

**DOCENTES Y CORREO:**

MARIA GRACIELA GOMEZ PEREZ
 SANDRA ELENA GOMEZ PEREZ
 CLAUDIA PATRICIA ZULETA ZAPATA
 CRISTINA COLORADO
 SERGIO RODRIGUEZ
 JHON FREDY TABARES
 ALEXA DEL PILAR GARCIA
 ROSALBA DAVID OSORNO
 LUISA FERNANDA MOSQUERA PULIDO

ÁREAS INTEGRADAS:

HUMANIDADES, CIENCIAS NATURALES,
 SOCIALES,
 MATEMÁTICAS, ARTÍSTICA, RELIGIÓN,
 ÉTICA Y VALORES, CÁTEDRA DE LA PAZ,
 TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA,
 EMPRENDIMIENTO,
 EDUCACIÓN FÍSICA.

TEMA TRANSVERSAL

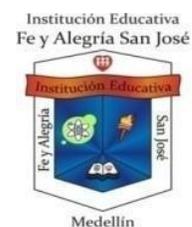
LA FAMILIA

COMPETENCIA GENERAL

**Organizo mis ideas para
 producir un texto oral o escrito,
 teniendo en cuenta mi realidad y
 mis propias experiencias.**

TIEMPO DE ENTREGA

26 de marzo



Pregunta o situación problema integradora

¿Cómo resolver problemas sencillos de la vida diaria en familia, a través de situaciones cotidianas que impliquen el uso conceptual de las diferentes áreas?

Indicadores de logros por área

Español: Desarrollar la creatividad y la lúdica por medio de la comprensión de textos literarios, cuentos, fábulas y anécdotas.

Ciencias sociales: Explicar las principales características y funciones básicas de las comunidades a las que pertenezco.

Matemáticas: Utilizar los números como ordinales, cardinales y códigos para resolver situaciones cotidianas

Educación física: Reconocer en forma mínima las posibilidades de movimiento de ritmo y actividad física a partir del juego y rondas.

Emprendimiento: Reconocer en forma mínima la importancia de la formación en el proceso de una persona emprendedora.

Artística: Representar creaciones artísticas a partir de imágenes y figuras utilizando diferentes clases de líneas.

Cátedra de la paz: Analizar el respeto de los derechos humanos como base para construir una sana convivencia.

Inglés: Identifica y ubica las partes de la casa.

DERECHOS BASICOS DE APRENDIZAJE (DBA)

Español: Relacionan los personajes y acciones para dar sentido a la historia narrada.

Ciencias sociales: Reconocen y rechaza situaciones de exclusión o discriminación en su familia, entre sus amigos y en los compañeros del salón de clase.

Matemáticas: Identifican los diferentes usos del número en situaciones de medición, conteo, comparación, codificación y localización, entre otros. (DBA 8)

Educación Física: Reconocen en forma mínima las posibilidades de movimiento de ritmo y actividad física a partir del juego y rondas.

Emprendimiento: Reconocen en forma mínima la importancia de la formación en el proceso de una persona emprendedora.

Artística: Manifiestan pensamientos, sentimientos e impresiones mediante la expresión artística.

Cátedra de la paz: Reconocen la importancia de los derechos humanos como la base para construir espacios de sana convivencia

Inglés: Comprenden la secuencia de una historia corta y sencilla sobre un tema familiar y la cuenta nuevamente a partir de ilustraciones y palabras conocidas.

Aprendizajes esperados

Español: Relacione las temáticas de los textos literarios que lee con las realidades de su entorno.

Matemáticas: Comprenda el uso del número en la cotidianidad.

Educación física: darle valor al cuerpo mediante la Actividad física

Ciencias naturales: Respete y cuide su cuerpo y el de los demás.

Ciencias sociales: Describe diversas características de los grupos humanos y explica aquello que más les gusta de sus compañeros y lo que pudiera cambiar para mejorar la convivencia escolar.

Inglés: Identifica en inglés los derechos de los niños y niñas en su familia y colegio.

Tecnología: Construye juguetes sencillos con material reciclables

Emprendimiento: Comprende el concepto de la norma al interior de la familia.

Artística: Respeta y disfruta las producciones propias y de los demás, donde se crean a partir de imágenes y elementos de su entorno.

Religión: Reconoce la importancia de la amistad en la vida de las personas.

Ética: Reconoce la diversidad de las formas de vida que existen a su alrededor.

Cátedra de la paz: Analiza que si respetamos los derechos humanos se construye una convivencia sana

Evaluación formativa

La evaluación de los aprendizajes de los estudiantes en la guía, se presenta desde una serie de actividades entregables a los docentes por los diferentes medios de comunicación acordados previamente.

