



GUIA # 10

AREA: MATEMATICA

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMAS: LÍNEAS VERTICALES Y HORIZONTALES

LOGRO: Reconoce y diferencia líneas verticales y horizontales en objetos del entorno y en dibujos.

INDICADORES DE LOGRO: Identifica correctamente una línea como vertical o como horizontal.

Traza líneas verticales y horizontales en hojas, cuadernos o figuras.

Reconoce líneas en objetos de su entorno (puertas, ventanas, mesas, etc.)

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA: Juego “¡Detectives de líneas!”: Observamos por el aula y buscamos objetos que tengan líneas rectas, verticales y horizontales (puertas, ventanas, cuadernos, mesas...).

Concepto:

Línea vertical: Es una línea recta que va de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba.

Línea horizontal: Es una línea recta que va de lado a lado, de izquierda a derecha.



La línea horizontal es una línea recta que se traza de izquierda a derecha, mientras que la vertical es una línea recta que se traza de arriba abajo

ACTIVIDADES DE DESARROLLO (Semana 1):

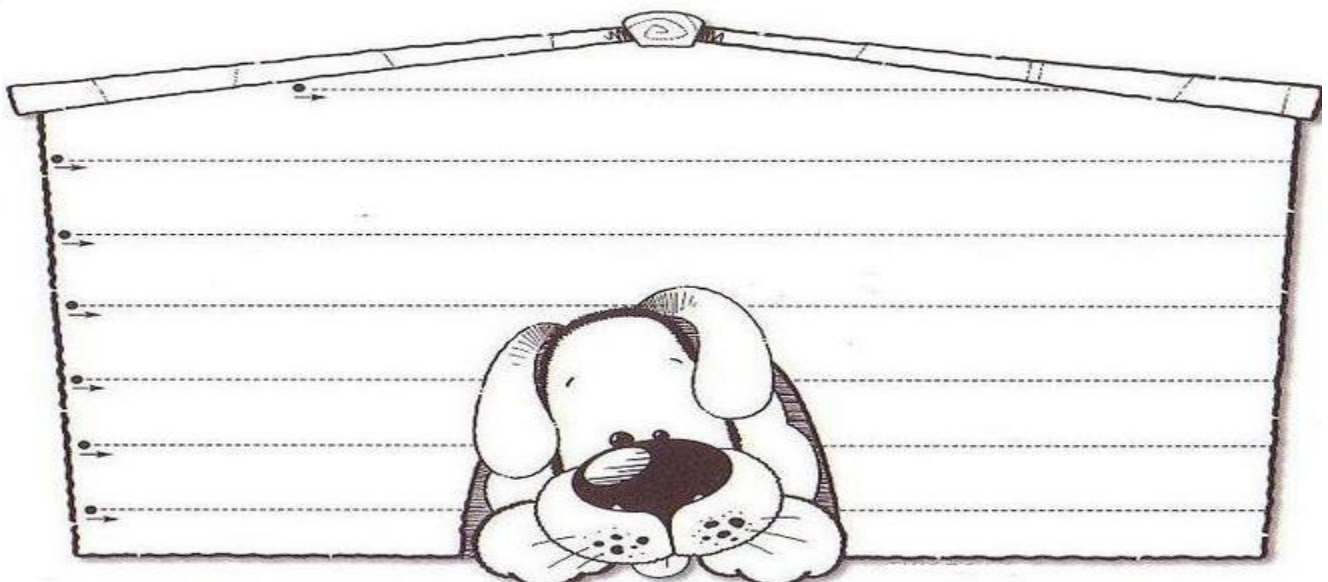
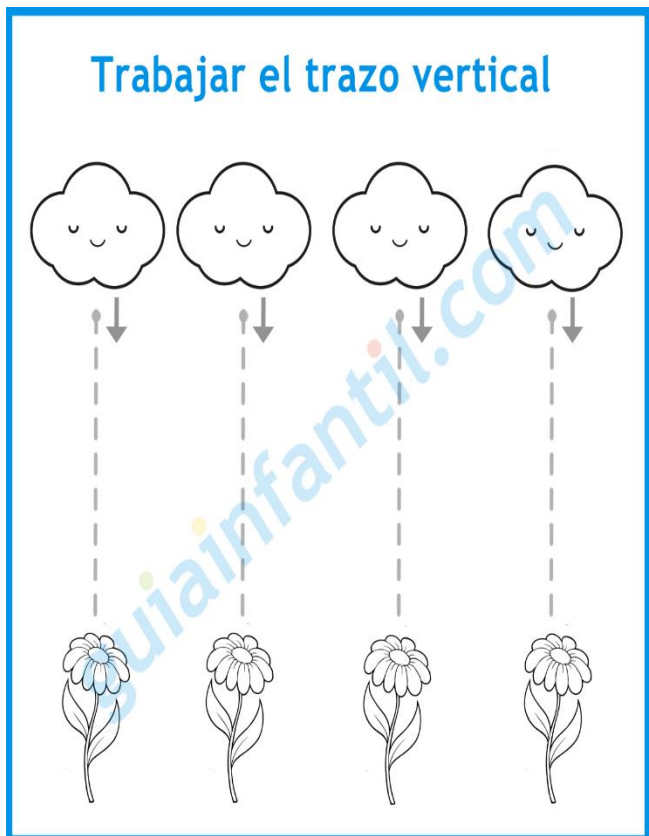
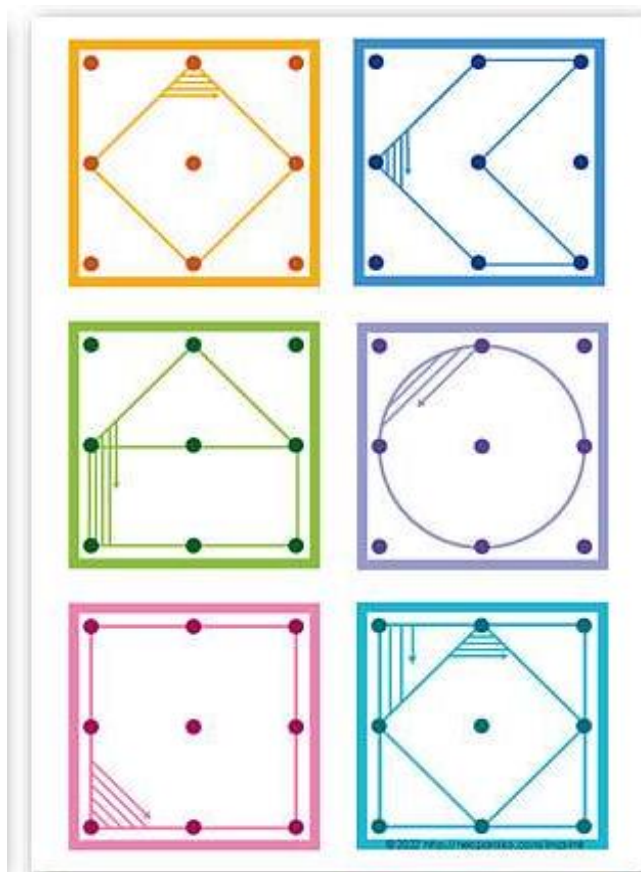
1. Trazo guiado en hoja: Trazar líneas verticales y horizontales con colores.
2. Clasificación: Dibujar y colorear objetos con líneas horizontales y verticales.
3. Trabajo en grupo: Crear una figura (casa, robot o paisaje) usando solo líneas rectas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO (Semana 2):

1. Actividad creativa: Con palitos de paleta o tiras de papel, formar letras o figuras que tengan líneas horizontales y verticales.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

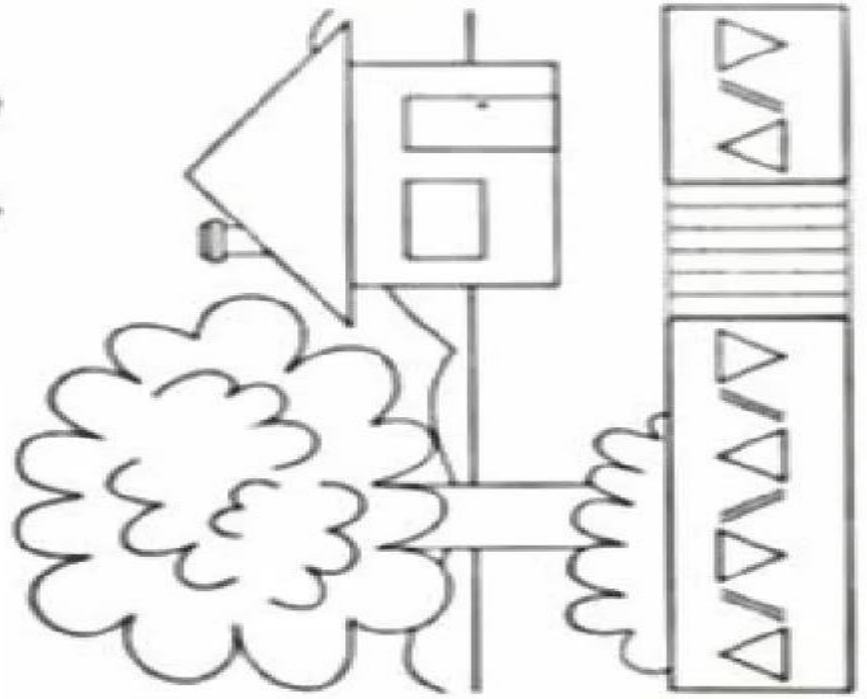
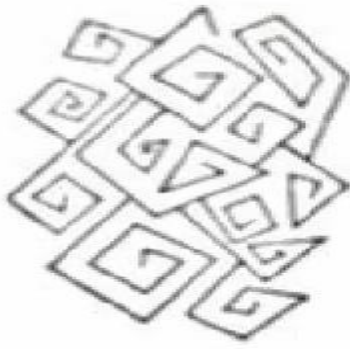
Hoja de trabajo: une los puntos para formar figuras usando líneas verticales y horizontales.



