

SECUENCIA

N° 1



Matemática – Lengua – Ciencias Naturales

Título: pensamos y buscamos soluciones.

Propósitos: propiciar el reconocimiento de círculo y circunferencia (elementos). - Facilitar el aprendizaje de sujeto simple y compuesto en oraciones bimembres. - Promover la identificación sobre la clasificación de animales acuáticos.

Criterios e indicadores de evaluación: establece la identificación sobre la clasificación de animales acuáticos. - Reconoce la circunferencia y sus elementos. - Identifica y escribe oraciones bimembres con sujeto simple y compuesto.

Computación

Título: conociendo el origen de la computadora. **Propósitos:** conocer la historia de la computadora y el camino que realizó desde su inicio hasta la computadora que conocemos hoy. **Criterios e indicadores de evaluación:** conoce la historia de la computadora e identifica sus generaciones.

Lengua extranjera

Título: verb have got. **Propósitos:** iniciar a los alumnos a la descripción. **Criterios e indicadores de evaluación:** comprende la información oral escrita en los diferentes soportes.

Música

Título: mi nuevo lenguaje musical. **Propósitos:** orientar a los estudiantes hacia un proceso de alfabetización, para incluir elementos de la lectura y escritura musical. **Criterios e indicadores de evaluación:** identifica el lenguaje musical y su simbología.

Educación Física

Título: ¡Jugando conozco mi cuerpo y lo protejo! **Propósitos:** conocer los grupos musculares e identificar los ejercicios que propicien el desarrollo de la fuerza. - Reconocer el desplazamiento: los saltos, como una disciplina del atletismo. **Criterios e indicadores de evaluación:** expresa verbalmente los nombres de los músculos y los nombres de los ejercicios de fuerza. - Identifica las fases del salto.

Actividades de desarrollo

Matemática

1. Lee atentamente la siguiente situación y resuelve.

- ❖ El encargado de pintar la cancha de básquet de un club, le pidieron que pintara la cancha con los siguientes colores: azul (círculo central), rojo (línea de tiro libre), verde (canasta), celeste (línea de 1.8 m).
- a. Dibuja y pinta la cancha de básquet, según las indicaciones anteriormente mencionadas.
- b. Te mandaré la imagen de la cancha de básquet, por la aplicación de WhatsApp, para que tengas como referencia.

¡Aprendemos!

La circunferencia: es una curva cerrada, en la que todos sus puntos están a la misma distancia del centro. En la cancha de básquet, la canasta representa la circunferencia.

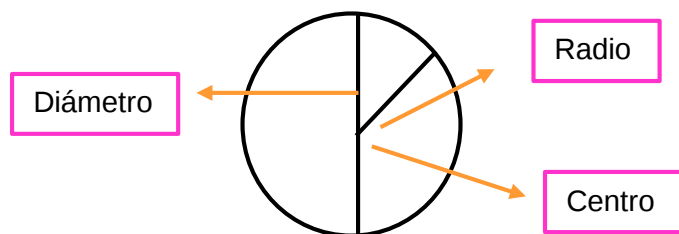
El círculo: es una circunferencia y su interior. En la cancha de básquet el círculo es el círculo central.

La circunferencia tiene sus elementos los cuales son:

Centro: es el punto que está a la misma distancia de cualquier punto de la circunferencia.

Diámetro: es el segmento que une dos puntos de la circunferencia, pasando por el centro de la misma. En la cancha de básquet el diámetro representa la línea de tiro libre.

Radio: es el segmento que une el centro con un punto cualquiera de la circunferencia. En la cancha de básquet el radio es la distancia de 1.8m.



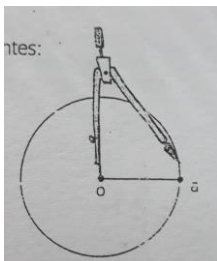
Para dibujar una circunferencia se sigue los siguientes pasos.

1. Busca una regla, compás y un lápiz.
2. Se dibuja un segmento que tenga la medida del radio que se solicita, por ejemplo:
Radio de 5 centímetros:



5 cm

3. Se clava el compás en el punto "o" y se lo abre según la medida del segmento del radio que se solicita. Se gira el compás para trazar la circunferencia.