1. La guía se entrega en formato PDF al director de CADA GRUPO a los correos:

chela329526@gmail.com grupo 2.1

multigrado12@gmail.com grupo 2.2

2. La guía debe ser desarrollada con letra legible.
3. La guía no puede tener tachones ni enmendaduras.
4. Entregar de manera puntual al docente.

5. La guía debe estar completamente desarrollada.
6. La guía debe ser elaborada acorde a los temas de cada área.
7. Realización clara y comprensible de la guía.
8. Dominio conceptual, aplicado a la cotidianidad.
9. Concepto de autoevaluación por el estudiante
10. Concepto de heteroevaluación por el docente

Se tendrá en cuenta también autoevaluación y heteroevaluación como estrategias que desarrollan conciencia autocrítica en los alumnos y desarrollan habilidades meta-cognitivas que les permita tomar conciencia y control de sus procesos de aprendizaje. Lo anterior cobra gran relevancia en el contexto de estudio en casa donde el acompañamiento de los padres y familiares será fundamental para favorecer el fortalecimiento de habilidades socioemocionales y competencias para la vida, desde la responsabilidad, la ética y el trabajo colaborativo.

FECHA DE DEVOLUCIÓN DE LOS PRODUCTOS ESPERADOS

- La guía está planeada para **4 semanas**. Los estudiantes con acceso virtual harán devoluciones los días indicados por sus docentes, teniendo en cuenta ritmos de aprendizaje, contexto familiar y particularidades.

- A los estudiantes sin acceso a material digital o virtual, se les entregará de forma física en la fecha definida por la institución la cual se dará a conocer oportunamente a los padres de familia. La devolución será al inicio de la semana siguiente al terminar la guía, como fecha probable **(26 de marzo)** teniendo en cuenta también las particularidades de cada grupo y los cronogramas de trabajo entregados por cada docente.

NOTA: LAS ACTIVIDADES DEBEN SER REALIZADAS POR EL NIÑO CON LA ORIENTACIÓN DEL ADULTO, LEYENDO LAS INDICACIONES Y REESCRIBIENDO LAS RESPUESTAS DEL ESTUDIANTE SI NO SON

Proyectos Transversales

PROYECTO DE TECNOLOGÍA

1. Capacitación en tutorías a estudiantes y padres de familia sobre cómo visitar la página web institucional y bajar las guías de cada grado.
2. Capacitación y elaboración de material de apoyo para convertir los las guías a archivos en PDF.

HELLO STUDENTS



Te damos la bienvenida a navegar en mares de información que te inundarán de conocimiento a través de la exploración, el descubrimiento y la solución de retos en medio de olas de frases y números que te harán disfrutar de grandes fantasías.

Así que comencemos.

ESPAÑOL

Para recordar

EL CUENTO Y SUS PARTES

EL CUENTO: Es una narración breve en donde participan uno o varios personajes.

Además los cuentos tienen un principio, un desarrollo y un final; estos son sus tres momentos.

1. Principio: en esta parte se presenta el problema con el que da inicio el cuento así como sus personajes.
2. Desarrollo: momento o parte donde se desarrollan los sucesos o acciones del problema.
3. Final o desenlace: parte en el que se solucionan los problemas del cuento dándolo por terminado.

CUENTO

Había una vez tres lindas mariposas que revoloteaban alegres en un hermoso jardín cubierto de hermosas flores, donde un gato se paseaba silencioso.



De pronto la más pequeña quedó atrapada entre unos rosales; al verla sus compañeras trataron de ayudarla, momento que aprovechó el gato para atraparlas, pero ellas volaron dejando a su compañerita a merced del gato que desesperada le decía ¡no me hagas daño! y el gato sin escucharla trataba de agarrarla sin importarle los pinchazos que se daba, mientras ella seguía luchando por zafarse de los rosales donde se encontraba atrapada.



Después de mucho la mariposilla logró salir de donde había caído reuniéndose con sus compañeras que al verla se pusieron muy felices diciendo entre ellas, debemos tener más cuidado.



Lee el cuento y responde:

1. Escríbele un título _____
2. Los personajes del cuento son:
 - A. Tres mariposas y un perro.
 - B. Un gato y un perro.
 - C. Tres mariposas y un gato.
3. ¿Por dónde revoloteaban las mariposas?
 - A. En el Jardín
 - B. En el bosque
 - C. En el mar
4. ¿Qué le pasó a la mariposa más pequeña?
 - A. La atrapo al gato
 - B. Quedó atrapada en los rosales
 - C. Se fue al bosque

5. ¿Qué ocurre al final del cuento?

- A. El gato atrapa a la mariposa
- B. La mariposa se reúne con sus compañeras
- C. La mariposa se queda atrapada en el rosal

6. Según lo aprendido ¿Qué es un cuento?

7. ¿Cuáles son las partes del cuento?

