

INSTRUCCIONES

1. Programa un temporizador por 20 minutos. Puedes hacer esto adentro o afuera de tu casa.
2. Obtén dos dados de diferentes colores (cualquiera de dos colores funciona). Usaremos Blanco y Rojo como ejemplo.
3. Lanza ambos dados al mismo tiempo que estás haciendo una actividad e inmediatamente vas a la segunda actividad tirando el segundo dado.
 - Rojo uno: 10 saltos burpees
 - Blanco uno: 25 abdominales
 - Rojo dos: 15 saltos
 - White Blanco dos: 10 sentadillas
 - Rojo tres: 10 flexiones
 - Blanco tres: 15 rodillas altas
 - Rojo cuatro: 15 escaladores
 - Blanco cuatro: trota en un mismo lugar por 2 minutos
 - Rojo cinco: 10 estocadas
 - Blanco cinco: 15 saltos de rana
 - Rojo seis: descanso para tomar agua
 - Blanco seis: saltar la cuerda por 2 minutos
4. ¡Haz esto por 20 minutos CINCO veces por semana!

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
SALUD Y BIENESTAR
- ESCALA & META:
HABILIDADES MOTORAS Y
PATRONES DE MOVIMIENTO

LISTA DE MATERIALES

- ☀ 2 DADOS, DE
DIFFERENTES COLORES
- ☀ CUERDA DE BRINCAR

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

BOLA LOCA

PROPORCIONADO POR SARAH TAUER, PRIMARIA WHITE

INSTRUCCIONES

1. Escribe cosas divertidas para en la pelota. Ideas para escribir en la pelota

- Haz 5 sentadillas
 - Salta en el mismo lugar
 - Corre en el mismo lugar
 - Girar en tu lugar
 - Haz 5 flexiones
 - Dí el alfabeto
 - Posa como una modelo
-
- Da 5 saltos
 - Tócate los dedos de los pies 5 veces
 - Salta sobre tu pie izquierdo 5 veces
 - Salta sobre tu pie derecho 5 veces
 - Frota tu barriga y da te palmaditas en la cabeza
 - Camina en un círculo alrededor de todos en el círculo
 - Ten una guerra de pulgares con la persona a tu derecha
 - Ten una pelea con un sable imaginario con la persona a tu izquierda.

Cómo jugar:

1. Los jugadores se paran en círculo y lanzan la pelota de un lado a otro.
2. Cuando alguien atrapa la pelota, debe hacer la actividad loca en la que cae su pulgar izquierdo..
3. Antes de comenzar la actividad loca, la persona tiene que pasar la pelota. Esa persona tiene que continuar con su actividad loca hasta que alguien le pase la pelota nuevamente

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUANTO GRADO
- MATERIA:
SALUD Y BIENESTAR
- ESCALA & META:
ESTANDAR DE SALUD #7

LISTA DE MATERIALES



PELOTA DE PLAYA



MARCADOR PERMANENTE

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

LA ORGANIZACIÓN SUPER SECRETA STEALTH

DESAFÍO DE LA TORRE DE POPOTE

PROPORCIONADO POR LINDEN MOORE, PRIMARIA MANGNET SPAGHT CIENCIA Y COMUNICACIONES

INSTRUCTIONS

Escenario: Tú has sido contactado por la organización super secreta, STEALTH Secret Ops. La agencia está tratando de construir torres de comunicación secretas utilizando solo una cantidad limitada de material nuevo, de alto secreto, ligero y flexible. Sus agentes tienen problemas para hacer que sus torres sean lo suficientemente altas y estables como para ser efectivas en el campo. Tú y un equipo de élite de otros estudiantes de USD 259 han sido desafiados a construir la torre modelo más alta. Esta torre debe poder sostenerse por sí misma.

- Mira este video del Sr. Moore, explicando el escenario y guiándote a través del Proceso de Diseño de Ingeniería. Él te ayudará a crear varias ideas utilizando tu Hoja de registro de ingeniería.
- <https://youtu.be/MtYQ71PfxWc>

Necesitas construir la torre lo más alto que puedas usando 30 popotes y 2 pies de cinta adhesiva.