Trabajamos con líneas

Pinta según los colores indicados:

- ✍ Línea inclinada - amarillo
- ✍ Línea vertical - marrón
- ✍ Línea horizontal - marrón claro
- ✍ Línea curva - verde
- ✍ Línea quebrada - azul
- ✍ Triángulos - rojo



Calculator



Paper



Magnifying glass



Notebook



Highlighter



Clock



Sharpener



Pencil



Crayons



Paint brushes



Book



Globe



Eraser



Paint



Ruler



Map



Pencil case



Backpack



Glue



Ballpoint pen



Computer



Scissors



Bottle



Box



Chair



Desk



Window



Bookcase



Door



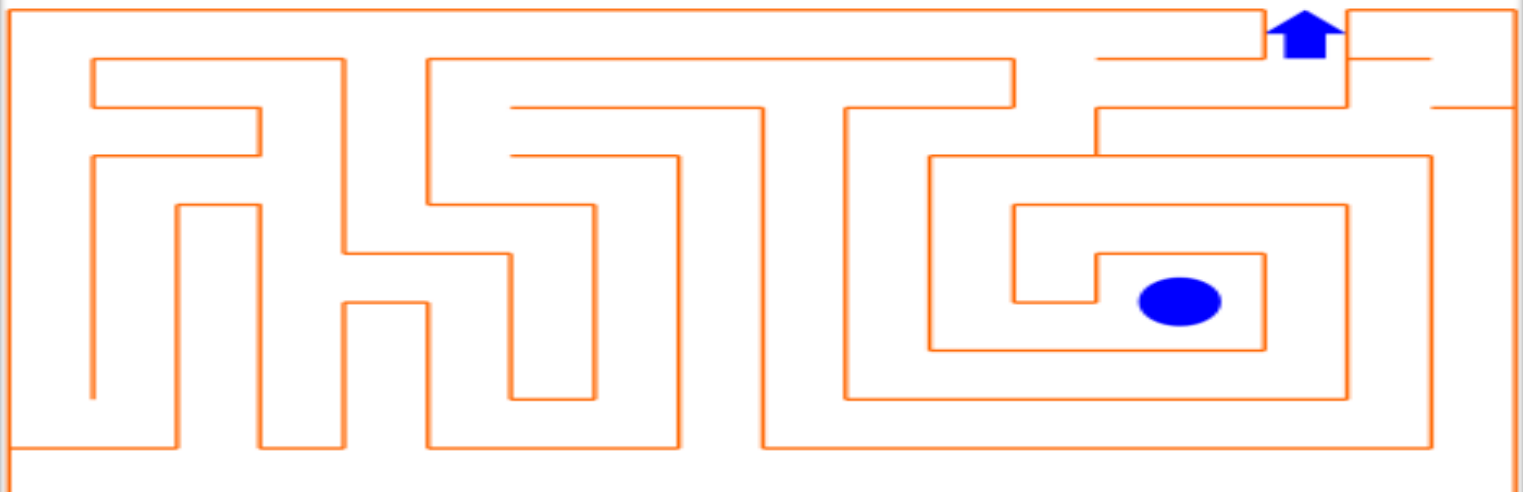
Cupboard



Board

Trazado de líneas, laberinto de líneas rectas.

Traza el recorrido con lápiz, empezando en el círculo azul y saliendo por la flecha azul.





AREA: ESPAÑOL

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMAS: LA NARRACION Y SUS PARTES

LOGRO: Identifica y diferencia los elementos y la estructura de una narración oral y escrita, y crea narraciones sencillas

- **Indicador de logro:** Reconoce la estructura de una narración (inicio, nudo, desenlace).
- Identifica los personajes principales y secundarios en una narración.
- Determina el lugar y el tiempo en que ocurren los hechos de una historia.
- Crea narraciones cortas con inicio, nudo y desenlace, utilizando su creatividad.

Actividad introductoria: Iniciaremos la clase con una pregunta disparadora: "Niños, ¿alguna vez les han contado una historia que les haya gustado mucho? ¿Cuál fue?".

Concepto:

Narración: Es un texto que cuenta una historia real o imaginaria con un comienzo, un desarrollo y un final. una narración es contar una historia. todas las historias tienen tres partes importantes:

- **Inicio:** Es cuando empieza la historia y nos presentan a los personajes y el lugar.
- **Nudo (o Problema):** Es lo que pasa en la historia, el problema o la aventura que viven los personajes.
- **Desenlace (o Final):** Es cómo termina la historia y se soluciona el problema.

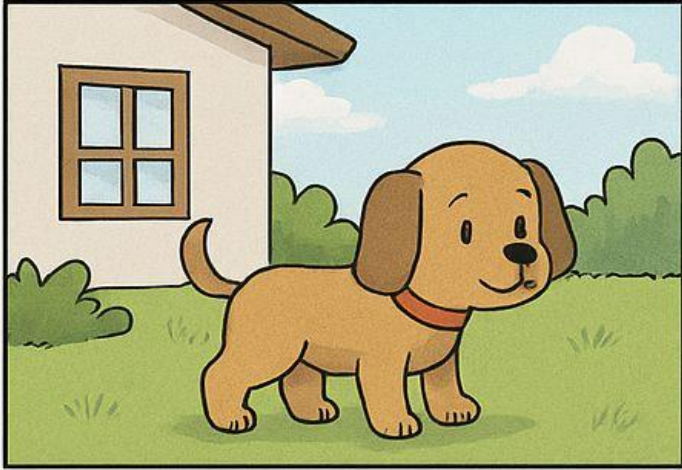
cuento la historia de 'Caperucita Roja'.

Leo la narración y explicamos

- **Inicio:** "Caperucita va por el bosque a casa de la abuelita..."
- **Nudo:** "Se encuentra con el lobo y él se come a la abuela y a ella..."
- **Desenlace:** "Llega el cazador y las salva..."

Le pido a los niños que dibujen la narración de caperucita roja.

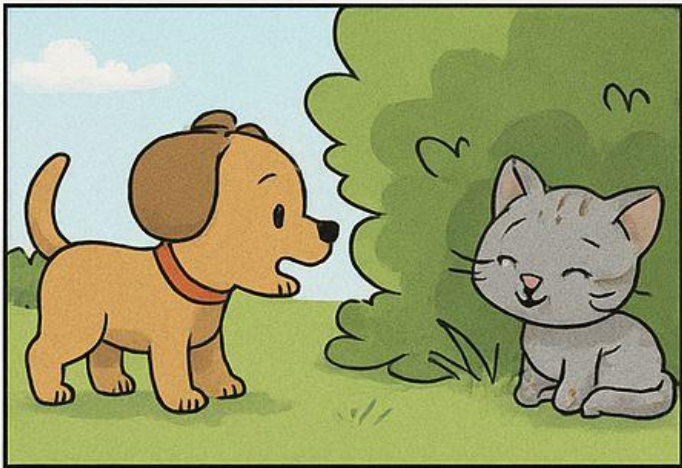
El perrito curioso



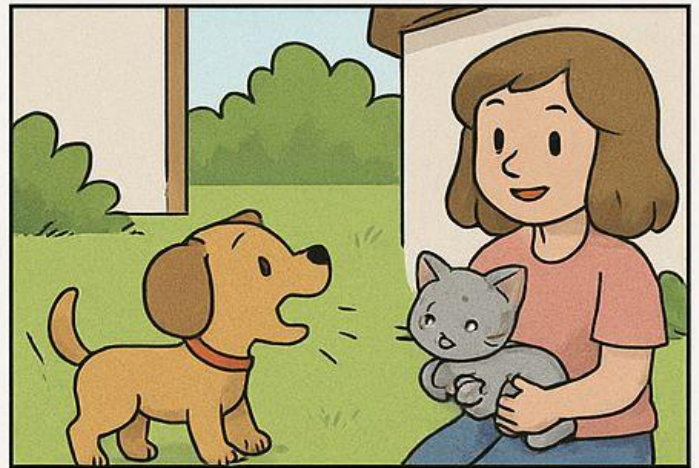
Había una vez un perrito llamado Tobí que vivía en una casa con jardín.



Un día, Tobí escuchó un ruido extraño detras de un arbusto. Muy curioso, fue a ver que era.



¡Sorpresa! Encontró un gatito bebe temblando de frío.



Tobí ladró para llamar la atención de su dueño, quien salió rápidamente, tomó al gatito en sus brazos y lo llevó adentro. Desde ese día, Tobí y el gatito, que se llamaba Mitsu, se volvieron los mejores

1 ¿Como se llamaba el perrito? Respuesta: Tobí

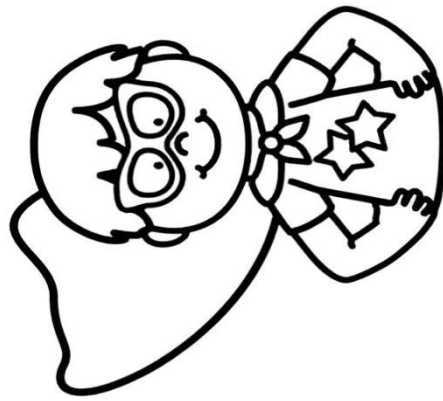
2 ¿Qué escuchó Tobí detrás del arbusto? Respuesta: Un ruido extraño

3 ¿Qué encontro Tobí cuando fue a mirar? Respuesta: Un gatito bebé temblando de frío

4 ¿Qué hizo Tobí cuando vio al gatito? Respuesta: Ladró para

MI SUPERHÉROE

Lee el texto, contesta las preguntas y encuentra palabras de la lectura en el sopa de letras.



Mi papá es fuerte y valiente como un superhéroe. Me protege, me enseña cosas nuevas y siempre me hace reír. Con su abrazo grande, aleja mis miedos. ¡Es mi héroe con capa! Lo quiero mucho.

LU MATERIAL EDUCATIVO

CONTESTA LAS PREGUNTAS:

1.- ¿Quién es el superhéroe?

2.- ¿Qué hace el superhéroe?

3.- Si tuvieras que agregar un superpoder ¿Cuál sería?

j	u	v	n	d	e	a	p	p	p
f	e	a	z	f	h	s	r	m	
u	s	l	u	p	e	o	t	o	i
e	c	i	l	a	r	t	a	t	e
r	a	e	e	p	o	a	e	e	d
t	l	n	s	a	e	p	g	o	s
e	a	t	u	o	j	a	e	a	a
n	r	e	i	c	a	p	a	s	a

Sopa de letras de Género narrativo

E	N	A	M	O	O	D	I	N	Á	M	I	C	O	D
C	N	C	P	A	M	E	T	D	I	R	E	C	T	O
O	A	O	P	A	N	N	C	U	E	N	T	O	G	A
M	R	N	T	R	R	T	I	B	N	V	A	T	R	S
E	R	T	O	I	O	Á	A	S	G	N	L	N	E	R
S	A	E	R	N	T	T	B	G	C	H	A	J	A	A
T	D	C	E	D	E	A	A	O	O	I	A	I	C	E
Á	O	I	L	I	S	P	T	G	L	N	E	T	T	U
T	R	M	A	R	T	L	T	C	O	A	I	N	H	A
I	N	I	T	E	I	E	O	S	E	N	E	S	T	C
C	O	E	I	C	G	Y	R	O	O	I	I	R	T	E
O	V	N	V	T	O	E	A	E	B	M	R	S	Ó	A
U	E	T	O	O	P	N	A	M	I	T	M	I	T	O
A	L	O	E	V	I	D	A	F	Á	B	U	L	A	A
E	A	S	A	Y	I	A	D	C	Ó	M	I	C	P	C

Palabras a encontrar:

NARRADOR
PERSONAJES
ACONTECIMIENTOS
AMBIENTE
PROTAGONISTA
TESTIGO
PARÁBOLA

RELATIVO
OMNISCIENTE
DIRECTO
INDIRECTO
ESTÁTICO
DINÁMICO
ANTAGONISTA

CUENTO
NOVELA
LEYENDA
MITO
CÓMIC
FÁBULA

AREA: PLAN LECTOR

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMAS: LA RAÍZ DE LAS PALABRAS

LOGRO: Reconocer y utilizar la raíz de las palabras para formar nuevas y comprender su significado

Indicador de logro:

- Identifica correctamente la raíz de palabras dadas.
- Forma nuevas palabras a partir de una raíz.

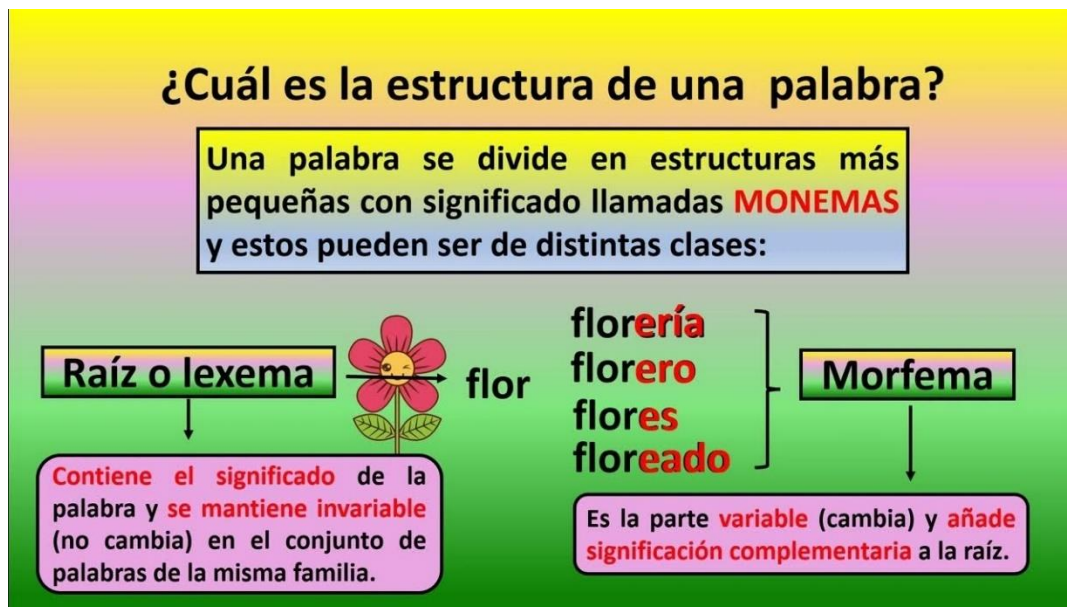
Actividad Introductoria:

Lectura corta: "El árbol de palabras"

(Se lee un cuento sobre un árbol mágico que da palabras nuevas al unir raíces con otras partes como prefijos y sufijos.)

Concepto:

La raíz es la parte principal de una palabra, la que no cambia. A partir de ella se pueden formar otras palabras. Ejemplo: "pan" → panadero, panadería, pancito.



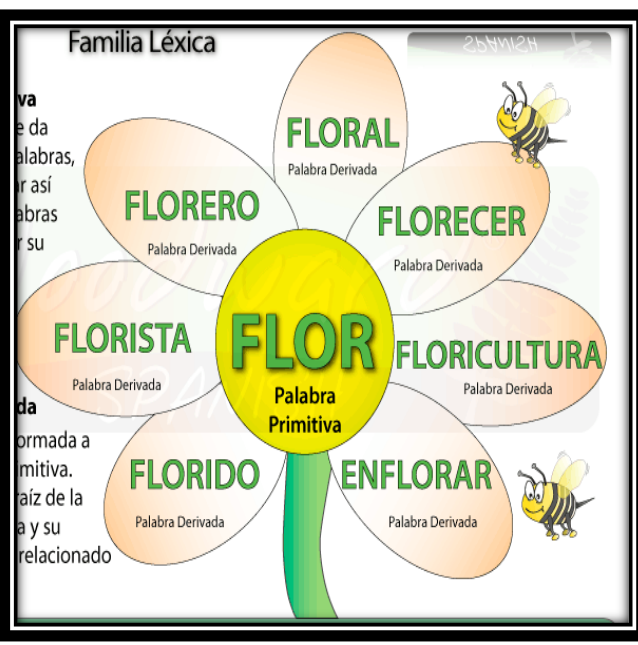
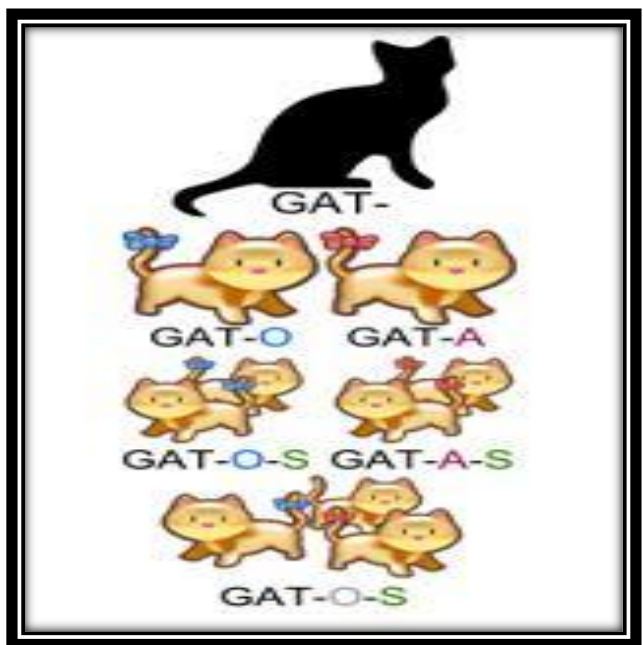
En resumen, la raíz es la esencia de la palabra, su núcleo, y a partir de ella se forman otras palabras con significados relacionados.

Ejemplos:

- "Libro": La raíz es "libr-".
- "Leal": La raíz es "leal-".
- "Correr": La raíz es "corr-".
- "Feliz": La raíz es "feliz-".

Actividad de Desarrollo:

1. Subrayar la raíz en un grupo de palabras.
2. Clasificar palabras con la misma raíz.
3. Juego: "Encuentra la familia" (reunir palabras que tienen la misma raíz).



Actividad de Afianzamiento:

Formar oraciones con palabras de la misma raíz.

- Juego de memoria con tarjetas (raíz + palabra derivada).
- Dibuja una "familia de palabras" (árbol con raíces y ramas que son palabras nuevas).

Lectura: El árbol de palabras

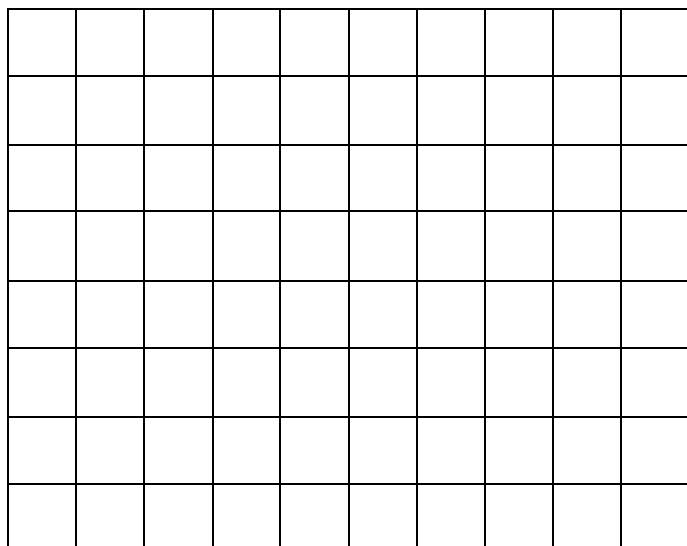
Había una vez un árbol muy especial en medio del bosque. No daba manzanas ni peras, sino palabras. Cada hoja tenía escrita una palabra diferente. Cuando el viento soplabla, las palabras volaban y llegaban a los oídos de los niños curiosos.

Un día, Martina, una niña muy alegre, encontró el árbol y se sentó bajo su sombra. De pronto, una palabra cayó en su mano: “amistad”. La leyó en voz alta y una sonrisa iluminó su rostro. Luego vinieron otras: “amor”, “paz”, “juego”, “leer”. Martina se dio cuenta de que ese árbol enseñaba cosas lindas.