Lengua

2. Lee atentamente el texto que será enviado, por la aplicación de WhatsApp.
3. Responde las siguientes preguntas:

✚ ¿De qué trata el texto?

✚ ¿Cómo es Ton?

✚ ¿Cómo es Nimo?

✚ ¿Qué le gusta hacer a cada uno?

4. Observa atentamente las oraciones y responde.

Ton duerme solo.

Ton y Nimo son amigos.

- ¿Cuál es el verbo en la primera oración? ¿Quién duerme solo?
- Y en la segunda oración, ¿cuál es el verbo? ¿Quiénes son muy amigos?
- ¿En esta oración, la segunda, hay un solo núcleo del sujeto?

¡Aprendemos!

El sujeto de la oración bímembre puede ser:

Sujeto simple: tiene un sólo núcleo sustantivo.

Ton duerme solo.
n

Sujeto compuesto: tiene dos o más núcleos sustantivos.

Ton y Nimo son amigos.
n n

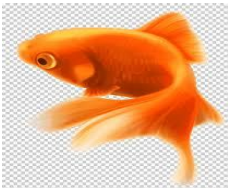
Así se analiza:

Sujeto simple Predicado
[Ton duerme solo.] O.B
n n

Sujeto compuesto Predicado
[Ton y Nimo son amigos.] O.B
n n n

Ciencias Naturales

5. Observa las imágenes y resuelve las consignas.

- a. Gallareta, irupé, mosquito, dorado, pulpo, krill, ¿quién es quién en estas imágenes? Identifica estos seres vivos y, luego, elige un ambiente donde podrían habitar.
- b. Si tuvieras que clasificar los seres vivos de las imágenes, ¿cuántos grupos armarías? ¿Qué nombre le pondrías a cada grupo?
- c. ¿Existen animales invertebrados en los ambientes acuáticos? ¿Mamíferos? ¿Aves? Nombra uno de cada uno.
- d. ¿Qué plantas no podrían encontrarse nunca en un ambiente acuático? ¿Por qué?

¡Aprendemos!

La mayor variedad de seres vivos se encuentra en los ambientes acuáticos. Es difícil ordenar tanta variedad, para armar grupos con características semejantes y diferenciarlos de otros con características distintas. Una manera de ordenar esa biodiversidad es en tres grandes grupos.

Invertebrados acuáticos: se caracterizan por no poseer un esqueleto interno. Hay muchos tipos de invertebrados acuáticos, como los **cnidarios**, como las anémonas, corales, medusas; **equinodermos**, como el erizo y la estrella de mar; **artrópodos**, como los cangrejos, krill, bichos bolitas, camarones, chinches, escarabajos, libélulas; **moluscos**, como los mejillones, caracoles, almejas, pulpos; **esponjas**.

Vertebrados acuáticos: los vertebrados tienen esqueleto interno con columna vertebral, formado en casi todas las especies por hueso, como en el caso de los tiburones y las rayas. Hay vertebrados acuáticos de todos los grupos: **peces**, como el tiburón, el pejerrey y la mojarrita; **anfibios**, como las ranas y los sapos; **reptiles**, como el yacaré y las serpientes marinas; **aves**, como los patos y los albatros; **mamíferos**, como las ballenas, los delfines y las focas.

Plantas acuáticas: las plantas son seres vivos que realizan fotosíntesis. En el caso de las algas, aunque su forma se parezca a las de las plantas terrestres, no tienen verdaderas hojas, tallos o raíces, ni vasos conductores: son plantas no vasculares. Entre las plantas vasculares acuáticas, las hay que viven en las orillas de los cuerpos de agua, como los juncos; las que flotan, como el nenúfar o el camalote; y las que viven debajo del agua, como la elodea. Estas son plantas con raíces, tallos, hojas y, generalmente, también con flor.