- STEALTH Secret Ops también requiere que esta torre sea independiente.
- Escribe tu problema en el cuadro # 1 en la hoja de registro.

¿Cómo construirías la torre más alta posible con los materiales proporcionados?

- Escribe los materiales que tienes disponibles (casilla # 2).
- Escribe lo que harías para resolver este problema (casilla # 3).

Investiga lo que otros han hecho. ¿Qué ha funcionado en el pasado?

- Toma notas de las mejores ideas que veas al hacer tu investigación (casilla #4).

Diseño de construcción

- Dibuja tu diseño en el cuadro # 5.
- Construye tu torre. Recuerde que solo tiene 30 pajitas y 2 pies de cinta adhesiva.
- Parte del desafío es usar solo 2 pies de cinta.

Probar y evaluar

- ¿Qué pasó cuando construiste tu torre?
- ¿Pudiste hacerla alta e independiente?
- Mide la altura de tu torre usando la regla.
- Escribe tus resultados (cuadro # 6)
- Si tu prototipo no pasó la prueba, ¿qué harías si tuviera más materiales y pudieras volver a intentarlo (cuadro # 7)?
- ¿Cómo podrías fortalecer tu creación (cuadro # 7)?
- ¿Qué podrías hacer con tu diseño para que se vea mejor (cuadro # 7)?.....

Rediseño

- Dibuja tu nuevo diseño mejorado en el cuadro # 8.

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
STEM- INGENIERIA
- ESCALA & META:
SOLUCIONES PARA
PROBLEMAS DE DISEÑO DE INGENIERÍA
T1-3-5 ETS1-1

LISTA DE MATERIALES

- ☀ 30 POPOTES
- ☀ 2 PIES DE CINTA ADHESIVA
(MASKING O SCOTCH)
- ☀ REGLA DE 12"
- ☀ HOJA DE REGISTRO DE
INGENIERÍA

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

EL DESAFÍO DE INGENIERÍA DE ESCAPE ZOMBI

PROPORCIONADO POR LINDEN MOORE, PRIMARIA MANGNET SPAGHT
CIENCIA Y COMUNICACIONES

INSTRUCCIONES

Escenario: tu clase estaba en un viaje de campo para buscar fósiles de trilobites en una cantera en Kansas. ¡De repente, se encontraron rodeados de zombis! Para escapar, necesitaban construir algo que los ayudara a salir por la ventana de la cabaña, había estanque lleno de zombis y para llegar a la parte superior del autobús. ¿Qué harás?

1. Mire este video del Sr. Moore que explica el escenario y proceso de diseño de ingeniería. Luego, con tu ayuda, piensa cómo podrías resolver el problema.
- <https://youtu.be/1n08PtM8xCh>

Usando solo palos y pegamento para manualidades, diseña tu dispositivo de escape dentro de las siguientes pautas:

- El prototipo debe poder sostener 3 latas de sopa (por lo menos por un minuto)
 - Para poner a prueba tu creación, usarás latas de sopa. El prototipo debe abarcar 18 pulgadas.
 - Tienes 50 palitos de madera para construir tu diseño final. Tu creación se mantendrá unida con pegamento..
 - Los palos se pueden romper de manera cruda (pero recuerda de que no se vuelven a unir muy bien).
- Dibuja tu diseño (casilla # 5 de tu hoja de registro de ingeniero).

Construir:

- Construye el diseño de tu prototipo usando 50 palitos, pegamento y el diseño que creaste.
- Una vez que hayas construido tu prototipo, ¡ponlo a prueba!
- Separa 2 sillas a 18 pulgadas de distancia y coloca tu creación en el lapso de las dos sillas.
- Coloca tres latas en el centro y comienza un temporizador a 1 minuto. ¿Sobrevivió?
- Registra tus resultados en el cuadro 6 de tu hoja de registro de ingeniería!

Evaluar:

- Si su prototipo no pasó la prueba, ¿qué harías si pudieras volver a intentarlo? ¿Qué harías diferente (casilla # 7)?
- ¿Cómo podrías fortalecer tu creación (casilla # 7)?
- ¿Qué podrías hacer con tu diseño para que se vea mejor?

Rediseño

- Ya sea que tu diseño haya superado esta prueba o no, dibuja un diseño nuevo y mejorado (rediseño) (casilla # 8).