Desde entonces, cada día pasaba por el árbol a recoger palabras. Luego las usaba para hacer cuentos, cantar canciones y hablar con amabilidad. El árbol estaba feliz porque sus palabras vivían en el corazón de Martina y de todos los niños que la escuchaban.

Preguntas: Falso o Verdadero (F o V):

1. El árbol daba frutas como manzanas y peras. ()
2. Cada hoja del árbol tenía una palabra escrita. ()
3. Las palabras se perdían cuando soplabla el viento. ()
4. Martina era una niña triste que no hablaba. ()
5. La palabra “amistad” fue la primera que cayó en su mano. ()
6. El árbol enseñaba palabras malas y tristes. ()
7. Martina usaba las palabras para escribir cuentos. ()
8. El árbol estaba en la escuela de Martina. ()
9. Los niños escuchaban las palabras de Martina. ()
10. El árbol estaba feliz porque sus palabras vivían en los niños. ()
11. Realiza la sopa de letras con 10 palabras de la imagen.
12. Dibuja en la parte de atrás de la hoja el árbol de palabras de la lectura.



AREA: CIENCIAS NATURALES

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMAS: LOS HUESOS SOSTIENEN TU CUERPO

LOGRO:

Reconoce que el sistema óseo permite el movimiento, da soporte al cuerpo y protege los órganos internos.

INDICADORES DE LOGRO:

- Identifica y nombra las partes principales del esqueleto humano.
- Describe funciones del sistema óseo en el cuerpo humano.
- Valora la importancia del cuidado del sistema óseo.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA

Juego: "Muévete con tus huesos"

Los niños harán movimientos como saltar, agacharse, correr en el lugar y levantar objetos. Luego se les pregunta: ¿Qué te permite moverte? ¿Sabías que dentro de ti hay huesos?

CONCEPTO: ¿QUÉ SON LOS HUESOS?

Los huesos son la estructura fundamental que sostiene nuestro cuerpo. Proporcionan soporte, permiten el movimiento y protegen órganos internos.



Funciones principales de los huesos:

Soporte:

Los huesos forman el esqueleto, que actúa como un marco que da forma y sostiene el cuerpo.



Movimiento:

Los huesos, junto con los músculos y las articulaciones, permiten el movimiento.

Protección:

Los huesos protegen órganos vitales como el cerebro (cráneo), el corazón y los pulmones (caja torácica).

Almacenamiento de minerales:

Los huesos almacenan calcio y fósforo, minerales esenciales para la función.

Un cuerpo humano adulto tiene 206 huesos. Aunque un bebé nace con aproximadamente 300 huesos, algunos de estos se fusionan a medida que crecen para formar los 206 huesos del esqueleto adulto.

MEDITACIÓN Y CONTEMPLACIÓN:

Cierra los ojos. Agradece por tu cuerpo, por tus piernas, tus brazos, tu columna que te mantiene firme.

Piensa en lo maravilloso que es tener un cuerpo que se mueve.

6 preguntas para la contemplación:

1. ¿Qué harías si no tuvieras huesos?
2. ¿Para qué sirven tus huesos?
3. ¿Qué puedes hacer para mantenerlos fuertes?
4. ¿Qué alimentos ayudan a los huesos?
5. ¿Por qué es importante no cargar cosas pesadas?
6. ¿Cómo podrías enseñar a otros a cuidar su cuerpo?

ACTIVIDAD EN CLASES:

Marca con X la respuesta correcta:

1. Los huesos ayudan a:

- a) Comer
- b) Moverse y proteger
- c) Dormir

2. El cráneo protege:

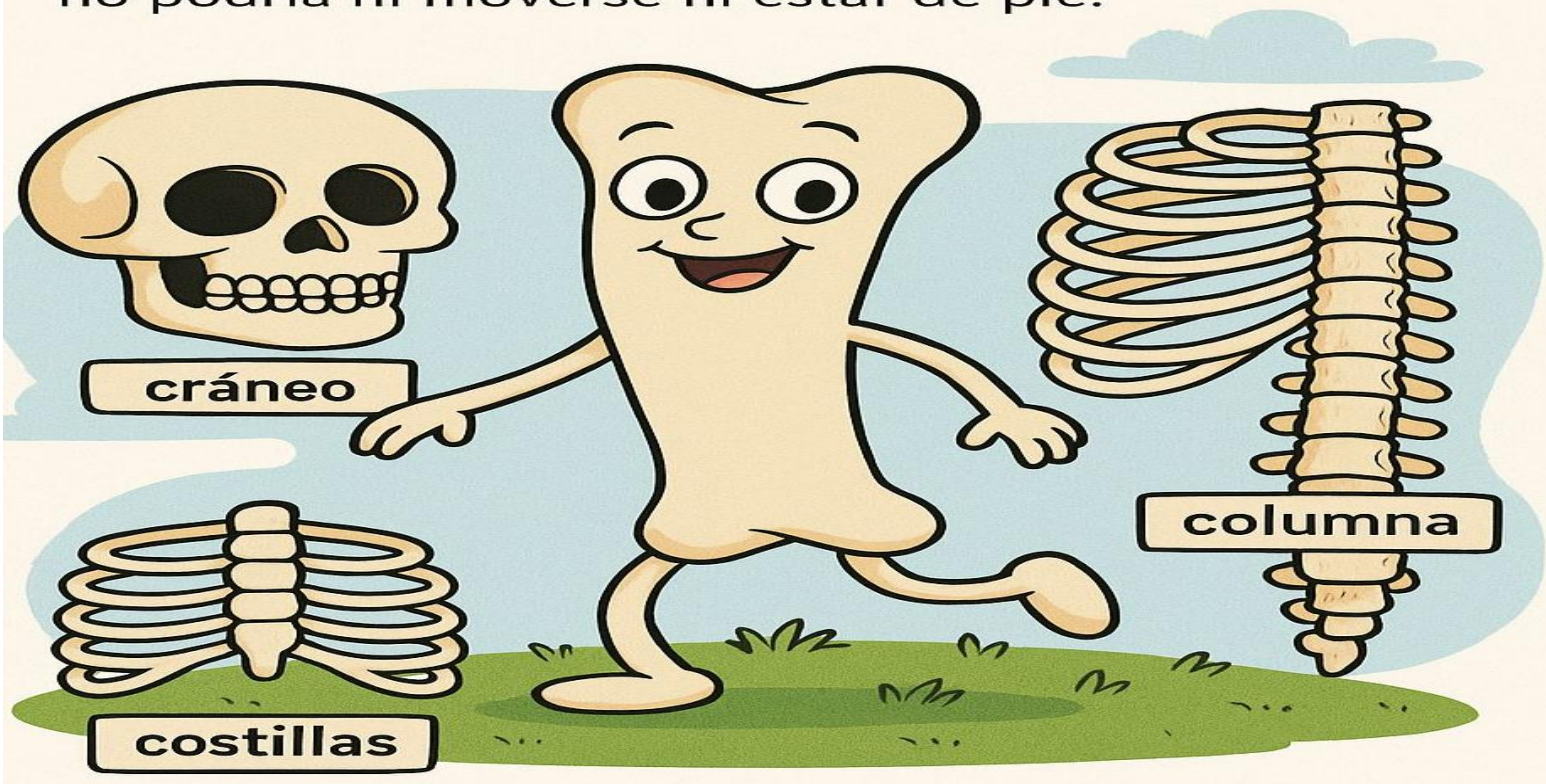
- a) El corazón
- b) El estómago
- c) El cerebro

Verdadero o falso:

- Los huesos están fuera del cuerpo. (F)
- Las costillas protegen el corazón. (V)
- El esqueleto ayuda a pararnos. (V)
- Comer dulces fortalece los huesos. (F)

El viaje de Huesín

Huesín era un huesito curioso que vivía en una pierna. Quiso saber por qué era tan importante, así que viajó por todo el cuerpo: saludó al cráneo, que protegía al cerebro; a las costillas, que abrazaban al corazón, y a la columna, que sostenía todo el cuerpo como un gran palo. Al final, Huesín aprendió que sin él y sin sus amigos, el cuerpo no podría ni moverse ni estar de pie.



PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN:

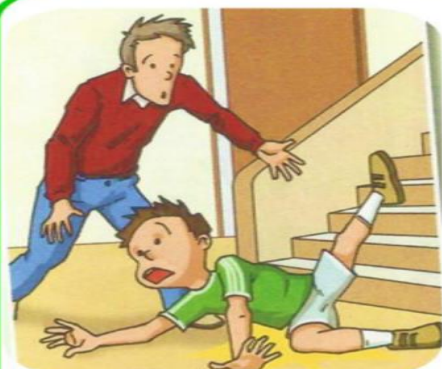
1. ¿Quién era Huesín? _____
2. ¿A dónde viajó? _____
3. ¿Qué función tenía el cráneo? _____
4. ¿Por qué las costillas eran importantes? _____
5. ¿Qué aprendió Huesín al final? _____

Realiza una sopa de letras con 10 palabras de la lectura del viaje de HUESIN.

									H
									U
									E
									S
									I
									N
C	U	R	I	O	S	O			

¿Qué sostiene mi cuerpo?

1. Escucha la siguiente situación:



Como le dolía mucho, su padre lo llevó al hospital. Allí le sacaron una radiografía en la que se veía el hueso roto, le pusieron el yeso y enseguida dejó de dolerle.

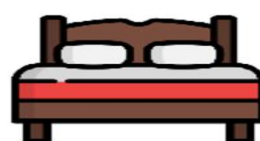


Un día, Sosimo bajaba jugando por las escaleras, se cayó y se lastimó la pierna.

Sosimo regreso a casa en silla de ruedas. Tiene que usar el yeso durante un mes y medio.

2. Responde:

a) Encierra ¿De dónde se cayó Sosimo?



b) Encierra y pinta ¿Qué se lastimó Sosimo?