8. Observa la imagen y con tu imaginación dale un título _____, luego responde las preguntas con los momentos del cuento.



*¿Cómo inicio el cuento?

*¿Qué fue lo más emocionante?

*¿Qué pasó al final?



REPASEMOS

MATEMÁTICAS

1. Iniciemos con un repaso

Recordemos el sistema decimal hasta las centenas: recuerda siempre empezamos de izquierda a derecha, en este orden: unidades, decenas y centenas. Colorea libremente y repasa su ubicación.

Recordemos

La centena, está conformada por 10 decenas, y al sumar las 10, nos da 100, por eso su nombre: Centena.



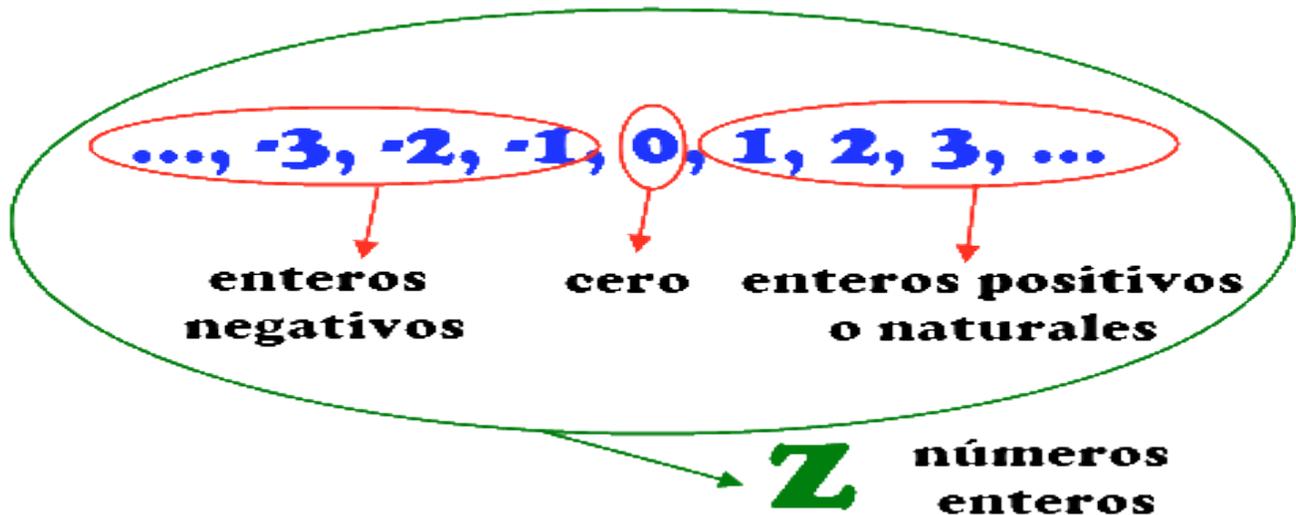
Recordemos: los números que pertenecen a las centenas

| CENTENAS NETAS | |
|----------------|-----------------|
| 100 | → cien |
| 200 | → doscientos |
| 300 | → trescientos |
| 400 | → cuatrocientos |
| 500 | → quinientos |
| 600 | → seiscientos |
| 700 | → setecientos |
| 800 | → ochocientos |
| 900 | → novecientos |

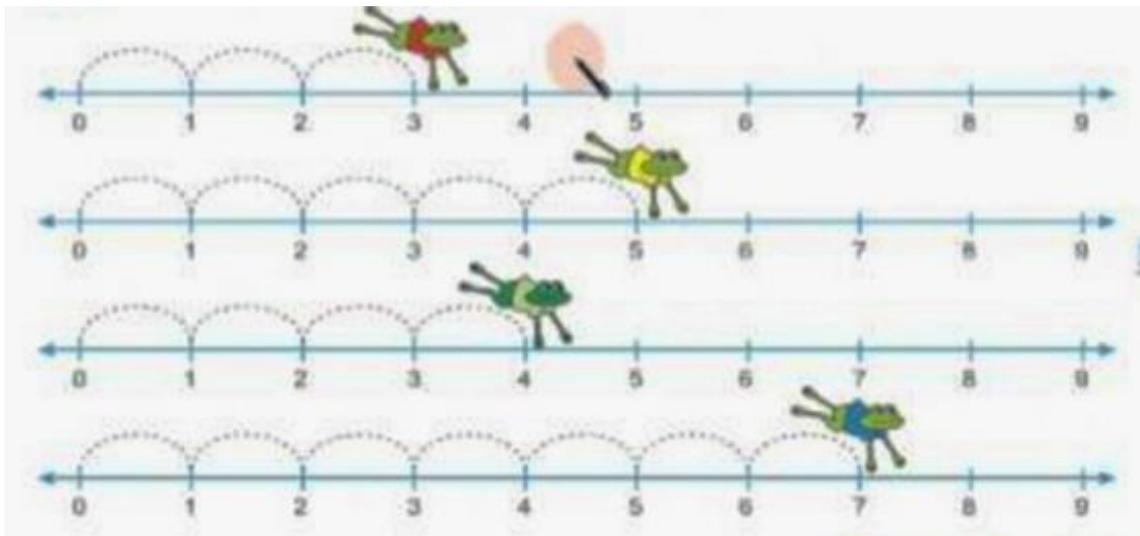
Como ya tienes claro todo lo anterior, completa este sencillo cuadro