SOBRE LA ACTIVIDAD

- **NIVEL DE GRADO:**
CURTO GRADO
- **MATERIA:**
STEM - INGENIERÍA
- **ESCALA & META:**
DEFINICIÓN DE
PROBLEMAS DE DISEÑO DE
INGENIERÍA T.1.3.5 ETS1.1

LISTA DE MATERIALES



PEQUEÑA BOTELLA
DE PEGAMENTO
MARCA ELMER



50 PALITOS DE ARTESANÍA



HOJA DE REGISTRO DE
INGENI

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN
VIDEOS Y MATERIALES
SUPLEMENTARIOS ADICIONALES.
¡VISITE [WWW.USD259.ORG/](http://WWW.USD259.ORG/SUMMER)
SUMMER, O ESC



Para español, visite www.usd259.org/summer.

KABOOM!

PROPORCIONADO POR CHRISTY WISE, PRIMARIA ADAMS

INSTRUCCIONES

1. Escribe diferentes problemas de multiplicación inferior de los palitos.

• Ejemplo: 4×5 , 4×6 , 4×7 , etc.

2. Después de 10 a 15 palitos, escribe la palabra KABOOM en la parte inferior de un palito.

• Lo mejor es tener aproximadamente de 30-40 palitos de multiplicación y de 3-4 palitos KABOOM

3. Coloca los palitos en un recipiente o vaso.

• Es mejor jugar con alguien más, pero puedes jugar por tu cuenta también.

4. Cada persona toma un palito al azar

• Si tomas un palito de multiplicación y respondes correctamente, puedes quedarte con el palito.
• Si respondes incorrectamente, vuelve a colocar el palito en la lata o vaso.
• Si te toca un KABOOM, debes poner todo tus palitos de regreso en la lata o vaso

5. La persona con más palitos al final gana. Si juegas solo, fíjate cuántos palitos obtuviste antes de sacar un KABOOM

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
MATEMÁTICAS
- ESCALA & META:
VALOR POSICIONAL Y PROPIEDADES DE OPERACIONES T2

LISTA DE MATERIALES

- ☀ CRAFT PALITOS PARA MANUALIDADES
- ☀ MARDADOR

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

DADO DE VALOR POSICIONAL

PROPORCIONADO POR CHRISTY BARNABY, PRIMARIA ADAMS

INSTRUCCIONES

Lancen los dados para ver quién va primero: gana el número más alto.

1. En cada turno, puedes rodar los dados dos veces.

2. No tienes que rodar dos veces; puedes conservar lo que rodaste la primera vez e ingresar tu puntaje en la hoja de puntaje.

3. Si decides tirar por segunda vez, recogerás solo el dado que quieras tirar nuevamente. Puedes mantener tanto o tan poco como quieras de la primera rodada.

4. Tira los que decidiste no conservar.

5. Ahora combina los dados que guardaste y los que rodaste por segunda vez para crear el número que ajuste a la de las categorías que figuran en la tarjeta.

6. Túrnense. Esto continúa hasta que todas las categorías estén llenas

¿Qué sucede si ruedas y lo que ruedas no cabe en ninguna categoría?

- Entonces elegirás una categoría y escribirás un 0 en esa línea.
- La próxima vez que ruedes los dados, obtendrás un número que encajará en la categoría en la que colocaste el 0 la última vez. Si obtienes un número que vaya con esa categoría, no puedes cambiar el cero, una vez que se anota así se queda.

7. Después de que todos los jugadores hayan completado todas sus categorías: comiencen a comparar puntajes en cada categoría.

8. Los jugadores comenzaran a comparar entre si el número que completaron para la primera categoría.

9. Si hay una x es un 0. El jugador con la puntuación más alta gana un punto. Si hubo un empate, ambos jugadores ganan el punto. Esto continúa hasta que se hayan completado todas las categorías.

10. ¡Los jugadores que empataron contará los puntos que acaba de ganar y el que tenga el número más alto gana! Si de nuevo empatan, entonces solo tiraran un vez pero con todos los dados, solo se permite una tirada. El mayor número gana.

