GUÍA PEDAGÓGICA Nº1.

CICLO: SEGUNDO **NIVEL: Ed. PRIMARIA** **TURNO: MAÑANA**

ÁREAS CURRICULARES: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "LOS TÍTERES Y LAS EMOCIONES"

PROPÓSITOS: *Propiciar el interés por producir textos orales y escritos en los que se ponga en juego su creatividad. *Brindas estrategias para la búsqueda de diferentes alternativas de solución de problemas. *Estimular la construcción de representaciones en relación a la información brindada.

CRITERIO:

- . Fomentar la identificación de distintos actores intervinientes, con sus intereses, puntos de vista, acuerdos y conflictos.
- Generar la confianza en sus posibilidades de expresión oral y escrita.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- Observa y analiza material visual para clasificar sus emociones.
- Diferencia tipos de texto, mito de leyenda.
- Analiza la información sobre la colonia.
- Identifica las partes de las plantas y el proceso de fotosíntesis.
- Resuelve situaciones problemáticas que involucren fracciones de distinto denominador.
- Participa, respeta y colabora con ideas para el diseño de los títeres anti estrés.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Lunes 31/05/21

LENGUA OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN

¿Qué observas en la imagen? ¿A qué tipo de texto podría corresponder esta imagen? ¿Qué sentimiento te produce? Algunas películas tienen como personajes, dioses, y héroes. Si viste alguna de esas películas como Superman o Hércules, ¿qué emociones te hicieron sentir? ¿Cuáles reconocen? Algunas partes de las historias, provoca miedo o temor, ¿cómo las controlas?

DESAFÍO. Te propongo el siguiente desafío: Confeccionar títeres antiestrés. El desafío consiste en confeccionar formar de expresar mediante un personaje, títeres, con los que podrás jugar, crear hermosas historias y emocionarte.

1. Analiza la lista de cotejo que te guiará sobre lo que aprenderás en esta guía y la siguiente.

Criterios	Si	No	A veces
Identifico las características diferenciales los tipos de texto: Mito y leyenda.			
Observa y analiza material visual para clasificar sus emociones.			
Resuelve situaciones problemáticas que involucren fracciones de distinto denominador.			
Identifica las partes de las plantas y el proceso de fotosíntesis.			
Analiza la información para la confección de títeres			

2. Leemos el siguiente texto:

MITO DE APOLO Y DAFNE

Apolo, el dios del sol y de la música, era un gran cazador. Una vez quiso matar a la temible serpiente Pitón que se escondía en el monte Párnaso. Habiéndola herido con sus flechas, la siguió, moribunda en su huída hacía el templo de Delfos. Allí acabó con ella mediante varios disparos de sus flechas.

Delfos era un lugar sagrado donde se pronunciaban los oráculos de la Madre Tierra. Hasta los dioses consultaban el oráculo y se sintieron ofendidos de que allí se hubiera cometido un asesinato. Querían que Apolo reparase de algún modo lo que había hecho, pero Apolo reclamó Delfos para sí. Se apoderó del oráculo y fundo unos juegos anuales que debían celebrarse en un gran anfiteatro, en la colina que había junto al templo.

Orgulloso Apolo de la victoria conseguida sobre la serpiente Pitón, se atrevió a burlarse del dios Eros por llevar arco y flechas siendo tan niño. Irritado, Eros se vengó disparándole una flecha de oro, que le hizo enamorarse de la ninfa Dafne locamente, mientras a esta le disparó otra flecha, esta de plomo, que le hizo odiar el amor y especialmente el de Apolo. Dafne era una ninfa cazadora consagrada a Ártemis, y por lo tanto, rechazaba cualquier tipo de amor. De tal modo, el enamorado Apolo persiguió locamente a Dafne. Mientras, ella huía de él. Pero, poco a poco, Apolo fue reduciendo distancias y cuando iba a darle alcance, y se encontraba ya cansada, Dafne pidió ayuda a su padre, el río Peneo de Tesalia. Apenas había concluido la súplica, cuando todos los miembros se le entorpecieron: sus entrañas se cubrieron de una tierna corteza, los cabellos se convirtieron en hojas, los brazos en ramas, los pies, que eran antes tan ligeros, se transformaron en retorcidas raíces, le ocupó finalmente el rostro, la altura y sólo quedó en ella, la belleza.