| Cantida d | Número de centenas | Se lee |
|--------------|--------------------|------------|
| 700 | | |
| | 8 | |
| 400 | | |
| | | Doscientos |
| 600 | | |
| | 5 | |

Vamos a recordar la recta numérica, los números menores son los que se encuentran más a la izquierda y los números mayores son los que se encuentran más a la derecha de la recta.



Escribe los saltos que da el sapo en cada recta



Vamos a sumar y a restar, pero resolviendo estos súper sencillos problemas o retos matemáticos.

1. Si hoy es lunes 15 de mayo, ¿qué día será el martes que viene?

2. Un bus vacío recogió a 45 personas, en la primera parada bajaron 15, ¿cuántas personas quedaron? _____

3. Laura tiene un libro de 100 páginas, si ya ha leído setenta y cinco, ¿cuántas páginas le quedan para terminar? _____

4. Daniel necesita 100 puntos para pasar al nivel 2 de un juego, solo tiene 85 puntos, ¿cuántos puntos le faltan? _____

2. Como ya eres un experto, realicemos estas sumas y restas más grandes (de 3 cifras) Recuerda, debes organizarlos de forma vertical, el número mayor siempre va en la parte superior (arriba) y el menor en la parte inferior (abajo)

Restas:

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 345 - 222 | 945 - 535 | 219 - 218 | 432 - 422 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|

Sumas: Ubica los números de las casillas horizontales con los números de las casillas verticales. Colorea las imágenes.

| | | |
|---|---|---|
|  | 430  | 625  |
| 255  | | |
| 334  | | |

3. Pensamiento espacial: líneas, recta, semirrecta y segmento

| Segmento Es la distancia más corta entre dos puntos | Semirrecta Se extiende en un solo sentido. Se conoce su punto de inicio, pero no tiene fin | Recta Se extiende en ambos sentidos. No tiene punto de inicio ni final |
|--|--|---|
|   |  |  |

Observa la imagen y descubre las rectas, semirrectas y segmentos y colorea así:

Las semirrectas: azul --- segmentos: rojo -- rectas: verde



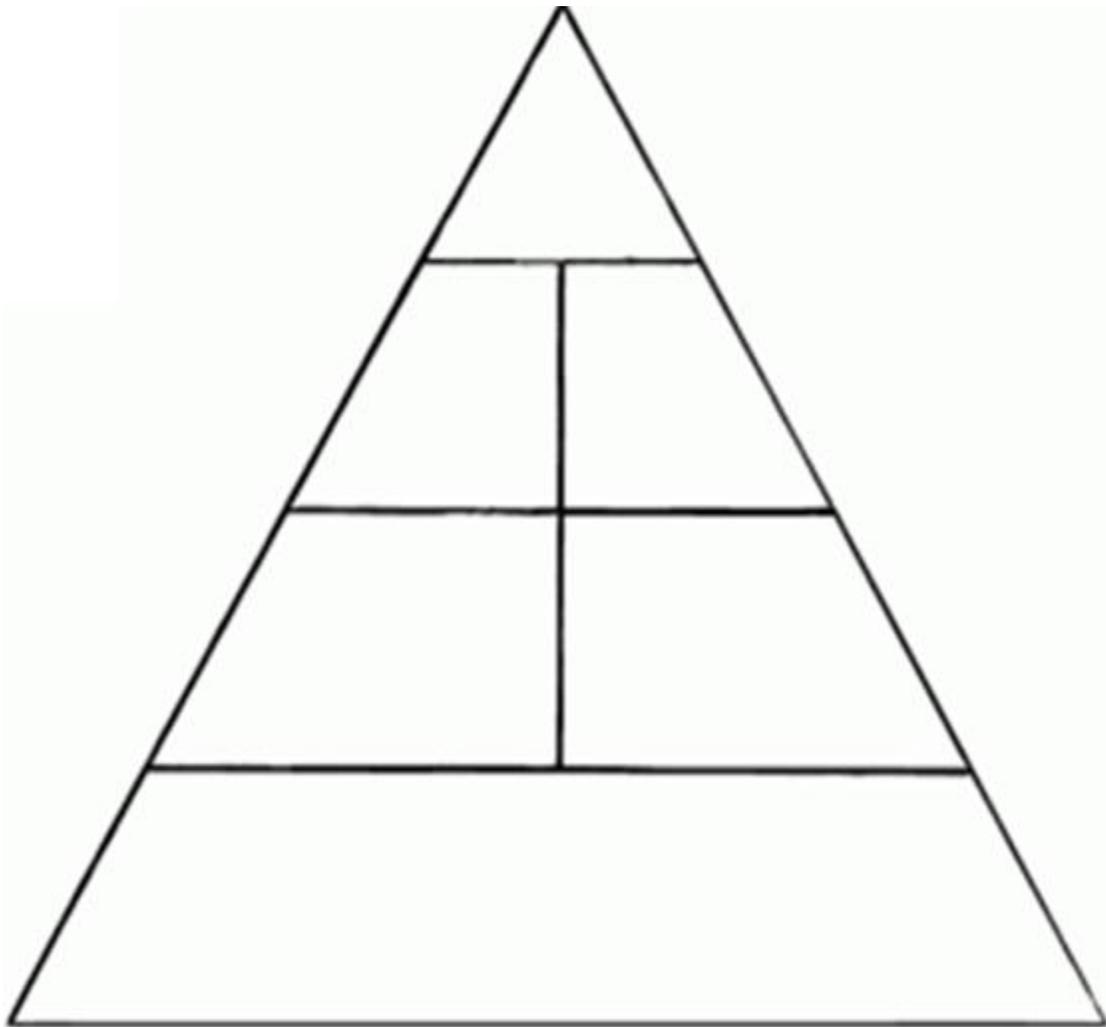
CIENCIAS NATURALES

Adivina adivinador

Es alargada y naranja,
Se la comen los conejos
Para así llegar a viejos _____

Soy verde, amarilla o colorada.
Aunque es famosa mi tarta
Puedes comerme sin estar cocinada. _____

1. Ahora te invito con la ayuda de tu familia dibuja en el triángulo, los alimentos que consumes a diario y que ayudan al crecimiento y desarrollo de tu cuerpo.



2. Realiza un collage con imágenes de actividades físicas que aporten al desarrollo de su cuerpo.



Mi cuerpo tiene muchas partes

¿Recuerda a este personaje?



Sí, es Woody, de la película “Toy story”.
¿Cuáles son las características físicas de este dibujo animado que lo hacen parecerse a un ser humano real?

Describe detalladamente a Woody en forma oral a tus padres.

3. Con base a la información anterior y el dibujo de Woody, completa las frases con la ayuda de tus padres.

Woody tiene puesto un sombrero en la _____
tiene dos _____ grandes _____ y dos
_____ para escuchar. Está sonriendo porque en su
_____ se ve los _____.

Tiene mangas largas y amarillas para cubrir sus dos
_____. En las piernas pantalón largo y calza en
sus dos _____ botas con espuelas.

SOCIALES

¿Qué es la comunidad escolar?

La comunidad escolar es el grupo conformado por los estudiantes, los docentes, los directivos, los padres de familia y las demás personas que trabajan para que tu colegio funcione bien.

El colegio es un lugar muy importante, allí aprendes cosas nuevas y compartes con otros niños, que con el tiempo pueden ser tus amigos, en el colegio encuentras a los docentes y a los directivos que están dispuestos a enseñarte, ayudarte y apoyarte cuando lo necesites

La convivencia en el colegio.

En el colegio también convivimos y compartimos con otros niños. Para convivir en armonía en el colegio, los docentes y los compañeros deben quererse, ayudarse y trabajar en equipo, además de respetarse, tolerarse, escuchar, dialogar y tratar con cortesía.



1. Observa las imágenes colorearlas y describirlas.





2. Escribe cuatro normas importantes que debes cumplir en el colegio y explica qué consecuencias pueden traer si no las cumples.

- ---

- ---

- ---

- ---

3. Observa la imagen e identifica el lugar del colegio donde se encuentran los personajes, explica que podrías hacer allí y por qué es importante este lugar y colorea el dibujo.



Blank writing area with horizontal lines.

INGLÉS

1. Sigue las instrucciones detalladas en la imagen.

Aprende los nombres de las partes de la casa en inglés. Colorea el dibujo.



The door is green
 The roof is red and orange
 The stairs are yellow
 The windows are blue
 The chimney is black

Aprende los nombres de las partes de la casa en inglés y colorea el dibujo

2. Lee, colorea y escribe la palabra en español debajo de la escrita en inglés en cada una de las imágenes.

My House

Read and colour. Then, write!

House



Living Room



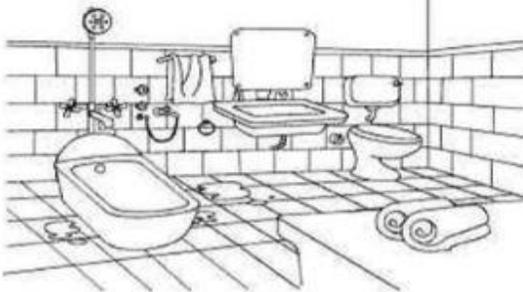
Bedroom



Kitchen



Dining Room



Bathroom

ISLCollectivo.com

ARTÍSTICA

| | | | |
|---|--|---|--|
| Una línea curva con lana de color rojo. | Una línea diagonal con el color verde. | Una línea quebrada con papel de color café. | -Una línea horizontal de color morado. |
|---|--|---|--|

| | | |
|--|--|---|
| -Una línea vertical con plastilina de color negro. | -Una línea zigzag con lana de color azul | -Una línea ondulada con el color amarillo |
|--|--|---|

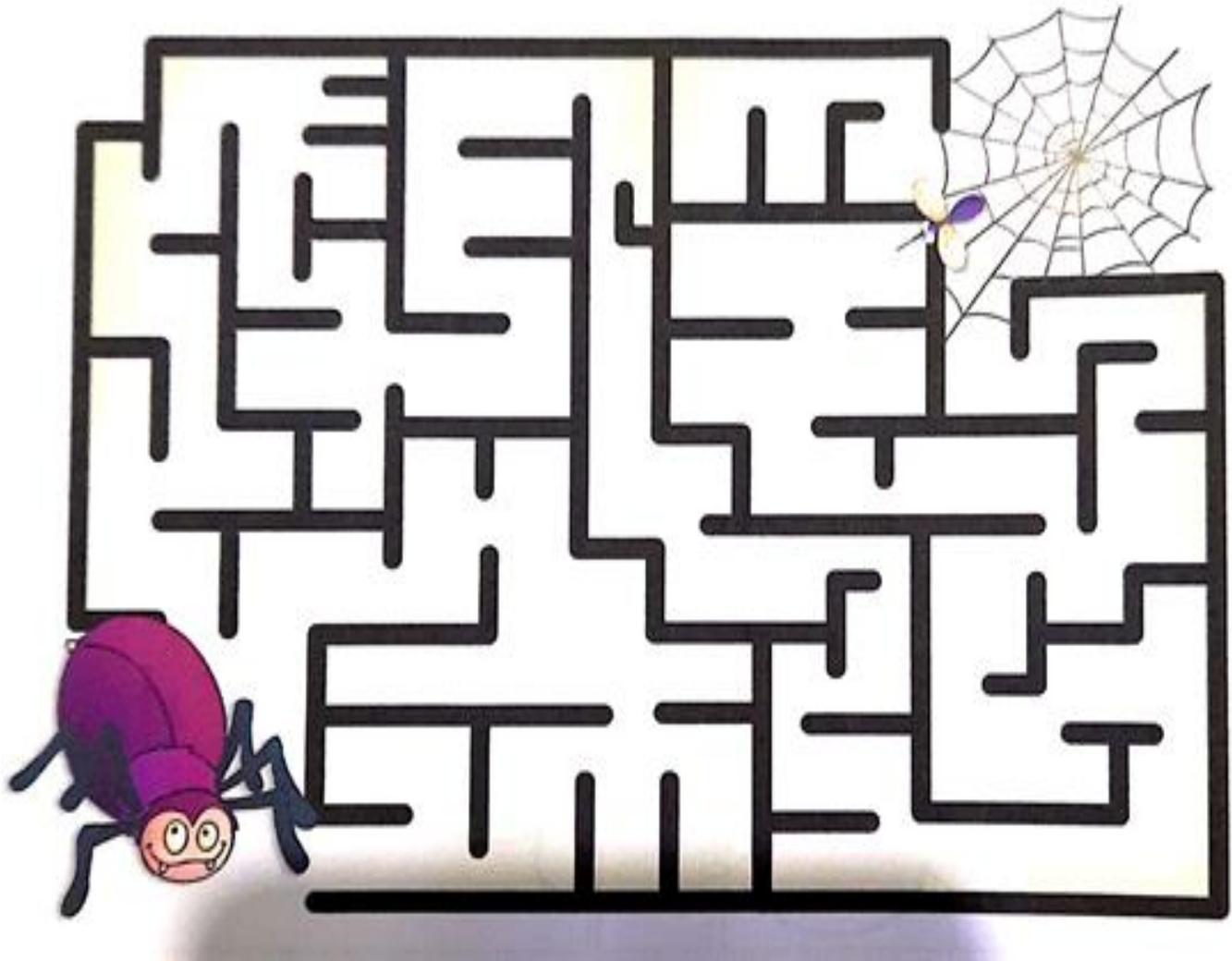
ACTIVIDAD #2

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida, se hacen jugando.”

(Francesco Tonucci)

VAMOS A JUGAR

Utiliza líneas para trazar el camino que debe seguir la araña para llegar a la telaraña.



Responde.

¿Qué clase de líneas utilizaste para hacer el camino del laberinto?

ACTIVIDAD #3

Utiliza líneas de diferentes clases para hacer texturas, colorear el siguiente dibujo y luego explica que líneas usaste.



CÁTEDRA DE LA PAZ

PREVENCIÓN DEL ACOSO ESCOLAR

Lee la historia de Luis y responde las preguntas.

Luis es un estudiante muy inteligente, le gusta participar en las clases virtuales y cumplir con todas sus tareas, pero tiene sobrepeso. Algunos compañeros se burlan de él, le dicen “gordo” y se siente triste.

¿Qué le gusta hacer a Luis?

¿Qué lo hace sentir triste?

¿Está bien que sus compañeros le pongan apodosos? ¿Por qué

RECORDEMOS: Que cada persona tiene características físicas propias, como su estatura o el color de su piel, y también una forma de pensar y expresar lo que se siente. Cuando en el colegio alguien se burla o critica a los demás, se dice que lo ridiculiza y maltrata generando así una situación de acoso escolar para el niño agredido.

ACTIVIDAD #1

Describe cómo es Betty y contesta.



¿Está bien que sus amigos se burlen de Betty porque usa lentes?

ACTIVIDAD #2

Encierra con rojo lo que siente una persona cuando la ridiculizan.



ACTIVIDAD #3

Responde las siguientes preguntas.

- ¿Te has sentido ridiculizado? ¿Por qué motivo?

¿Cómo te sentiste en ese momento? Explícalo.