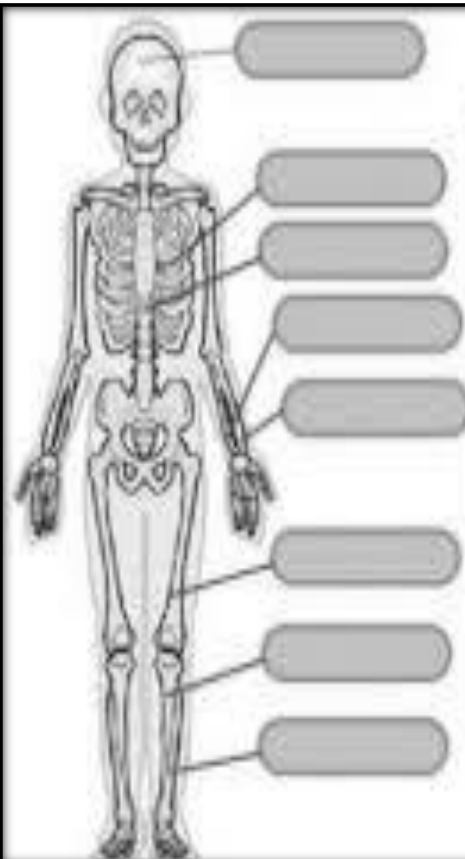
c) ¿De qué dio cuenta el doctor cuando saco la radiografía?



d) ¿Para qué va usar Sosimo el yeso?

Para que su hueso vuelva a unirse.

Para que su hueso siga roto.



C O S T I L L A S W M A Y
A J T A H C B O G W C N B
D R Q K O P E R O N E C O
J A T P C P N L I C X T H
C D M R W C Q J Q U J S P
A I W F S O U D A B B C I
J O K E Y L T I B I A R Q
H N H M V U C S Q T P A L
M X E U W M X B L O D N R
Q I J R Y N O D C E L E A
F E H P N A H P D J H O B
W R W N X Z E K O G K J V
K P N W L R Z X X U J I K



AREA: ECOLOGIA

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMAS: CONSTRUCCION DE JUGUETES CON RECICLAJE

LOGRO:

Reconoce la importancia del reciclaje y aplica su creatividad en la elaboración de juguetes con materiales reutilizables.

INDICADOR DE LOGRO:

- Identifica materiales reciclables en su entorno.
- Elabora un juguete funcional y decorativo usando elementos reciclables.
- Muestra compromiso con el cuidado del medio ambiente.

Actividad introductoria:

Conversación guiada: ¿Qué hacemos con la basura? ¿Se puede transformar? Luego, mostrar imágenes de juguetes hechos con materiales reciclados.

CONCEPTO:

Reciclar es usar nuevamente materiales que ya no sirven para su función original. Al hacerlo, ayudamos al planeta. Podemos construir juguetes con botellas, cajas, tapas, rollos, etc. Esto fomenta la creatividad y el cuidado ambiental.



shutterstock.com - 2137370967





Actividad de afianzamiento:

Exposición de los juguetes: cada niño presenta su creación y explica qué materiales utilizó y por qué eligió ese juguete.

Actividades según inteligencias:

- Lingüística: describen su juguete oralmente.
- Lógico-matemática: cuentan cuántos materiales usaron.
- Visual-espacial: diseñan un dibujo previo del juguete.
- Corporal-kinestésica: elaboran el juguete con sus manos.
- Interpersonal: trabajan en grupos pequeños.
- Intrapersonal: escriben cómo se sintieron haciendo su juguete.

Reflexión:

¿Sabías que al reciclar ayudas al planeta? ¿Cómo te sentiste creando algo nuevo con cosas usadas?

Meditación (guiada):

Cierra los ojos, respira profundo. Piensa en tu juguete. ¿Quién jugará contigo? ¿Cómo ayudas a la Tierra al reciclar?

Evaluación formativa:

- ✓ Participa en clase.
- ✓ Identifica materiales reciclables.
- ✓ Diseña y elabora su juguete.
- ✓ Presenta su trabajo con seguridad.

AREA: CATEDRA DE PAZ

DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS

TEMAS: DERECHOS HUMANOS

LOGRO:

Identifica los Derechos Humanos y explica su importancia para una vida digna y respetuosa.

INDICADOR DE LOGRO:

- Menciona algunos Derechos Humanos.
- Relaciona cada derecho con una acción cotidiana.
- Participa activamente en actividades de reflexión y expresión.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA: Tendremos una conversación guiada con los niños donde les hablaremos de sus derechos y la importancia de conocerlos.

Conversación guiada:

"¿Sabías que todos tenemos derechos desde que nacemos?"

Mostrar imágenes de niños en diferentes situaciones (jugando, estudiando, recibiendo atención médica).

CONCEPTO: Los derechos humanos son libertades y garantías básicas que todas las personas tienen por el simple hecho de ser humanos, sin importar su raza, género, origen, etc. Son fundamentales para vivir con dignidad, en libertad, justicia y paz. Estos derechos protegen nuestra vida, libertad, opinión, educación, vivienda y participación política, entre otros.



Importancia de los Derechos Humanos:

- **Garantizan una vida digna:**

Permiten que las personas puedan desarrollarse plenamente y vivir con respeto y seguridad.

- **Promueven la igualdad y la no discriminación:**

Aseguran que todos tengamos las mismas oportunidades y derechos, sin importar nuestras diferencias.

- **Protegen a los más vulnerables:**

Especialmente a aquellos que pueden ser objeto de abuso, negligencia o aislamiento.

- **Empoderan a las personas:**

Les dan voz y la capacidad de reclamar sus derechos y desafiar el maltrato.

- **Fortalecen la sociedad:**

Al fomentar la tolerancia, la igualdad y el respeto, los derechos humanos ayudan a construir comunidades más justas y pacíficas.



Derechos Civiles y Políticos:

- **Derecho a la vida:** Inviolable y no habrá pena de muerte.
- **Derecho a la libertad y seguridad personal:** Nadie puede ser privado de su libertad arbitrariamente.
- **Derecho a la integridad personal:** Nadie será sometido a desaparición forzada, torturas ni tratos crueles o inhumanos.
- **Libertad de pensamiento, conciencia y religión:** Incluye la libertad de cambiar de religión y manifestar la propia creencia.
- **Libertad de expresión:** Incluye la libertad de opinión y de difundir información.
- **Libertad de reunión y asociación pacíficas:** Nadie puede ser obligado a pertenecer a una asociación.
- **Derecho a un juicio justo:** Incluye la presunción de inocencia y el acceso a la justicia.
- **Derecho a la nacionalidad y a la identidad:** Reconocimiento de la persona ante la ley.
- **Derecho a la intimidad personal y familiar:** Protección de la vida privada y familiar.
- **Derecho al debido proceso:** Garantía de un juicio justo y equitativo.

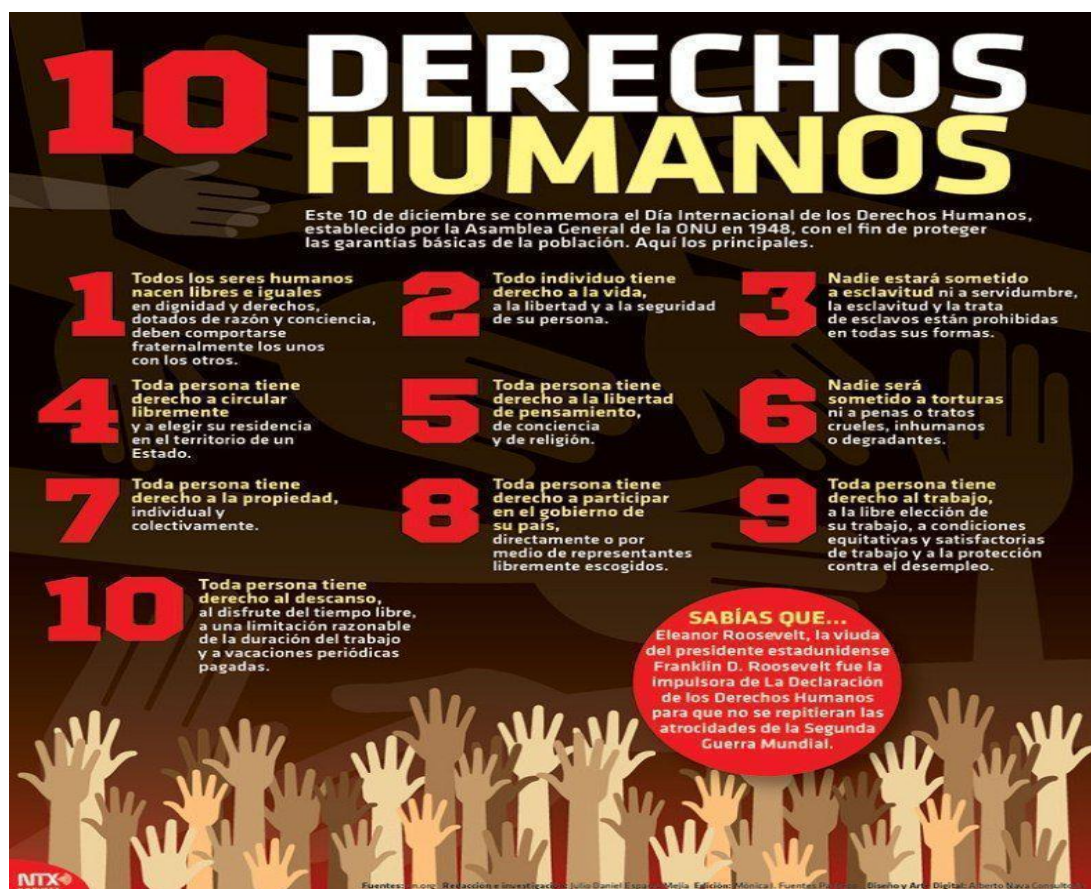
Derechos Económicos, Sociales y Culturales:

- **Derecho a la seguridad social:** Protección contra riesgos como la enfermedad, la vejez o la pérdida de empleo.

- **Derecho a la salud:** Acceso a servicios de salud para garantizar el bienestar físico y mental.
- **Derecho a la educación:** Acceso a una educación de calidad para el desarrollo personal y social.
- **Derecho al trabajo:** Acceso a un empleo digno y bien remunerado.
- **Derecho a la vivienda:** Acceso a una vivienda digna y adecuada.
- **Derecho a la alimentación:** Acceso a una alimentación suficiente y nutritiva.
- **Derecho a un medio ambiente sano:** Protección del entorno natural para las generaciones presentes y futuras.
- **Derecho a la cultura:** Acceso a la participación en la vida cultural y a la protección del patrimonio cultural.

