

GUÍA No. 3
INTERDISCIPLINAR PRIMARIA
Grado Segundo
Sede C

DOCENTE	GRUPO	JORNADA	E-MAIL
Martha L. Barrero	201	Mañana	mbarrero@educacionbogota.edu.co
Astrid Paipa	202	Mañana	bapaipa@educacionbogota.edu.co
Juan Roa	201	Tarde	jiroa@educacionbogota.edu.co

Una vez finalizada la guía se debe enviar a su respectivo director de curso.

OBJETIVO	ÁREAS INVOLUCRADAS	PRODUCTO A ENTREGAR
Estimular, desarrollar, incrementar y fortalecer habilidades y destrezas en la expresión y comprensión de lenguajes diversos para percibir, sentir, recordar, interpretar, leer, escribir, escuchar, hablar y comunicar a través de las artes, la corporalidad, la matemática y las lenguas, en actividades lúdicas que permitan el cuidado, auto cuidado al interior de casa, familia y naturaleza.	Matemáticas Lengua Castellana Ciencias Sociales Ciencias Naturales Artes Inglés Danzas Educación física Informática Educación Religiosa Ética y Valores	Según lo pactado en cada guía (Trabajo a realizar, Fecha, tiempos) Medios Correo institucional Correo Personal WhatsApp Página Web

Nota: Por favor antes de empezar, primero leer toda la guía hasta el final, algunas actividades se pueden realizar todos los días por poquitos, estas actividades están orientadas por los maestros, con los cuales cada uno de ustedes niños se han encontrado en el salón de clase.

Ahora estamos cambiando de escenario y nos quedamos en casa debido a la necesidad de cuidarnos, amarnos y superar esta travesía que al final nos hará más fuertes y responsables, no solo con nosotros sino con el cuidado de los demás y nuestro entorno.

Empezamos con nuestros mejores maestros: **NUESTRAS FAMILIAS**

FECHA DE REALIZACION: LUNES 20 ABRIL - INTERDISCIPLINAR

ACTIVATE MARTIANO COMO. *Escalador*

	34	35	32	31	30
END	$10+7=$	$8+9=$	$2+4=$	$6+4=$	$9+2=$
24	$5+9=$	$3+6=$	$10+0=$	$2+3=$	$7+4=$
	26	25	27	28	29
$10+4=$	$2+2=$	$6+1=$	$8+5=$	$7+3=$	$10+2=$
12	13	14	16	18	17
$3+8=$	$9+4=$	$5+2=$	$0+7=$	$8+8=$	$6+1=$
11	10	9	8	7	6
$10+5=$	$9+1=$	$8+4=$	$3+5=$	$9+2=$	$5+7=$
START	1	2	3	4	5
	$1+4=$	$6+2=$	$7+4=$	$3+7=$	$9+0=$

Materiales reciclados: 1/8 cartón, colores, tijeras, revistas, regla, Guía o modelo, cartulina y dados. (o dibújala)

Realizar en compañía de padres o acudientes el juego de la escalera, cuando esté terminado, jugarlo con sus mentores de trabajo y familiares.

TRABAJAMOS EN EQUIPO, SUMA, RESTA, AVANZAR, RETROCEDER. FIGURA GEOMETRICA.

No olvides tomar fotos o video del material realizado y del momento en que jueguen.

FECHA DE REALIZACION: MARTES 21 ABRIL - INTERDISCIPLINAR

ACTIVATE MARTIANO COMO. *Inventor de palabras.*



Materiales reciclados: 2 octavos de cartulina, tijeras, regla.

Cortan en cuadritos de 8*4 centímetros, (la cantidad de letras del alfabeto)
Se reúnen de 3 a 4 personas, eligen quien empieza y luego se continua por la derecha. La primera persona elije una letra del alfabeto y debe escribir una palabra que empiece por esa letra, sigue la segunda y así sucesivamente, gana quien tenga más palabras bien escritas en su carta (o trozo de cartulina)

TRABAJAMOS EN EQUIPO, MANEJO DE LINEA, CORTE, MANEJO DE REGLA, ALFABETO, RAPIDEZ, ORTOGRAFIA.

FECHA DE REALIZACION: MIERCOLES 22 ABRIL - INTERDISCIPLINAR

Actívate Martiano como: **“CAZADOR DE PALABRAS”**



Invita a algunos miembros de tu familia para realizar esta actividad (mínimo 3 personas).

Vamos a grabar voz más imagen o solo voz y se ubican en círculo.

Inicia diciendo tu nombre completo y luego y piensa en una palabra que te guste.

EJEMPLO

Martha Lucía Barrero Camargo

Amigos

Ahora, la persona que están a tu derecha debe decir una palabra que inicie con la última letra de la palabra que usted dijo y así sucesivamente. Vamos a ver sin parar si dicen cada uno más o menos 10 palabras. (Se vale reír, equivocarse y demás).

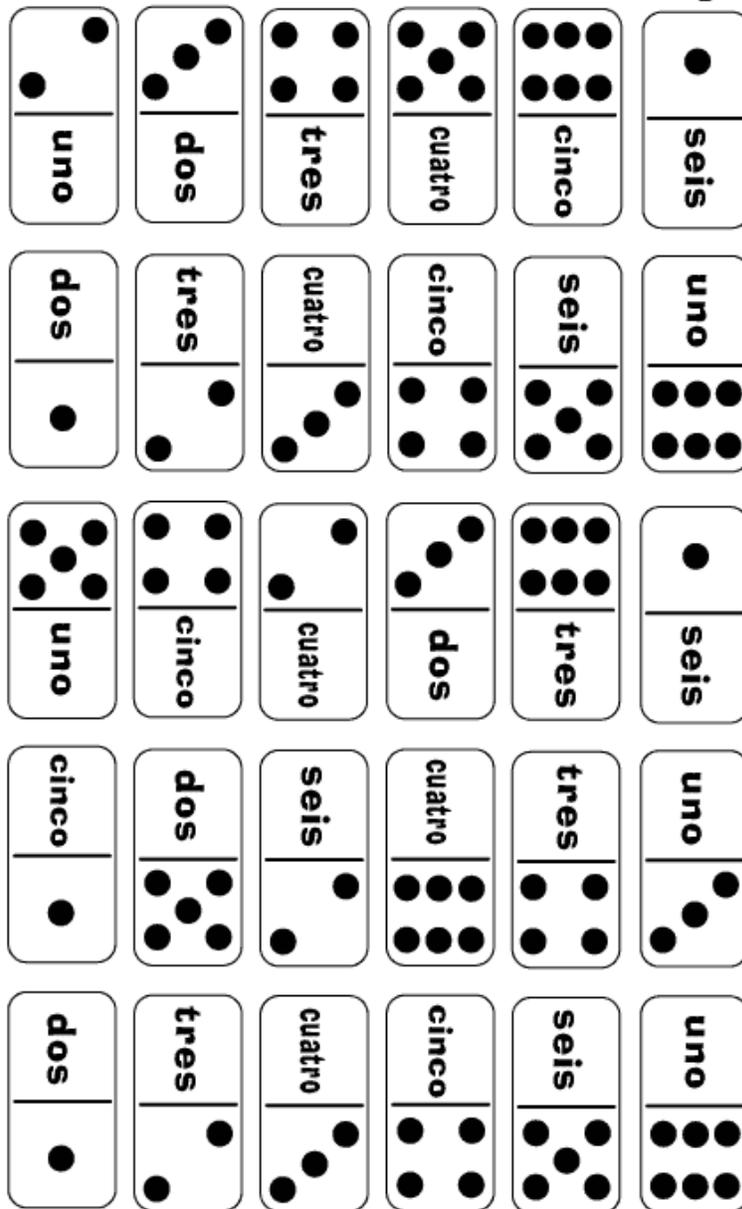
Envía esta grabación a tu titular de curso.