RELIGIÓN Y ÉTICA

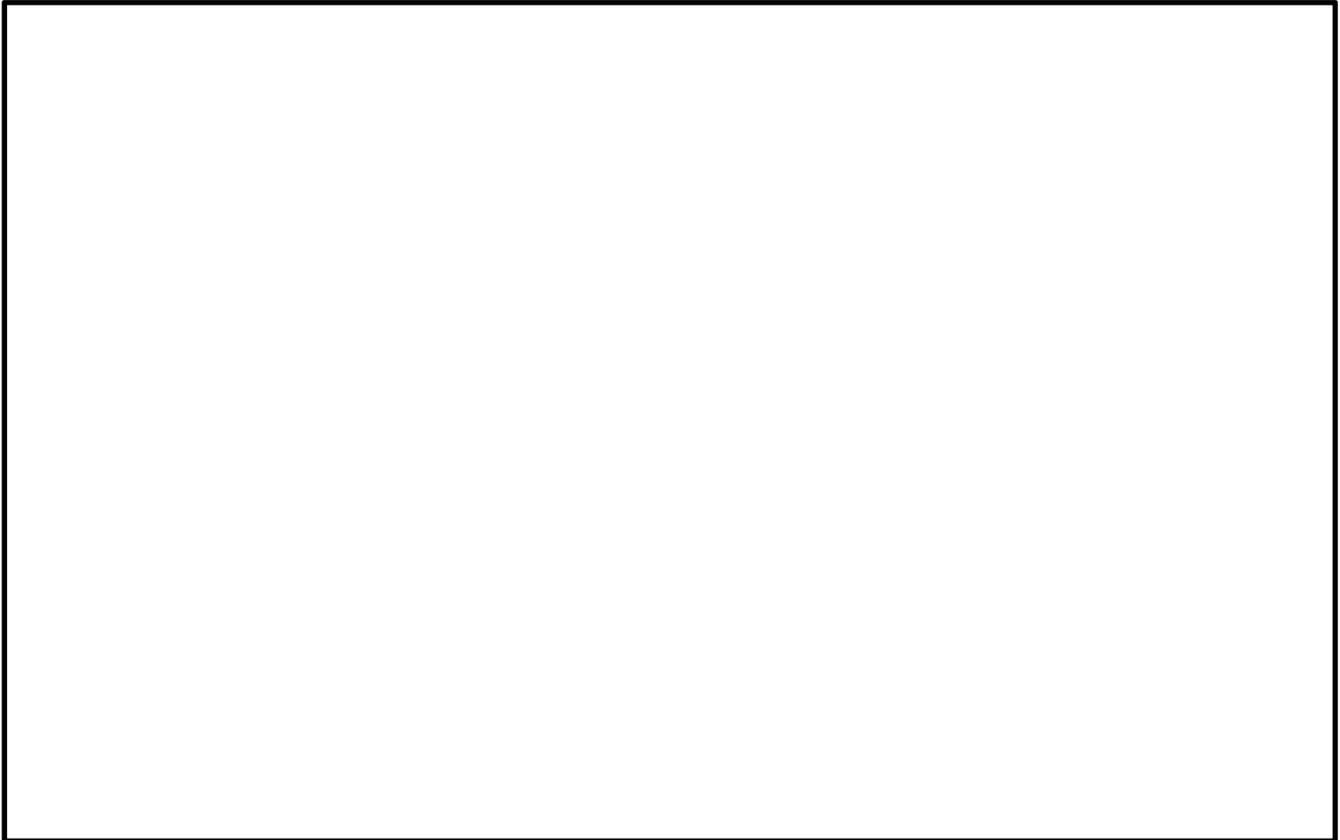


La familia es nuestra primera escuela de valores, en ella recibimos el afecto y el cuidado que necesitamos para nuestro bienestar.

1. Recuerda un momento de amistad con tu familia y describe con palabras tu afecto hacia a ella.

2. Pregúntele a alguien de tu familia que te hable del mejor amigo que haya tenido en su vida.

3. Dibuja algunos de tus amigos o amigas realizando una actividad contigo. Escribe debajo el nombre de cada uno de ellos.



TECNOLOGÍA

MI CUARTO ES UN LABORATORIO TECNOLÓGICO

Dando un recorrido por la casa, podemos identificar que hay elementos naturales y artificiales. Las plantas y las mascotas son ejemplos de elementos naturales. Los electrodomésticos y los muebles son ejemplos de objetos artificiales o artefactos.

1. Relaciona con una línea cada artefacto con la necesidad para la cual fue creado.

Necesidad

Dormir cómodamente

Iluminar sitios oscuros

Caminar sin maltratar los pies

Guardar ordenadamente la ropa

Artefacto



2. Dibuja y colorea 3 de tus juguetes favoritos.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

3. Ahora, escoge uno de ellos. Imagina que tienes un amigo extraterrestre y quieres conversar con él acerca de los juguetes, pero él no sabe que es un juguete, Completa la siguiente nota para explicarle.

Querido amigo _____ en mi planeta los niños usamos juguetes, que son artefactos que nos divierten y entretienen. Por ejemplo, yo tengo un juguete que se llama _____, es de color _____, es fabricado en un material llamado _____. Con este juguete juego a _____ que es un juego que consiste en _____

¿Tú también tienes juguetes?



4. Señala la opción que consideres más acertada

Un computador es:

- a) Una cámara
- b) Un juguete
- c) Una máquina que procesa información

Un computador sirve para:

- a) Tomar muchos pedidos
- b) Como papelera
- c) Para consultar y hacer trabajos

El cerebro del computador es:

- a) La pantalla
- b) La impresora
- c) La CPU

EMPRENDIMIENTO

“AHORRAR NOS ES SÓLO GUARDAR, SINO SABER GASTAR”.

¿Qué es una empresa? Es una organización de personas que comparten unos objetivos con el fin de obtener beneficios.

1. Buscar en revistas, periódicos u otros, empresas que te llamen la atención y pegarlas.



2. Escoge la opción que más te gusta para ahorrar.
 - A) Alcantía
 - B) Mis padres me guardan el dinero
 - C) yo mismo guardo mi dinero con el fin de ahorrar
3. Con la ayuda de tus padres responde ¿cuándo vas ahorrar, te pones alguna meta?

ED. FISICA:

1. Con la ayuda de tus padres hacer una coreografía de un baile que te guste y representarla a través de un dibujo.



AUTOEVALUACIÓN

Llegó el momento de reflexionar sobre tu aprendizaje en casa. Responde en tu cuaderno de ética y valores.

- ✓ ¿Qué aprendiste con esta guía?
- ✓ ¿Cuáles actividades te gustaron más y cuáles se te dificultaron?
- ✓ ¿Cómo puedes mejorar?

Respondamos las preguntas iniciales:

5° Autoevaluación



Verde. Muy bien



Amarillo. Regular



Rojo. Debo mejorar

| | | |
|--|---|---|
| <p>1. Entendí los temas abordados</p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p>2. Participé activamente en las asesorías.</p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p>3. Puse en práctica las normas de netiqueta</p> <div style="text-align: center;">  </div> |
| <p>4. Entregué puntualmente las actividades.</p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p>5. Mantuve comunicación activa con mi profesor (a)</p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p>¿Qué nota merezco?</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <input style="width: 80px; height: 25px; border: 1px solid black;" type="text"/> </div> <div style="text-align: center;">  </div> |

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION PREESCOLAR . (1998). *Lineamientos curriculares de lengua castellana* . BOGOTA: MEN.
- nacional, Ministerio de educacion. (2012). *Competencias comunicativas*.
- Ortiz, A. L. (2006). *Time for learning* . Bogota.