Otros derechos importantes:

- **Derecho a la no discriminación:** Igualdad de trato y oportunidades para todas las personas, sin importar su origen, raza, sexo, religión, etc.
- **Derecho a la protección de la unidad familiar:** Protección de la familia como núcleo fundamental de la sociedad.
- **Derecho de petición:** Derecho a presentar solicitudes y peticiones ante las autoridades.
- **Derecho a solicitar asilo y reconocimiento de refugiado:** Protección para personas que huyen de la persecución en sus países de origen.

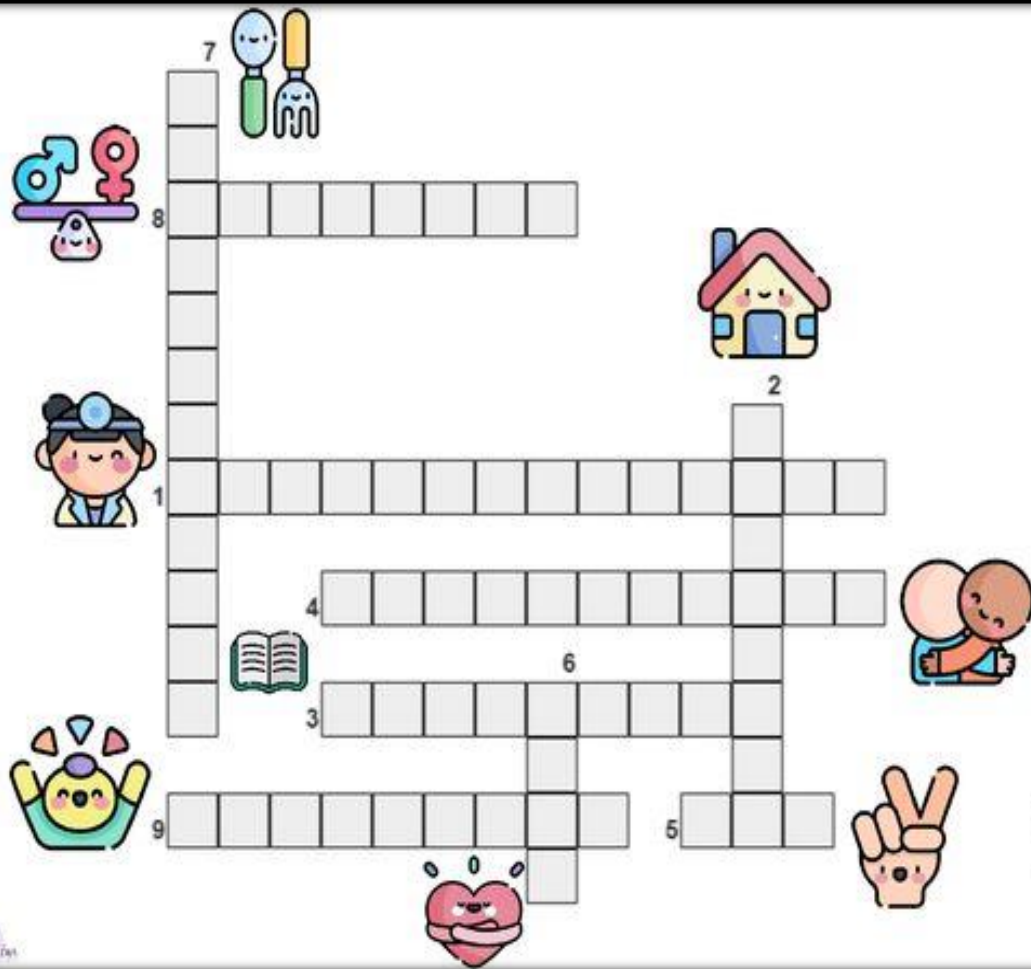


1. Señala cuáles de estos son derechos humanos.

Derecho a la vida	Derecho a comprar cosas	Derecho a recibir obsequios	Derecho a la intimidad
Derecho a la vivienda	Derecho a un pago del gobierno	Derecho a la libertad	Derecho a la nacionalidad
Derecho a la familia	Derecho a ejercitarme	Derecho a la salud	Derecho a la educación
Derecho a la libre expresión	Derecho a ir al supermercado	Derecho a pedir prestado	Derecho a hacer mis tareas
Derecho a usar zapatos finos	Derecho a comprar un avión	Derecho a sonreír	Derecho al libre pensamiento, creencia y religión

2. Marca con una X si es un derecho de primera, segunda o tercera generación.

DERECHO	PRIMERA GENERACIÓN	SEGUNDA GENERACIÓN	TERCERA GENERACIÓN
Derecho a la salud.			
Derecho a la integridad física.			
Derecho al espacio público.			
Derecho al trabajo.			
Derecho a la vida.			
Derecho a la buena alimentación.			
Derecho a la educación.			
Derecho a la seguridad social.			
Derecho a la recreación.			
Derecho a un medio ambiente sano.			



HORIZONTALES

1. ATENCIONMEDICA
3. EDUCACION
4. COMPRENSION
5. PAZ
8. IGUALDAD
9. DIVERSION

VERTICALES

2. VIVIENDA
6. AMOR
7. ALIMENTACION

AREA: INGLES**DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS****TEMAS: The Animals (Los animales)****LOGRO:**

Identifica y nombra correctamente animales comunes en inglés a través de imágenes, juegos y canciones.

INDICADOR DE LOGRO:

Reconoce al menos 8 nombres de animales en inglés y los relaciona con sus respectivas imágenes.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Canción animada “Old McDonald Had a Farm” o “Let’s go to the Zoo” (puedes mostrar el video en clase).

Preguntas guía:

- ¿Qué animales viste?
- ¿Cómo se dice perro en inglés?
- ¿Qué sonido hace la vaca?

CONCEPTO:

Los animales en inglés son nombres que usamos para identificar seres vivos como el dog (perro), cat (gato), bird (pájaro), fish (pez), cow (vaca), etc.





ACTIVIDADES POR INTELIGENCIA:

Lingüística: Repetición y escritura de palabras con apoyo visual.

Visual-Espacial: Dibuja y colorea cada animal con su nombre en inglés.

Interpersonal: Juego en parejas: “¿Qué animal soy?” (un niño imita y el otro adivina).

Musical: Cantar canciones con los nombres de los animales.

Corporal: Mímica de los animales.

Intrapersonal: Mini libro personal con sus animales favoritos en inglés.

ACTIVIDADES DE AFIANZAMIENTO:

1. Une con flecha la palabra con la imagen.

2. Sopa de letras con los animales.

3. Juego de memoria: tarjetas con nombres y figuras.

REFLEXIÓN:

Pregunta para el grupo:

¿Qué animal te gustaría ser y por qué?

MEDITACIÓN – CONTEMPLACIÓN:

Cierra los ojos, imagina que estás en un zoológico... ¿Qué animales ves? ¿Cómo suenan? ¿Cómo se llaman en inglés?

Preguntas:

1. ¿Escuchaste un león?

2. ¿Viste un pez nadando?

3. ¿Qué animal volaba?

4. ¿Cuál era tu favorito?

5. ¿Cómo lo dices en inglés?



Sea Animals

worksheetspack

Name: _____

Date: _____

Picture Quiz

Tick the correct option.

1



- ☐ Clam
☐ Shark
☐ Whale

2



- ☐ Starfish
☐ Goldfish
☐ Seahorse

3



- ☐ Lobster
☐ Crab
☐ Starfish

4



- ☐ Pelican
☐ Starfish
☐ Jellyfish

5



- ☐ Whale
☐ Sea lion
☐ Octopus

6



- ☐ Dolphin
☐ Seal
☐ Shark

7



- ☐ Piranha
☐ Seahorse
☐ Sea lion

8



- ☐ Goldfish
☐ Crab
☐ Oyster

9



- ☐ Seal
☐ Tuna
☐ Squid

10



- ☐ Lobster
☐ Jellyfish
☐ Crab

11



- ☐ Dolphin
☐ Octopus
☐ Pelican

12



- ☐ Otter
☐ Turtle
☐ Crab

13



- ☐ Shark
☐ Sea lion
☐ Piranha

14



- ☐ Starfish
☐ Octopus
☐ Whale

15



- ☐ Oyster
☐ Shark
☐ Tuna

16



- ☐ Goldfish
☐ Crab
☐ Clam

17



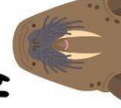
- ☐ Oyster
☐ Seahorse
☐ Sea lion

18



- ☐ Shark
☐ Dolphin
☐ Whale

19



- ☐ Jellyfish
☐ Sea lion
☐ Walrus

20



- ☐ Crab
☐ Squid
☐ Starfish

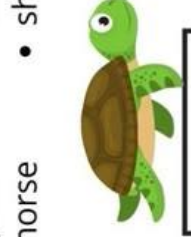
21



- ☐ Piranha
☐ Seal
☐ Otter



Sea Animals



W H A L E R J E D F
 S S J Z E E R O I
 I E T Z O N L H L S
 J A A S C S L L P H
 U T R H T H Y O H S
 T U F I O A F B I Q
 V R I R P I S N U
 W T S M U K S T U I
 A L H P S M H E N D
 N E E N K T C R A B

- shark
- whale
- dolphin
- sea turtle
- octopus
- sea horse
- fish
- starfish
- squid
- jellyfish
- crab
- shrimp

AREA: HISTORIA

DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS

TEMAS: ¿CÓMO HA CAMBIADO MI FORMA DE VESTIR?

LOGRO:

Reconoce y compara los cambios en la forma de vestir de las personas en el tiempo, valorando su importancia cultural e histórica.

INDICADOR DE LOGRO:

- Identifica diferencias entre la ropa de antes y la actual.
- Describe cómo vestían sus abuelos o padres cuando eran niños.
- Explica por qué la ropa ha cambiado con el tiempo.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Le hablaremos a los niños de como los tiempos han cambiado y con eso la forma de vestir de las personas, la forma como cambian las modas al pasar los tiempos.

"Desfile del tiempo"

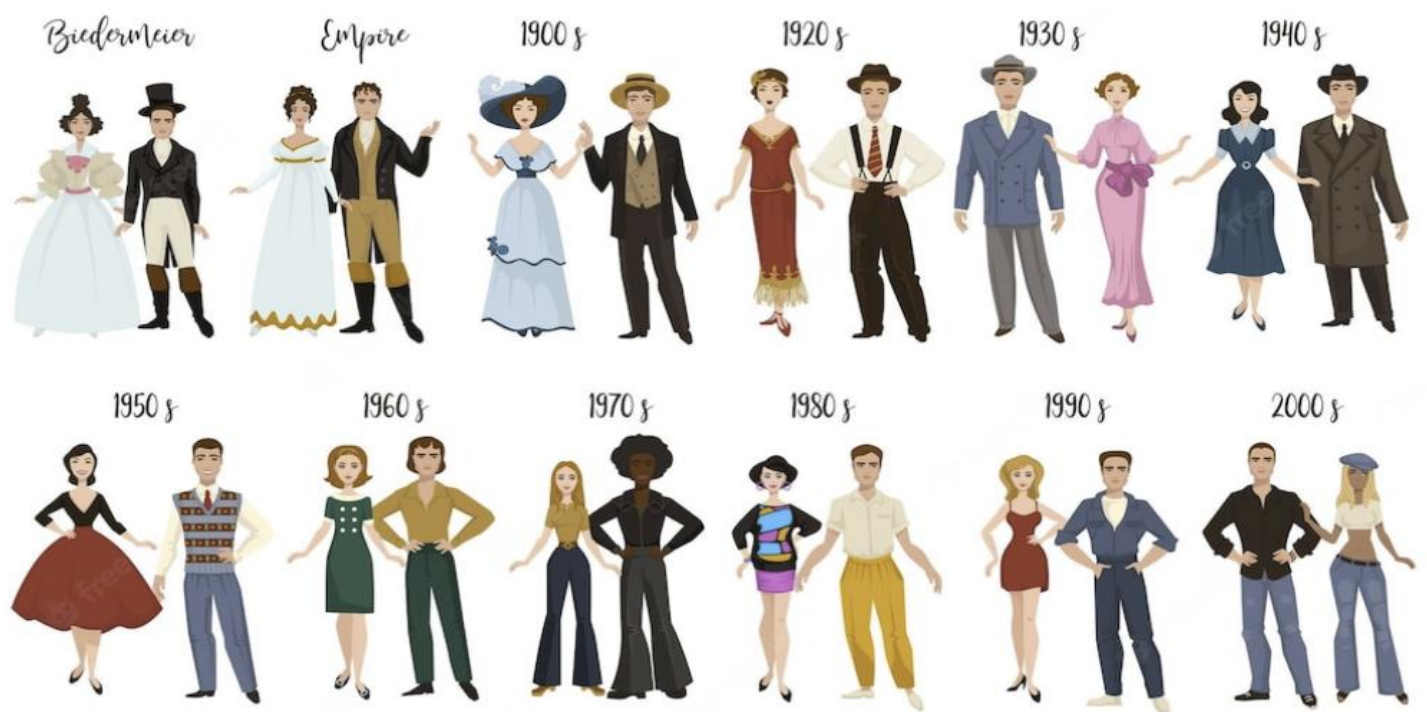
La maestra muestra imágenes de ropa antigua y actual, para ver las diferencias.

CONCEPTO:

Antes las personas se vestían diferente. Usaban ropa hecha a mano, de telas gruesas y colores más simples. Hoy usamos ropa moderna, de muchos colores, con diseños diferentes. La ropa cambia con el tiempo por el clima, la moda y los materiales nuevos.



La forma en que elegimos vestirnos puede cambiar con el tiempo debido a diversos factores como cambios en la edad, estilo de vida, influencias culturales o incluso la búsqueda de nuevas tendencias. La moda es un reflejo de nuestra identidad y evolución personal, mostrando cómo nos vemos a nosotros mismos y cómo deseamos ser percibidos por los demás.



ACTIVIDADES SEGÚN INTELIGENCIAS:

Lingüística: Escribe o dibuja cómo vestían tus abuelos y cómo vistes tú.

Visual-espacial: Crea una línea del tiempo con dibujos de ropa del pasado y del presente.

Corporal-kinestésica: Haz un juego de roles con ropa antigua y moderna.

Interpersonal: Conversa con un compañero sobre cómo vestían sus padres o abuelos.

Intrapersonal: Piensa qué prenda de ropa es especial para ti y por qué.

ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN:

¿Por qué es importante conocer cómo se vestían antes? ¿Crees que la ropa dice algo de una persona o de su cultura?

EVALUACIÓN FORMATIVA:

Criterios:

- Participa activamente en las actividades.
- Identifica correctamente la ropa antigua y actual.
- Explica por qué ha cambiado la forma de vestir



LA ROPA LETRAS



L	E	M	R	O	F	I	N	U		Z	V	L	U	B
O	G	I	R	B	A	R	O	D	A	Ñ	A	B	O	R
S	X	O	X	J	C	D	G	P	V	S	S	T	S	X
E	C	A	M	I	S	A	A	T	Z	A	A	K	O	R
D	A	R	R	O	G	T	M	A	V	S	P	K	R	S
S	C	A	L	Z	O	N	C	I	L	L	O	S	E	S
A	H	S	F	S	B	U	T	J	S	B	O	N	U	E
F	A	S	A	G	A	R	B	J	M	E	I	F	Q	N
A	Q	S	E	N	O	C	A	T	A	T	T	X	A	O
G	U	L	M	P	D	A	F	D	E	D	R	A	V	L
O	E	W	E	C	H	A	N	C	L	A	S	P	O	A
R	T	D	M	O	L	A	L	Y	E	S	R	E	J	T
R	A	M	C	D	F	A	Y	I	N	I	K	I	B	N
O	F	A	A	U	C	U	G	U	A	N	T	E	S	A
G	S	F	B	Z	S	O	D	I	T	S	E	V	P	P



ABRIGO
 BOTAS
 CALCETINES
 CAMISETA
 DEPORTIVAS
 GORRA
 JERSEY
 SANDALIAS
 VAQUEROS

BAÑADOR
 BRAGAS
 CALZONCILLOS
 CHANCLAS
 FALDA
 GORRO
 PANTALONES
 TACONES
 VESTIDO

BIKINI
 BUFANDA
 CAMISA
 CHAQUETA
 GAFASDESOL
 GUANTES
 SACO
 UNIFORME
 ZAPATOS

iSLCollective.com

LA ROPA LETRAS



L	E	M	R	O	F	I	N	U		Z	V	L	U	B
O	G	I	R	B	A	R	O	D	A	Ñ	A	B	O	R
S	X	O	X	J	C	D	G	P	V	S	S	T	S	X
E	C	A	M	I	S	A	A	T	Z	A	A	K	O	R
D	A	R	R	O	G	T	M	A	V	S	P	K	R	S
S	C	A	L	Z	O	N	C	I	L	L	O	S	E	S
A	H	S	F	S	B	U	T	J	S	B	O	N	U	E
F	A	S	A	G	A	R	B	J	M	E	I	F	Q	N
A	Q	S	E	N	O	C	A	T	A	T	T	X	A	O
G	U	L	M	P	D	A	F	D	E	D	R	A	V	L
O	E	W	E	C	H	A	N	C	L	A	S	P	O	A
R	T	D	M	O	L	A	L	Y	E	S	R	E	J	T
R	A	M	C	D	F	A	Y	I	N	I	K	I	B	N
O	F	A	A	U	C	U	G	U	A	N	T	E	S	A
G	S	F	B	Z	S	O	D	I	T	S	E	V	P	P



ABRIGO
 BOTAS
 CALCETINES
 CAMISETA
 DEPORTIVAS
 GORRA
 JERSEY
 SANDALIAS
 VAQUEROS

BAÑADOR
 BRAGAS
 CALZONCILLOS
 CHANCLAS
 FALDA
 GORRO
 PANTALONES
 TACONES
 VESTIDO

BIKINI
 BUFANDA
 CAMISA
 CHAQUETA
 GAFASDESOL
 GUANTES
 SACO
 UNIFORME
 ZAPATOS

iSLCollective.com



AREA: GEOGRAFIA

DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS

TEMAS: LOS DESASTRES NATURALES Y SUS RIESGOS.

LOGRO:

Reconoce los desastres naturales más comunes y comprende los riesgos que implican, proponiendo acciones básicas de prevención y cuidado.

INDICADOR DE LOGRO:

- Identifica diferentes tipos de desastres naturales (terremotos, inundaciones, incendios forestales, etc.).

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Conversación guiada con los niños y imágenes:

El docente mostrará imágenes de terremotos, tormentas, incendios, inundaciones y hará preguntas como:

—¿Alguna vez has visto algo así?

—¿Qué crees que pasó allí?

—¿Qué harías si ocurre un desastre natural?

CONCEPTO:

Los desastres naturales son fenómenos de la naturaleza que pueden causar daños a las personas, las casas y el ambiente. Algunos ejemplos son los terremotos, las inundaciones, los incendios forestales y los huracanes. Aunque no podemos evitar que ocurran, sí podemos aprender cómo cuidarnos y proteger a los demás.

Geológicos:

- **Terremotos:** Movimientos bruscos de la corteza terrestre que pueden causar destrucción masiva.
- **Erupciones volcánicas:** Expulsión de lava, ceniza y gases desde el interior de la Tierra.
- **Deslizamientos de tierra:** Movimiento de tierra, rocas y vegetación ladera abajo, a menudo causado por lluvias intensas o terremotos.
- **Tsunamis:** Grandes olas generadas por terremotos submarinos, erupciones volcánicas o deslizamientos de tierra.

Hidrometeorológicos:

- **Huracanes, ciclones, tifones:** Tormentas tropicales con fuertes vientos y lluvias torrenciales.
- **Inundaciones:** Desbordamiento de agua sobre tierra que normalmente está seca, a menudo causado por lluvias intensas, deshielo o mareas altas.