FECHA DE REALIZACION: JUEVES 23 ABRIL - INGLES

ACTIVATE MARTIANO COMO **DOMINOE PLAYER**

Con dos hojas blancas realiza un domino como el del ejemplo, pero debes cambiar los números en español por números en inglés. La idea es que practiques los números en inglés del 1 al 6. por favor practica antes de empezar.

1 one 2 two 3 three 4 four 5 five 6 six



- Para empezar los dos jugadores tomarán siete fichas al azar y las ocultarán de la vista de su oponente. las fichas restantes se harán a un lado de la partida en un sitio que algunos denominan “pozo”.
- Seguidamente, **se colocará la pieza más alta que se tenga a disposición.** A partir de este momento, el jugador localizado a la derecha del que ha iniciado proseguirá con la partida colocando una pieza que coincida con un extremo de la pieza anterior. Las fichas siguientes se colocan en posición horizontal.

- El jugador que ha iniciado la partida **se considera que tiene la “mano”**, es decir, tiene mayores posibilidades de ganar en vista de tener una pieza de dominó menos que el otro.
- Como bien se dijo, los movimientos siguientes consistirán en colocar piezas horizontales similares a la anterior. En caso de que el juego haya iniciado con el doble seis, se podrá jugar a ambos extremos con una ficha que tenga en alguno de sus costados esté dígito. Si se ha usado una pieza aleatoria, se puede tomar como referencia algunos de sus dos lados. **IMPORTANTE> Cada vez que pongas una ficha deberas decir los números de la ficha en inglés, si no lo sabes deberás ceder tu turno.**
- En caso de que un jugador no tenga cómo jugar una pieza tiene dos opciones: o bien **tomar alguna de las que sobran en el “pozo”** (esto solo si están jugando menos de cuatro personas) hasta hallar una que sí encaje o, en última instancia, **ceder el paso al jugador de su derecha.**
- La partida seguirá las normas que se hayan indicado hasta llegar a varios supuestos que permitirán **ganar la partida de dominó.**
- El primero de estos consisten en que un jugador ha jugado sus siete fichas completas. En este caso, se proclamará vencedor y se procederá a sumar los puntos de la forma como se ha indicado anteriormente.
- El segundo supuesto consiste en que ningún jugador pueda hacer un movimiento en vista de que las piezas (o números) a los costados se han jugado un total de siete veces. Así, se procederá a sumar la cantidad total de puntos que tiene cada jugador y ganará aquel que tenga la menor cantidad.
- En casos de empate generalmente se da por trancada la partida y se comienza esta desde cero.

NOTA después de jugarlo guarda tu juego en el cuaderno de inglés para en otra oportunidad jugarlo con tus compañeros de escuela y tu maestro.

FECHA DE REALIZACION: VIERNES – 24 ABRIL TEATRO - ARTES

ACTIVATE MARTIANO COMO: “¿QUIÉN SOY?”

Materiales:

-Pequeños cuadros de hoja de papel, Cinta, lápices o marcadores

DESARROLLO:

-Cada integrante de la familia deberá tomar un cuadro de hoja de papel y escribirá o dibujará un animal y la doblará, esto en secreto. Luego pondrá cada uno la hoja de papel doblada dentro de una bolsa, luego de revolverla cada uno sacará una hoja de papel y sin verla, la pondrá en su frente.

-En un círculo, cada uno deberá hacer preguntas a sus familiares para intentar averiguar qué animal es, y los demás familiares deberán responder si y no para ganar puntos.



Para el envío se valen fotos, audios, o videos.

ACTIVIDAD 2: En tu cuaderno

😊 Desde el principio de la creación, la familia ha sido parte fundamental de la sociedad 😊

1. Observa los diferentes tipos familias, con ayuda de tus familiares realiza una lista en tu cuaderno de artes lo que más les haya llamado la atención.
2. ¿Qué nombre le pondrías a cada familia?