Este nuevo árbol fue el objeto del amor de Apolo, y puesta su mano derecha en el tronco, advierte que aún palpitaba el corazón de su amada dentro de la nueva corteza, y abrazando las ramas como miembros de su cariño, besa aquél árbol que parece rechazar sus besos. Como consecuencia de este lance, el laurel es la planta dedicada a Apolo, en recuerdo de su amor por Dafne. Una corona de laurel era el premio que recibían los ganadores del concurso Pítico.

(Adaptación) Anónimo

3. Lee el mito de Apolo y Dafne y responde las siguientes preguntas.

a) ¿Por qué Apolo decide matar a la serpiente pitón?

b) ¿Qué relación hay entre Apolo y Eros?

c) ¿Cuáles son las diferencias entre la flecha de plomo y la flecha dorada?

d) ¿Cómo ayuda a su hija Dafne?

e) ¿Qué hace Apolo finalmente?

4. Lee atentamente , subraya las ideas referidas a Mito con rojo y a la Leyenda con azul.

El mito y leyenda
Los mitos son narraciones maravillosas situadas fuera del tiempo histórico y protagonizadas por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpretan el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad, por ejemplo, como se crearon los cielos. Los protagonistas de los mitos son seres sobre naturales o extraordinarios, tales como dioses, semidioses, héroes o monstruos. Uno de los más conocidos es Hércules, que tenía una fuerza sobrehumana.
Las leyendas son relatos donde se narra con mucha imaginación, cuentos basados en la realidad. el mito es un relato que se divulgaba en forma oral. Tiene un tiempo y posee factores de la realidad cultural de un lugar,.

5. Puedes consultar el video de la Prof. P Sambrano.

https://www.youtube.com/watch?v=BjdIT6JGkN0

6. Completa el siguiente cuadro comparativo entre la leyenda y el mito para dar cuenta de sus similitudes y diferencias.

	Leyenda	Mito
Tipo de texto/narración		
Forma de divulgación		
Tipo de personajes		
Tiempo y lugar		
Temas que trata		

7. Explica en tu cuaderno por qué el relato sobre Apolo y Dafne, es un mito y no una leyenda.

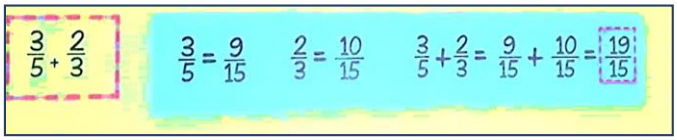
MATEMÁTICA

1. Lee con atención.

Sabías que: Los antiguos griegos pensaban que las matemáticas eran un regalo de los dioses. Al filósofo Pitágoras y sus seguidores los cautivaba tanto los patrones matemáticos que creían que los números eran un regalo divino, y parte de su fascinación era resultado de sus experimentos con la música. Con ellos, descubrieron patrones que vinculaban los sonidos y sus relaciones con las proporciones numéricas de las que dedujeron la hermosura y lo placentero de la música.

Para ellos, eso no podía ser coincidencia: era una ventana a los mundos de los dioses de los mitos griegos. Aprendemos sobre los números y las fracciones.

2. Observa como resolvió Dafne esta suma



3. Explica el procedimiento que realizó Dafne para resolver la suma de distinto denominador. .

Para sumar y restar reacciones de distinto denominador debes buscar fracciones equivalentes a ambas

hasta hallar aquellas que tengan el mismo denominador, .al reemplazar una fracción por otra equivalente, la suma o resta seguirá siendo la misma.

4. Busca fracciones equivalentes que te permitan resolver estas sumas y restas como lo hizo Dafne.

2/5 +3/2 2/4-3/16

Martes 01/06/21 **ÁREA: LENGUA**

De acuerdo con un mito muy conocido, las sirenas habitaban las aguas de los mares y con su canto atraían a los marinos. Éstos, aturdidos por el sonido, perdían el control del barco y se estrellaban contra los arrecifes. Entonces las sirenas devoraban a los imprudentes navegantes.

1. Crea y escribe en tu cuaderno, un relato a partir del mito de las sirenas. Debes tener en cuenta: personajes, tiempo, lugar, conflicto.

Lee tu borrador, ¿Qué emociones te despierta?

2. Selecciona algunos globos para armar títeres rellenos de harina, con los personajes de tu cuento.

ÁREA : MATEMÁTICA

En un barco de 20 tripulantes, contaron sobre las aventuras que conocían sobre sirenas, estas fueron las respuestas: 1/5 no conocían historias y ½ habían escuchado alguna vez oír de ellas.

El resto se quedó callado. Calcula cual fue la parte que no respondió nada.

Miércoles 2/06/21

ÁREA : LENGUA Estructura de la narración. Al igual que en los cuentos y en las leyendas, la trama textual que prevalece en los mitos es la trama narrativa, ya que en estos se narran hechos en una secuencia temporal.

Todos los textos narrativos presentan una estructura en la que podemos distinguir un **marco o presentación, una complicación o conflicto y una resolución o desenlace.**

1. Relee el mito de Apolo y Dafne y señala con llaves { } las tres partes de la estructura narrativa.
2. Lee el borrador de tu texto sobre las sirenas: a) Coloca título. B) Separa en tres párrafos la estructura narrativa. Coloca nombre a cada una de ellas. Recuerda que cada párrafo inicia con el espacio de sangría.

ÁREA: MATEMÁTICA Apolo tuvo un gran problema cuando estaba cazando, se quedó sin flechas Pero no entendía ¿Por qué? . ¿Qué sentimiento habrá surgido del dios Apolo?

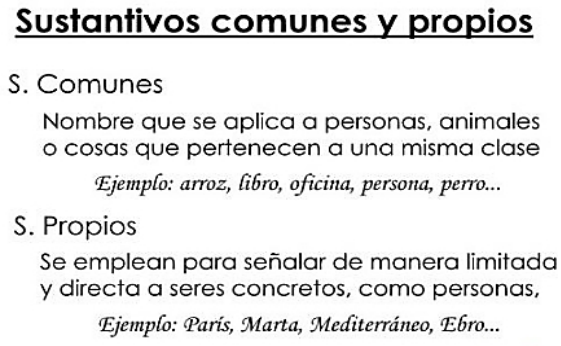
3. Resuelve: Si tenía 30 flechas y solo utilizó un 1/5 para cazar esa mañana, 2/3 se le rompieron. y las demás las perdió en el camino. ¿Cuántas flechas perdió?

4. Encuentra las fracciones de las siguientes cantidades.

$\frac{3}{5}$ de 25 = $\frac{2}{4}$ de 32 =

Jueves 3/06/2021

Viernes 4/06/2021 El sustantivo , para escribir mejor, recordamos:



CLASES DE SUSTANTIVOS		
INDIVIDUALES	No indican conjunto, sino individualidades.	Ej: *abeja, cerdo.*
COLECTIVOS	Indican un conjunto de seres homogéneos, un grupo.	Ej: *enjambre, piara.*
CONCRETOS	Aquellos sustantivos cuya sustancia puede percibirse por medio de alguno de los sentidos.	Ej: *agua, noche.*
ABSTRACTOS	Son abstractos los sustantivos que no pueden percibirse por los sentidos.	Ej: *melancolía, amor.*

Escribe sustantivos de cada clase . Clasifica:

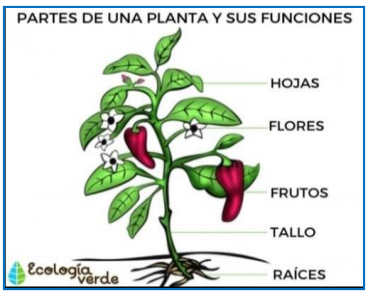
Sustantivos	Género		Número	
	Masculino	Femenino	Singular	Plural

Creamos un personaje mitológico.

Crea un dibujo de tu personaje mitológico que te genere felicidad.

1. Observa la imagen y responde ¿Qué observas en la imagen?

¿Todas te generan las mismas emociones? Observa los siguientes sustantivos e indica del cual se trata. **AMISTAD-AMOR-FELICIDAD-MIEDO**



ÁREA: CIENCIAS NATURALES Las plantas son seres vivos. Busca una plantita en tu casa. Observa detenidamente sus partes. ¿Qué emoción te produce al regar una planta y ver cómo crecer? Tranquilidad-paz-felicidad – estrés .1. Observa el video: https://www.youtube.com/watch?v=mtGgo68VM54 Responde:¿Qué es la fotosíntesis?

ÁREAS DE ESPACIALIDADES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "Continuamos trabajando en casa"

PROPÓSITOS: Educación Física: Propiciar la producción motriz, con ajuste de las capacidades perceptivo-motrices de su cuerpo, el espacio, el tiempo y los objetos a situaciones problemáticas, según lo requieran. Artes Visuales: Propiciar la producción de imágenes mediante la experimentación, exploración, indagación, reconocimiento y reflexión sobre los componentes del lenguaje, modos de organización y recursos compositivos. Música: Favorecer el proceso de aprendizaje de destrezas psicomotrices para la construcción de una secuencia rítmica. Educación Tecnológica: Promover la formación de los estudiantes como ciudadanos democráticos, responsables, consumidores críticos y futuros trabajadores frente a problemas sociales abordables desde la tecnología, ser capaces de plantear creativamente alternativas y en forma participativa, seleccionar la que mejor sirva a la sociedad en su conjunto, al cuidado de los recursos naturales y la equidad entre los seres humanos.