Educación física

6. Entrar en calor; buscar música, luego empezamos a mover el cuerpo nombrando diferentes articulaciones del cuerpo al ritmo musical.
7. Trote en el lugar al ritmo de la música, luego con desplazamientos, adelante, atrás, derecha e izquierda.
8. Con música; saltar con pies juntos ídem anterior. Luego con un pie y luego con el otro.
9. Buscamos una silla la más bajita. Subimos con un pie luego con el otro. Luego identificamos que parte del cuerpo trabajo más.
10. Buscar una manta similar a una colchoneta, nos acostamos mirando el techo, flexionar las rodillas y levantamos el tronco o tórax y volvemos a posición inicial repetir entre 5 y 10 veces, luego hacer pausa.

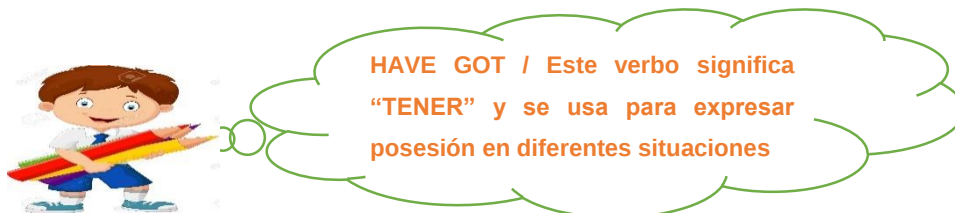
Música

11. Completa:

Las notas musicales son....., se llaman do,,, fa,.....y si . Éstas se escriben en el pentagrama, que está compuesto por cinco.....y.....espacios y se cuentan de abajo hacia arriba.

12. Recorto y pego la siguiente imagen (será enviada por la aplicación de WhatsApp).

Lengua extranjera



Poseer cosas físicas: puedes tener objetos y cosas físicas, por ejemplo. I have got a car – Tengo un coche.

Para describir rasgos físicos: podemos usar este verbo. I have got long hair – Tengo el pelo largo.

Estados físicos o de ánimo: I have got a headache – Tengo dolor de cabeza.

13. ¡A trabajar con el verbo HAVE GOT! Teniendo en cuenta las explicaciones anteriores, trabajaremos la próxima actividad.
14. Redacta oraciones personales utilizando el verbo HAVE GOT. Luego ilustra alguna de ellas.

Computación

15. Realiza la actividad junto a tu familia.

16. Lee el texto que envió la seño y realiza el crucigrama.



Horizontales:

3- Primer elemento que utilizó el hombre para contar.

4-Generación a la que pertenecen los microprocesadores.

5-Generación de computadoras que llega hasta nuestros días.

6-Aparato con bolitas para contar.

Verticales:

1-Elemento que aparecen en la primera generación de computadoras.

2-Máquina de calcular mecánica que creó pascal.

Directora de la Institución:

Myriam Tejada.

Matemática – Ciencias Naturales – Lengua

Desafío: exponer de manera oral, mediante un video, los contenidos aprendidos.

Capacidades: **Comunicación:** exponer un tema de estudio con coherencia y claridad. -Producir variados textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles o reales. **-Resolución de problemas:** diseñar diferentes alternativas de solución a problemas. - Usar conceptos y teorías para explicar algún aspecto de la realidad.

Contenidos: **Matemática:** círculo y circunferencia: concepto y elementos. **-Ciencias Naturales:** animales: clasificación en ambientes acuáticos. **-Lengua:** oración bimembre: sujeto simple y compuesto.

Computación

Desafío: resolver crucigrama. **Capacidades:** resolución de problemas: resuelve con la información adquirida el crucigrama. **Contenidos:** historia de la computadora.

Lengua extranjera

Desafío: lograr escritura de textos breves. **Capacidades:** comunicación: relatar experiencias propias y/ o ajenas a través de la descripción. **Contenidos:** comprensión de textos orales y simples respecto a: verb have got.

Música

Desafío: identificar la simbología del lenguaje musical. **Capacidades:** presentación del lenguaje musical, para identificar su simbología. **Contenidos:** elementos del lenguaje musical: notas musicales.

Educación Física

Desafío: identificar los músculos y los ejercicios de fuerza. **Capacidades:** comunicación: relatar experiencias propias y/o ajenas. -Resolución de problemas: resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas motoras. **Contenidos:** el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales.