

Guía Pedagógica N° 1.

¡Tú puedes!



TÍTULO: “No se trata de donde estamos, sino donde queremos llegar”

PROPÓSITOS:

- Generar la escucha y comprensión de textos.
- Promover la aplicación de la propiedad distributiva en sencillos ejercicios.
- Valorar y respetar nuestro medio ambiente.

Criterios de evaluación	Indicadores
Lectura de mitos para descubrir los recursos del mundo literario, tipo de texto y estructura.	Lee con fluidez. Interpreta lo que lee. Identifica tipo de texto y su estructura.
Resolución de problemas que involucren perímetros y propiedad distributiva.	Resuelve situaciones donde se aplica la propiedad distributiva. Calcula perímetro.
Reconocimiento de causas y consecuencias de problemas ambientales.	Nombra causas de problemas ambientales.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

Día 1.

Área: LENGUA

1- Leer el siguiente texto en forma silenciosa 2 veces.

Luego léesele a alguien de casa y finalmente envíale

Audio a la seño.

Medusa y su hermosura real



Medusa era una mujer mortal, hermosa y tentadora como el más dulce de los pecados. Los cabellos de la joven se vuelven siseantes serpientes, sus ojos de una intensidad tal que si los miras fijamente, te vuelves de piedra. Medusa se había transformado en un monstruo pero aún se hacía valer por su andar provocador y sensual que hipnotizaba casi tanto como su mirada.

Atenea, viendo que su castigo no había tomado los tintes que ella esperaba, envió al valeroso Perseo a que cortara esa inmundada cabeza. Éste, muy inteligentemente, usó su escudo a modo de espejo para que Medusa se reflejara en él y de este modo pudiera vencerla y entregarla a la diosa.

Desde entonces la cabeza de Medusa fue imagen del escudo de la casta Atenea como instrumento para atemorizar al enemigo.

En este relato Perseo describe el castigo de Atenea a Medusa como justo y merecido.

2- Busca las palabras desconocidas en el texto, transcríbelas en tu cuaderno y busca el significado en el diccionario.

3- Responde:

- ¿Quiénes son los personajes?
- ¿Cómo era Medusa?
- ¿Qué hacían los ojos de Medusa?
- ¿Quién castigó a Medusa? ¿Cómo lo hizo?

DÍA 2.

Área MATEMÁTICA.

¿Será lo mismo $3 \times (5+4) = 3 \times 5 + 3 \times 4$? ¿Por qué?

Observa

Ejemplo de Propiedad distributiva

$$\begin{array}{rcc} \mathbf{3} \times (\mathbf{5} + \mathbf{4}) & = & \mathbf{3} \times \mathbf{5} + \mathbf{3} \times \mathbf{4} \\ \downarrow \quad \downarrow & & \downarrow \quad \downarrow \\ \mathbf{3} \times \mathbf{9} & = & \mathbf{15} + \mathbf{12} \\ \downarrow & & \downarrow \\ \mathbf{27} & = & \mathbf{27} \end{array}$$

Las operaciones tienen **PROPIEDADES**. Una de ellas es la propiedad **DISTRIBUTIVA**. La **propiedad distributiva** nos afirma que la multiplicación de un número por una suma o resta es igual a la suma o resta de las multiplicaciones de dicho número por cada uno de los sumandos.

1- Resuelve:

A_ $7 \times (2 + 5) = 7 \times 2 + 7 \times 5$

B_ $9 \times (6-5) = 9 \times 6 - 9 \times 5$

2- Completa y resuelve:

a- $8 \times (3 + 9) = 8 \times \dots + \dots \times 9$ b- $\dots (5-2) = 5 \times \dots - 5 \times \dots$

Día 3.

Área LENGUA.

1- Releer el texto.

2- ¿De qué habla el texto? ¿Qué tipo de texto será? CUENTO, MITO, LEYENDA

El texto leído es un MITO. Es una historia fabulosa de tradición oral que explica, por medio de la narración, las acciones de seres que encarnan de forma simbólica fuerzas de la naturaleza, aspectos de la condición humana, etc.; se aplica especialmente a la que narra las acciones de los dioses o héroes de la Antigüedad.

Tiene una estructura:

PLANTEAMIENTO: Aquí se dan a conocer los seres involucrados en el mito.

NUDO: Aquí se relata las acciones que realizan los seres sobrenaturales. Acontecimientos que benefician o perjudican al personaje.

DESENLACE: Acá se muestra el resultado de las acciones de los seres sobre naturales y como queda el mundo después de sus acciones.

- 1- Marca la estructura en el texto. PLANTEAMIENTO-NUDO-DESENLACE.
- 2- Marca en el texto:
 - Con [] oraciones
 - Con { los párrafos

Día 4.

Área: MATEMÁTICA.

1- : ¿Cómo se hace para saber cuánto miden en total los lados de un triángulo?

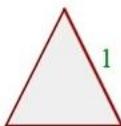
El **perímetro** de un polígono es la longitud de un contorno. ... El **perímetro**: es como si dijéramos 'el borde' de la figura. Son las líneas que conforman la figura como tal. Es la suma de los lados.

FÓRMULAS PARA OBTENER EL PERÍMETRO DE UN TRIÁNGULO

PERÍMETRO

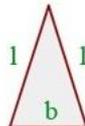
Triángulo Equilátero

$$P = 3 \cdot l$$



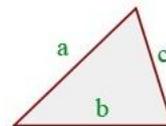
Triángulo Isósceles

$$P = 2 \cdot l + b$$



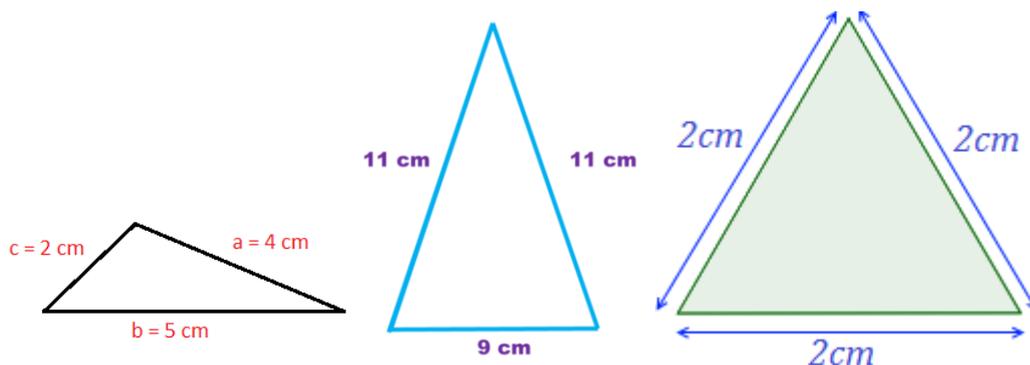
Triángulo Escaleno

$$P = a + b + c$$



2-La Señó te envía un audio explicativo.

3-Clasifica los triángulos. Luego calcula el perímetro .

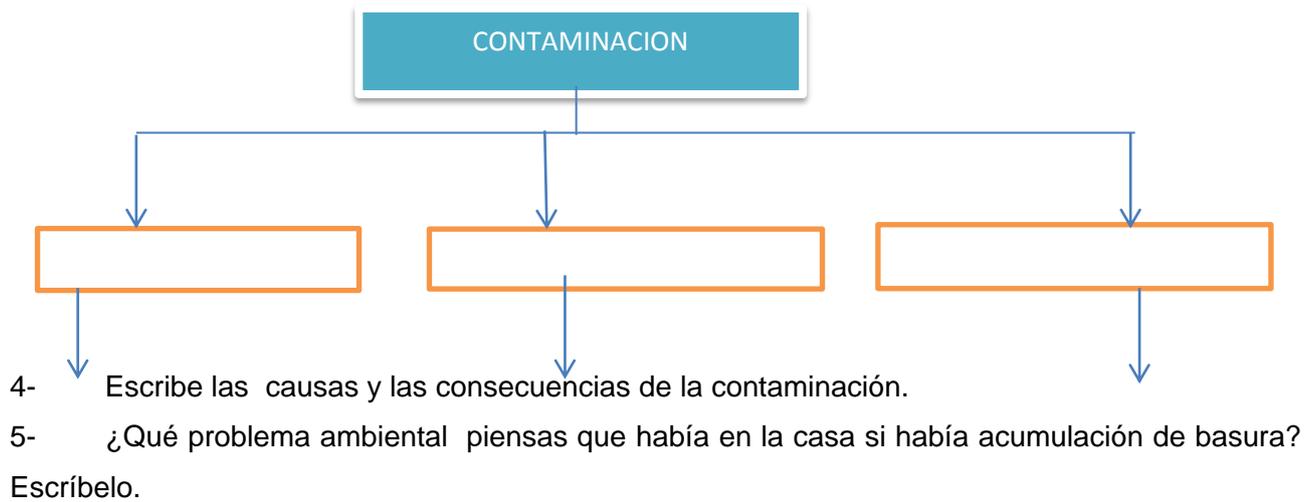


Día 5.

Área: CIENCIAS SOCIALES.

El 5 de julio es el día del **MEDIO AMBIENTE**. ¿Lo cuidamos? ¿De qué forma lo contaminamos?

- 1- Escucha el texto informativo que nos lee la señó en el audio.
- 2- Crea una definición de contaminación ambiental.
- 3- Completa el siguiente esquema



4- Escribe las causas y las consecuencias de la contaminación.

5- ¿Qué problema ambiental piensas que había en la casa si había acumulación de basura? Escríbelo.

Directora: María Alicia Ávila.

Anexo: Especialidades.

Área: Educación Física.

Título: Jugamos en casa. -

Propósitos: Brindar situaciones motrices y lúdicas que permitan al niño explorar, experimentar, descubrir y elaborar múltiples posibilidades de acción para la resolución de problemas, con y sin elementos, en forma individual y colectiva.

Criterios: Resolución de situaciones motrices y lúdico-deportivas, en forma individual y colectiva, con y sin elementos. -

Indicadores: Realiza las actividades de correr respetando las distancias sugeridas. -

Actividades de desarrollo:

- Trote continuo durante 6 minutos, sin detenerse. -
- Marcar en el piso una línea de partida y a 10 metros marcar una línea de llegada: desde posición parado, salir corriendo hasta la línea de llegada. -(5 repeticiones). -
- Igual al anterior, pero partiendo desde posición sentado en el piso. - (5 repeticiones). -
- Saliendo desde posición piernas cruzadas. - (5 repeticiones). -
- Saliendo desde posición cuclillas o agachados. - (5 repeticiones).
- Esperar 2 minutos entre cada carrera. -
- Juego: puedo correr, compitiendo con mi/s hermanos. -
- Si no pueden acompañarme, con la ayuda de un cronómetro del reloj o del celular, me puedo tomar el tiempo. -

Área: Artes Visuales

Título: Creo con muchos colores

Propósitos: Favorecer la participación en procesos de producciones individuales y grupales

Criterio de evaluación: Identificación de colores primarios y secundarios en propias producciones.

Indicadores: Aplica colores primarios y secundarios

Actividades de desarrollo

Docentes: Mayra Granado-Juan Carlos Lucero-Yanina Basualdo-Andrea Trigo- Pedro Garro

- Dividir la hoja de dibujo en dos.
- Recortar figuras geométricas con papeles de colores primarios y secundarios.
- Pegar en un lado los papeles de colores primarios formando un robot.
- Repetir lo mismo del otro lado con colores secundarios.

Área: Educación Agropecuaria

Título: El campo y sus herramientas.

Propósitos: Promover la identificación de maquinarias agrícolas.

Criterios de Evaluación: Reconocimiento de maquinarias agrícolas.

Indicador: Describe maquinarias agrícolas

Actividades de desarrollo:

1-Buscar imágenes de herramientas y maquinarias agrícolas. (También puedes dibujarlas).

1- Realizar la ficha informativa de cada una de ellas. Colocar: imagen, nombre y uso. La Profe te envía un audio explicativo.

Área: Computación

Título de la propuesta: Estructura interna de la computadora.

Propósitos: Promover el conocimiento de los componentes interno de una computadora.

Criterio de Evaluación:

Identificación de los diferentes componentes internos del gabinete en una computadora.

Indicadores de Evaluación:

Gráfica y describe componentes internos que forman un gabinete.

Actividades de desarrollo:

Lee atentamente y **copia** en tu cuaderno.

Una computadora de escritorio está formada por: monitor, gabinete, teclado, mouse. Cuando se desarma el gabinete, encontramos: un microprocesador, memoria, disco rígido, placa madre o motherboard, cables, fuente de energía, etc.

¿Qué quiere decir todo esto?,

Quiere decir que estos componentes son importantes para que la computadora pueda funcionar.

IMPORTANTE: Se solicita enviar fotos de las tareas realizadas.

Directora: María Alicia Ávila