CRITERIOS: Educación Física: Incrementar globalmente la fuerza muscular. Artes Visuales: identificar figura y fondo. Música: Interpretar partituras analógicas. Educación Tecnológica: Realizar acciones que les permitan construir un producto tecnológico. Identificar los oficios, las herramientas y máquinas de la construcción.

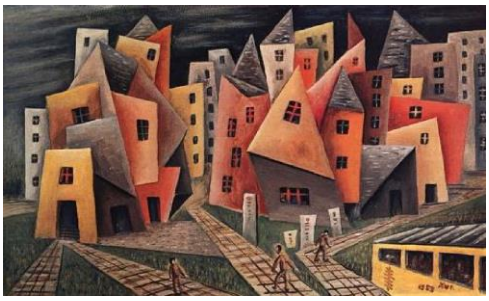
INDICADORES: Educación Física: Realiza ejercicios de fuerza con técnica correcta. Artes Visuales: Identifica relaciones de figura- fondo. Música: Ejecuta y crea secuencias rítmicas sencillas. Educación Tecnológica: Describe las distintas operaciones de un proceso, e identifica, materiales, herramientas y máquinas.

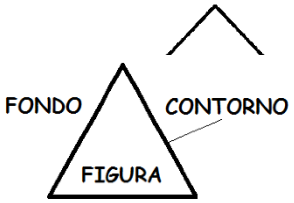
ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

Lunes 31/05/21

ARTES VISUALES: Observa la obra del artista Paul Klee "castillo y sol" 1928 .Lectura de imagen, piensa: ¿Cómo son las formas? ¿Qué representan esas formas? ¿Se trata de paisajes o retratos? Realiza un dibujo de un paisaje urbano, de una ciudad o pueblo. Para ello utilizó únicamente líneas que forman figuras cerradas. Primero dibujo con lápiz, luego remarcó las líneas de contorno con fibra negra o de un color oscuro. Finalmente pintó las figuras y el fondo con lápices de colores

.





EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:1-Completa el texto con estas palabras. Arquitecto-plano-ingeniero-albañiles-zanjas-picos-palas-columnas-hierro-paredes-ladrillo-cemento-arena-agua-cal-ventanas-puertas-puertas-ventanas-carpintero-pintor-plomero-gasista-electricista. La casa en construcción

Hola, señor del lápiz y papel, cálculos, números y reglas. Usted es el _____.Ya está dibujando el _____. El _____ dibuja el plano sobre el terreno. Los _____ marcan donde realizaran las _____ usando_____ y _____, para luego colocar las _____ construidas de _____, para luego comenzar a levantar las _____. Ya están creciendo las paredes de _____, unidos con mezcla de _____,_____,_____ y _____.Aquí se deben dejar los huecos de las _____ y las _____ que después las colocará el _____. Comenzó el revoque para que el _____ comience a pintar. Al mismo tiempo el _____ - _____ conecta las cañerías de agua y gas en la cocina, baño y lavadero. Luego el _____ instala enchufes, tomacorrientes y artefactos eléctricos.

Finalmente quedó todo muy lindo pintado por dentro y por fuera, lista para habitar.

Martes 01/06/21

EDUCACIÓN FÍSICA: Empujar a un familiar. Ejercicio 1: parados, espalda con espalda. Ejercicio 2: sentados, espalda con espalda. Ejercicio 3: parados, enfrentados, empujar con las manos. Ejercicio 4: arrodillados, enfrentados, empujar con las manos. Gana el que logra mover al otro de su lugar. Ejercicio 5: parados, empujar con las manos, la pared. Ejercicio 6: parados, empujar con la espalda, la pared.

EDUCACIÓN MUSICAL: Lee las siguientes palabras: LUNA – SOL ¿Cuántas sílabas tiene cada una? Realiza un golpe con las manos por cada sílaba. Ingresa al siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=gFC55ayyaDo. Realiza la secuencia rítmica con las palabras sol y luna. Realiza nuevamente golpeando la mesa con una mano para cada sílaba