3.- En tu cuaderno, cuéntanos por medio de un dibujo que actividades haz hecho durante la cuarentena.

4.- Después de recordar lo importante que es tu familia y que es valioso todo lo que hacen juntos, propongo escuchar este audio. Se titula “Para la guerra nada” de Martha Gómez por **YOUTUBE**.

<https://www.youtube.com/watch?v=OWfcls6kAY>

Si no tienes a tu alcance la internet o medios para ver el video o audios deo la estrofa para leer, comprender y cantar con una nueva melodía o ritmo pero creada por ti y tu familia.



**Para amar nuestro planeta
Aire limpio y corazón
Agua clara para todos
Mucho verde y más color
Para la tierra más semillas
Para ti, aquí estoy yo
Para el mundo eternas lunas
Pregonando esta canción
Para la guerra, nada**



FECHA DE REALIZACION: LUNES 27 ABRIL INTERDISCIPLINAR

ACTIVATE MARTIANO COMO: "EL TENDERO ESTRELLA"



Imagínese, ser el dueño de una tienda que atiende a domicilio.

PRECIOS:

Articulo	Valor
Arroz libra	\$ 1.850
Panela (unidad)	\$ 795
Chocolate libra	\$ 2.555
Sal	\$ 980
Azúcar	\$ 1.090
Atún	\$ 2.500
Pan tajado	\$ 3.055
Paquete de fruta	\$ 1.800
Papel higiénico rollo	\$ 1.550
Jabón liquido	\$ 2.000

Inventa un nombre para la tienda.

Yo seré su primer cliente.

Necesito: 1 libra de arroz, 2 panelas, una libra de azúcar y una libra de sal.

¿Cuánto debo pagar? Por favor necesito factura de la compra y la operación que hizo. Gracias

AHORA, Consigue tres clientes más y comparte la lista y la factura. Todo lo debes realizar en el cuaderno de matemáticas y cuando volvamos a encontrarnos lo compartiremos.

FECHA DE REALIZACION: MARTES 28 ABRIL INTERDISCIPLINAR

ACTIVATE MARTIANO: SALVADOR DEL PLANETA ¡A reciclar en serio!



El pobre planeta se ha llenado de basura y tú puedes hacer algo para salvarlo. Has elaborado “el juego de la escalera”, “el abecedario”, “La tienda”, ha quedado algunos residuos de allí, la invitación es a que separes antes de tirar todo a la caneca de la basura y así disponer en el lugar más adecuado para hacerle menos daño al pobre planeta. Pregúntales a los adultos: De qué están hechas las cosas que van a la basura y ubícalas así:

1. Toma un espacio limpio y seco, y crea con una caja de cartón: el depósito de lo que viene de los árboles, allí dibuja un árbol para que lo recuerdes y empieza ahora mismo a poner las hojas, los papeles y cartones.
2. Toma la botella PET (la de gaseosa, agua, o el galón de líquidos como detergentes, shampoo, aceite), lava y deja secar, ahora sí, puedes meter allí todos los plásticos flexibles, limpios y secos, también se pueden los esferos, cepillos de dientes, los vasos y cucharas de plástico; debes empujar muy bien para que logre ser compacto y pesar más de una libra (500 gramos), al final de las semanas tendrás más de 2 botellas de litro, cuéntale a todos tus familiares, vecinos y amigos que te ayuden a hacer más para que cuando volvamos podamos premiar tu esfuerzo. (Las tapas y los plásticos duros también se ponen en una caneca, pero NO de la basura).
3. Toma un costal, o bolsa, recipiente amplio para depositar allí los residuos metálicos (alimentos enlatados, latas de cerveza, latas de atún, sardinas, latas de crema de leche, condensada y otras), limpias y secas no tendrán mal olor.
4. Recolecta los residuos de alimentos (cascaras, verduras, semillas, hojas y demás) y con la ayuda de los adultos consigue la forma de picarlos licuarlos o hacerlos muy pequeños para ponerlos bajo tierra y que sirvan de abono a otras plantas.

Pregúntales a los adultos qué pasa con el vidrio, tela, icopor y espuma
¡Seguro si dejas de consumir plásticos y te apresuras a decírselo a todos,
lograremos salvar el planeta!

Envía una sola foto tuya con todo lo reciclado al correo o WhatsApp. Las botellas de amor son los trofeos de la familia, entrégalas en el colegio cuando nos volvamos a encontrar.

FECHA DE REALIZACION: MIERCOLES 29 ABRIL INTERDISCIPLINAR

ACTIVATE MARTIANO, ERES UN VIAJERO EN EL ESPACIO Y EL TIEMPO: ¡HAZ MEMORIA!



Los abuelos saben más...

Ahora vas a hacer memoria, es decir, te vas a devolver en el tiempo, pide ayuda para viajar en el tiempo y crea tu propio álbum (un álbum es una recopilación de imágenes, audios, objetos, relatos), pregunta en qué año naciste y desde ahí empieza tu viaje de exploración.

1. Realiza un plan de tu escrito en tu cuaderno de lengua castellana, desde el año que naciste hasta la fecha, trata de encontrar cosas que te ayuden a recordar (por ejemplo, si tienes 8 años pueden ser 8 cosas significativas que debes encontrar en tu memoria, búscalas en orden) .
2. Busca los recuerdos en tu casa (fotografías, juguetes, cobijas, cuadernos, libros, álbumes fotográficos, trabajos de años anteriores, boletines de calificaciones, mascotas y otros) .
3. Pregúntale a tus padres, abuelos y tías/os o cuidadores o a quien tengas cerca en qué año te lo dieron a usar o cuidar, qué ha pasado en ese año, por ejemplo, quiénes estaban contigo en el momento en que naciste, cómo ha sido tu escolaridad, escribe lo que te cuenten de ti, qué recuerdos te trae, qué sentimientos te provocan, cómo te lo dieron o cómo te lo ganaste.
4. Si puedes pide permiso para usar la foto, o imprime y pega o dibuja (objetos, personas o lugares), es tu álbum personal, junto a cada imagen escribe lo que sabes y lo que te dijeron, lo que sientes o lo que recuerdas, cada párrafo una idea, haz tu propia historia y de forma divertida recrea y decora, dale un toque personal con mucho estilo.

No olvides que, con colores, ordenado y limpio se ve mejor.

Luego de tener todas las ideas ordenadas y clasificadas año por año, te invito a hacer un audio musical contando tu vida, un video o un collage para presentarlo a todos los compañeros de curso cuando volvamos a la escuela.

Seguro que esto no lo vas a tirar a la basura.

FECHA DE REALIZACION: JUEVES 30 DE ABRIL DANZAS Y EDUCACIÓN FISICA

ACTIVATE MARTIANO CON: Banner ruta, pies y manos.

Objetivos:

- *Conocer el cuerpo y sus progresivas capacidades motrices.
- *Favorecer y fomentar el desarrollo socioafectivo a través de la comunicación y relación con los demás. (Familia)
- *Fortalecimiento de la motricidad gruesa y fina.

Materiales:

-Papel periódico o cartón, Tijeras, cinta

Descripción:

La actividad consiste en la elaboración de una ruta de pies y manos, como aparece en la imagen, con ayuda de los padres de familia para elaborar la secuencia relacionada.



1. Tomar nuestro papel o cartón, luego poner nuestras manos y pies como plantilla, pintar al gusto.
2. Con ayuda de nuestras tijeras y nuestros padres, recortar por el contorno o por un marco el pie y la mano que se realizó en el paso anterior.
3. Acomodar la secuencia en el suelo, agregando cinta para que no se mueva.
4. Disfruta del juego, en compañía de toda tu familia, involucrando operaciones de suma, resta; colores y números en inglés, etc.



Una vez finalizada la guía se debe enviar a su respectivo director de curso.