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
MATEMÁTICAS
- ESCALA & META:
NBT.2 - T1 - COMPARAR
DOS MÚLTIPLES DÍGITOS
NÚMEROS ENTEROS

LISTA DE MATERIALES

- ☀ HOJA PARA EL PUNTAJE
- ☀ DADOS
- ☀ COPA DE DADOS
- ☀ LÁPIZ

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN
VIDEOS Y MATERIALES
SUPLEMENTARIOS ADICIONALES.
¡VISITE [WWW.USD259.ORG/
SUMMER](http://WWW.USD259.ORG/SUMMER), O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.



**"HOY UN
LECTOR,
MAÑANA
UN LÍDER**

".-MARGARET

FULLER

Para español, visite www.usd259.org/summer.



AVENTURA ADJETIVA

PROPORCIONADO POR DEVIN KUSZMAL

PRIMARIA MAGNET SPAGHT CIENCIA Y COMUNICACIONES

INSTRUCCIONES

Los adjetivos son palabras que describen un sustantivo y cuando hay muchos de ellos deben ir en un orden específico: opinión, tamaño, forma, condición, edad, color, patrón, material.

Por ejemplo, podrías describir la manta de lana cuadrada, fea, pequeña, azul rayada, maltratada, de 5 años de vieja

Escribe en su papel tantos adjetivos como se te ocurran, pero asegúrate de escribirlos muy separados de entre si. Escribe múltiples adjetivos para cada categoría.....

1. Corta los adjetivos y colócalos en un vaso o tazón.....

2. Elige una cosa para describir (también puedes hacer una lista o cosas, cortarlas y ponerlas en un tazón o vaso también).....

3. Toma 3 o 4 adjetivos del vaso. Ponlos en el orden correcto para describir el sustantivo.....

4. Para mayor diversión, ¡utilízalos como personajes o cosas y crea tu propia historia!.....

SOBRE LA ACTIVIDAD

● NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO

MATERIA:
ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS /
ALFABETIZACIÓN

● ESCALA & META:
PARTES DE LA ORACIÓN
T4 – W4

LISTA DE MATERIALES

☀ PAPEL

☀ LÁPIZ

☀ TIJERAS

☀ VASO O TAZÓN.

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN
VIDEOS Y MATERIALES
SUPLEMENTARIOS ADICIONALES.
¡VISITE [WWW.USD259.ORG/
SUMMER](http://WWW.USD259.ORG/SUMMER), O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

CARTA NARRATIVA

PROPORCIONADO POR HANNAH EVANS-MENDOZA,
PRIMARIA WASHINGTON

INSTRUCCIONES

Aprenderemos a escribir una carta narrativa.

- Una narrativa es una historia que puede ser verdadera o inventada y se cuenta en orden cronológico.
- Una narrativa tiene personajes, un escenario y al menos 3 eventos con un principio y un final.

Mira el video de Youtube para escuchar mi historia sobre cuando perdí a mi perro.

- <https://www.youtube.com/watch?v=b-1Wr1GOTGQ&t=14s>.
- ¿Escuchaste algún personaje en mi historia? (Bear, el narrador soy yo, hermano, Lyn el vecino).
- ¿Dónde tuvo lugar mi historia? (en mi casa y en mi vecindario)
- ¿Dónde comenzó mi historia? (En mi casa, en el patio trasero)
- ¿Tuve al menos 3 eventos? (Primero, Bear salió de la cerca.
- Luego, miraste hacia la calle por donde se camina. Finalmente miraste el parque.).
- ¿Mi historia tuvo un final? (La vecina, Lynn lo encontró y nos dio limonada para agradecernos.)

¡Ahora veamos el video de Youtube sobre cómo escribir una carta!

- <https://www.youtube.com/watch?v=y2d-0dlimgY&t=>

Las 5 cosas que necesita una carta son::

1. La fecha
2. Un saludo
3. Cuerpo
4. Firma de cierre

Hagamos una lista de ideas usando un organizador gráfico. Dobra tu papel usando el modelo Frayer.

- En el medio: escribe a quién le estás escribiendo tu carta
- Arriba a la izquierda: personajes y escenario de tu historia
- Arriba a la derecha: el comienzo de tu historia
- Abajo a la izquierda: 3 eventos importantes en tu historia
- Abajo a la derecha: final

1. Ahora estamos listos para configurar nuestra carta:

¡usa el formato anterior! ¡Pídele a un adulto que te ayude a poner el domicilio en el sobre y compra un timbre postal! Si no deseas enviarlo, ¡también puedes guardarlo para ti!

- When Cuando hayas terminado, ¡agrégale un dibujo que vaya con tu historia!
- Desafío: ¡encuentra los sustantivos en tu historia e intenta agregar un adjetivo para ayudar a agregar creatividad a tu historia!

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS /
ALFABETIZACIÓN
- ESCALA & META: GENERANDO
NARRATIVAS (W4.3A)

LISTA DE MATERIALES

3 HOJAS DE PAPEL EN BLANCO

☀️ 3 HOJAS DE PAPEL RAYADO

☀️ SOBRES

☀️ BOLÍGRAFO

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN
VIDEOS Y MATERIALES
SUPLEMENTARIOS ADICIONALES.
¡VISITE [WWW.USD259.ORG/
SUMMER](http://WWW.USD259.ORG/SUMMER), O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

INICIADORES DE CONVERSACIÓN CON M&Ms

PROPORCIONADO POR SARAH TAUER, PRIMARIA WHITE

INSTRUCCIONES

1. **Decide quién va primero.**
 - De menor a mayor, del más bajo al más alto, etc.
2. **En tu turno, sacas un caramelo de la bolsa y compartes una emoción / experiencia basada en ese color.**
3. **Solo después de compartir, es cuando ya te puedes comer el caramelo.**.....

SOBRE LA ACTIVIDAD

- **NIVEL DE GRADO:**
CUARTO GRADO
- **MATERIA:**
CIUDADANÍA Y BIENESTAR SOCIAL
- **ESCALA Y META:**
DESARROLLO SOCIAL

LISTA DE MATERIALES



1 PAQUETE DE M&M'S



LISTA DE TEMAS DE CONVERSACIÓN
(EN EL PAQUETE SUPLEMENTARIO)

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!



Para español, visite www.usd259.org/summer.

CAZA DEL PAJARITO DE LA GRATITUD

PROPORCIONADO POR SARAH TAUER, PRIMARIA WHITE

INSTRUCCIONES

Caza del pajarito de la gratitud

- Encuentra tu juguete favorito.
- Encuentra algo que ames. Nombra un lugar al que te encantaría ir..
- Encuentra algo afuera que te guste.
- ¡Nombra algo bueno de TI!
- Encuentra algo que huela bonito.
- Encuentra algo que sepa bien.
- Nombra una actividad que te encante hacer.
- Encuentra a alguien a quien le puedas ayudar hoy.
- Nombra algo de lo que estés orgulloso. Encuentra algo con lo que te guste jugar.
- Nombra 3 personas por las que estés agradecido
- Encuentra algo que te haga sentir seguro.
- Encuentra algo que te haga sonreír.
- Encuentra algo de tu color favorito.

SOBRE LA ACTIVIDAD

- NIVEL DE GRADO:
CUARTO GRADO
- MATERIA:
CIUDADANÍA Y BIENESTAR SOCIAL
- ESCALA & META:
DESARROLLO

LISTA DE MATERIALES



COPIA DE LA CAZA DEL PAJARITO DE LA GRATITUD (EN LAS INSTRUCCIONES A LA IZQUIERDA)



UNA BOLSA PARA COLECTAR LOS ARTICULOS, O ALGO PARA FOTOGRAFIARLOS

MATERIALES SUPLEMENTARIOS

ALGUNAS ACTIVIDADES TIENEN VIDEOS Y MATERIALES SUPLEMENTARIOS ADICIONALES. ¡VISITE WWW.USD259.ORG/SUMMER, O ESCANEE AQUI ABAJO!

Para español, visite www.usd259.org/summer.



•••••

RECURSOS ADICIONALES

•••••

SI BUSCA RECURSOS ADICIONALES

DE APRENDIZAJE CONTINUO PARA SU ESTUDIANTE, VISITE
WWW.USD259.ORG/WPSLEARN.

**SUMMER
SUITCASE**



Para español, visite www.usd259.org/summer.
Para www.usd259.org/stealth.