- **Sequías:** Periodos prolongados de falta de agua que pueden causar daños a la agricultura y al suministro de agua potable.
- **Olas de calor:** Temperaturas extremas que pueden causar problemas de salud y afectar la infraestructura.
- **Tormentas de nieve y hielo:** Fenómenos meteorológicos que pueden causar interrupciones en el transporte, cortes de energía y daños a la infraestructura.

Incendios forestales:

Fuego incontrolado que puede propagarse rápidamente y causar daños extensos a bosques y zonas habitadas



DESARROLLO DE LA CLASE (ACTIVIDADES):

Lectura guiada: “Cuando la tierra tiembla” (cuento corto adaptado).

2. Actividad de comprensión: Dibuja un desastre natural y escribe cómo actuarías.

3. Clasificación: Con fichas, clasifica desastres según su tipo (agua, fuego, tierra, aire).

4. Juego de roles: ¿Qué harías si...? Simulación de situaciones y respuesta adecuada.

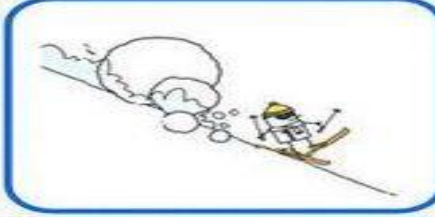
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

- Participación activa en el juego de roles y actividades.
- Producción de dibujos, carteles y respuestas orales.
- Comportamiento responsable en simulacros o dinámicas de emergencia.

ACTIVIDAD

Escribe el nombre correspondiente a cada desastre natural.









Resuelve la siguiente SOPA DE LETRAS

Editorial MB

I	N	C	E	N	D	I	O	S	A	S	G
N	S	X	F	E	H	O	P	N	T	A	Ñ
U	C	S	I	S	M	O	S	M	W	I	D
N	O	A	R	D	H	A	U	G	D	C	E
D	P	R	E	V	E	N	C	I	O	N	S
A	Y	O	C	I	D	M	T	A	R	E	A
C	B	P	E	R	D	I	D	A	S	G	S
I	O	N	O	S	N	A	G	J	Z	R	T
O	Z	K	Y	M	E	K	Y	K	U	E	R
N	V	T	U	Q	U	T	O	N	L	M	E
E	N	F	E	R	M	E	D	A	D	E	S

- Inundación
- Incendios
- Sismos
- Desastres
- Perdidas
- Enfermedades
- Emergencias
- Prevención



Editorial MB

AREA: INFORMATICA

DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS

TEMAS: EL ESCRITORIO DE WINDOWS

LOGRO:

Reconoce y nombra los elementos principales del escritorio de Windows, comprendiendo su utilidad y función en el uso del computador.

INDICADOR DE LOGRO:

- Identifica correctamente los elementos del escritorio de Windows.
- Utiliza con seguridad y autonomía básica el entorno gráfico del sistema operativo.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Conversar con los estudiantes: ¿Qué ven cuando encienden un computador? Mostrar una imagen del escritorio y preguntar qué reconocen (iconos, barra de tareas, fondo, botón inicio, etc.).

CONCEPTO: CONCEPTO:

El escritorio de Windows es la pantalla principal que aparece cuando encendemos el computador. Allí encontramos íconos que nos permiten abrir programas, la barra de tareas donde vemos lo que tenemos abierto y el botón de inicio para acceder a todas las funciones del sistema.



Fondo de pantalla:

La imagen de fondo que ves en el escritorio.

- **Iconos:**

Pequeñas imágenes que representan programas, archivos o carpetas y permiten acceder a ellos rápidamente.

Barra de tareas:

Una barra ubicada generalmente en la parte inferior de la pantalla que contiene el botón de inicio, accesos directos a programas y el área de notificación.

- **Menú de inicio:**

Un menú al que se accede haciendo clic en el botón de inicio, donde se encuentran todas las aplicaciones instaladas, configuraciones y opciones del sistema.

- **Área de notificación:**

Una sección en la barra de tareas donde se muestran notificaciones, el reloj, el estado de la conexión a internet y otros indicadores.

- **Ventanas:**

Espacios donde se ejecutan las aplicaciones y programas. Cada ventana tiene elementos como la barra de título, botones de minimizar, maximizar y cerrar.

- **Barra de búsqueda:**

Una herramienta que permite buscar rápidamente archivos, aplicaciones y configuraciones.

- **Vista de tareas:**

Permite cambiar entre las diferentes ventanas y aplicaciones abiertas.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO

1. Observa la imagen del escritorio de Windows y colorea los elementos que reconozcas.
2. Une con flechas el nombre con el elemento correcto (icono – barra de tareas – papelera de reciclaje – botón inicio).

2. Une el nombre de cada elemento con la descripción o definición.

BARRA DE TAREAS

Es la representación gráfica de un programa, carpeta, archivo o acceso directo; donde guardamos nuestra información.

BOTÓN INICIO

Muestra la variedad de programas y todo lo que contiene nuestro ordenador.



Lugar donde se minimizan los documentos, programas y carpetas que tenemos activos.

ICONOS

Representa el sistema operativo usado en un ordenador

3. Halla las palabras en la sopa de letras.

N	S	A	E	R	A	T	E	D	A	R	R	A	B	E
O	E	A	C	O	A	C	N	A	S	D	I	E	C	O
T	B	C	E	O	E	O	R	O	T	A	O	A	O	O
I	S	B	A	R	I	N	N	D	E	O	J	N	T	S
F	N	I	T	S	A	O	C	A	A	A	T	N	U	A
I	A	C	R	S	C	T	U	E	D	I	U	I	E	M
C	O	C	G	I	S	C	E	E	J	A	E	Q	O	A
A	O	A	C	E	A	I	B	D	E	N	T	R	I	R
C	O	I	T	E	I	Ú	V	V	A	A	A	O	T	G
I	E	A	A	A	S	E	N	S	A	T	Q	R	T	O
O	E	A	E	Q	T	O	Ó	I	T	R	S	E	O	R
N	J	U	U	I	S	O	S	T	T	O	O	I	T	P
E	D	E	A	C	T	I	V	O	S	C	N	R	V	P
S	D	S	A	D	A	C	S	S	L	Ú	E	N	R	T
A	B	O	T	Ó	N	I	N	I	C	I	O	M	C	A

ICONOS

BARRA DE TAREAS

BOTÓN INICIO

CORTANA

VISTA DE TAREAS

NOTIFICACIONES

CAJA DE BÚSQUEDA

ACCESOS

PROGRAMAS

ACTIVOS

2. Une el nombre de cada elemento con la descripción o definición.

BARRA DE TAREAS

Es la representación gráfica de un programa, carpeta, archivo o acceso directo; donde guardamos nuestra información.

BOTÓN INICIO

Muestra la variedad de programas y todo lo que contiene nuestro ordenador.



Lugar donde se minimizan los documentos, programas y carpetas que tenemos activos.

ICONOS

Representa el sistema operativo usado en un ordenador

3. Halla las palabras en la sopa de letras.

N	S	A	E	R	A	T	E	D	A	R	R	A	B	E
O	E	A	C	O	A	C	N	A	S	D	I	E	C	O
T	B	C	E	O	E	O	R	O	T	A	O	A	O	O
I	S	B	A	R	I	N	N	D	E	O	J	N	T	S
F	N	I	T	S	A	O	C	A	A	A	T	N	U	A
I	A	C	R	S	C	T	U	E	D	I	U	I	E	M
C	O	C	G	I	S	C	E	E	J	A	E	Q	O	A
A	O	A	C	E	A	I	B	D	E	N	T	R	I	R
C	O	I	T	E	I	Ú	V	V	A	A	A	O	T	G
I	E	A	A	A	S	E	N	S	A	T	Q	R	T	O
O	E	A	E	Q	T	O	Ó	I	T	R	S	E	O	R
N	J	U	U	I	S	O	S	T	T	O	O	I	T	P
E	D	E	A	C	T	I	V	O	S	C	N	R	V	P
S	D	S	A	D	A	C	S	S	L	Ú	E	N	R	T
A	B	O	T	Ó	N	I	N	I	C	I	O	M	C	A

ICONOS

BARRA DE TAREAS

BOTÓN INICIO

CORTANA

VISTA DE TAREAS

NOTIFICACIONES

CAJA DE BÚSQUEDA

ACCESOS

PROGRAMAS

ACTIVOS



AREA: RELIGION

DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS

TEMAS: LA IGLESIA ES LA COMUNIDAD DE AMIGOS DE JESUS.

LOGRO:

Comprende que la Iglesia es la comunidad de los amigos de Jesús y reconoce su papel como miembro activo en esa comunidad.

INDICADOR DE LOGRO:

- Identifica qué es la Iglesia y quiénes la conforman.
- Participa en actividades que fomenten los valores de amistad, respeto y servicio.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

Conversar con los estudiantes: ¿Qué es para ti la Iglesia? ¿Has ido a alguna? ¿Qué se hace allí?

Mostrar una imagen de una Iglesia con personas reunidas y conversar sobre lo que observan.

CONCEPTO:

La Iglesia no es solo un edificio, es una comunidad de personas que creen en Jesús y lo siguen. En la Iglesia aprendemos a amar, a ayudar y a vivir como amigos de Jesús. Todos los que creemos en Él formamos parte de esta gran familia.

ACTIVIDADES DE AFIANZAMIENTO

1. Colorea y une

Dibujo de una Iglesia con varias personas (niños, ancianos, sacerdote, etc.).

Los niños deben colorear y unir con líneas quiénes forman la comunidad de la Iglesia.

2. Completa la frase:

“La Iglesia es la comunidad de los ___ de ___.”

3. Falso o Verdadero:

La Iglesia es solo un edificio bonito. (F)

- Todos podemos ser amigos de Jesús. (V)
- En la Iglesia aprendemos a ser buenos y ayudar. (V)
- Solo los adultos forman parte de la Iglesia. (F)
- Jesús quiere que vivamos en comunidad. (V)

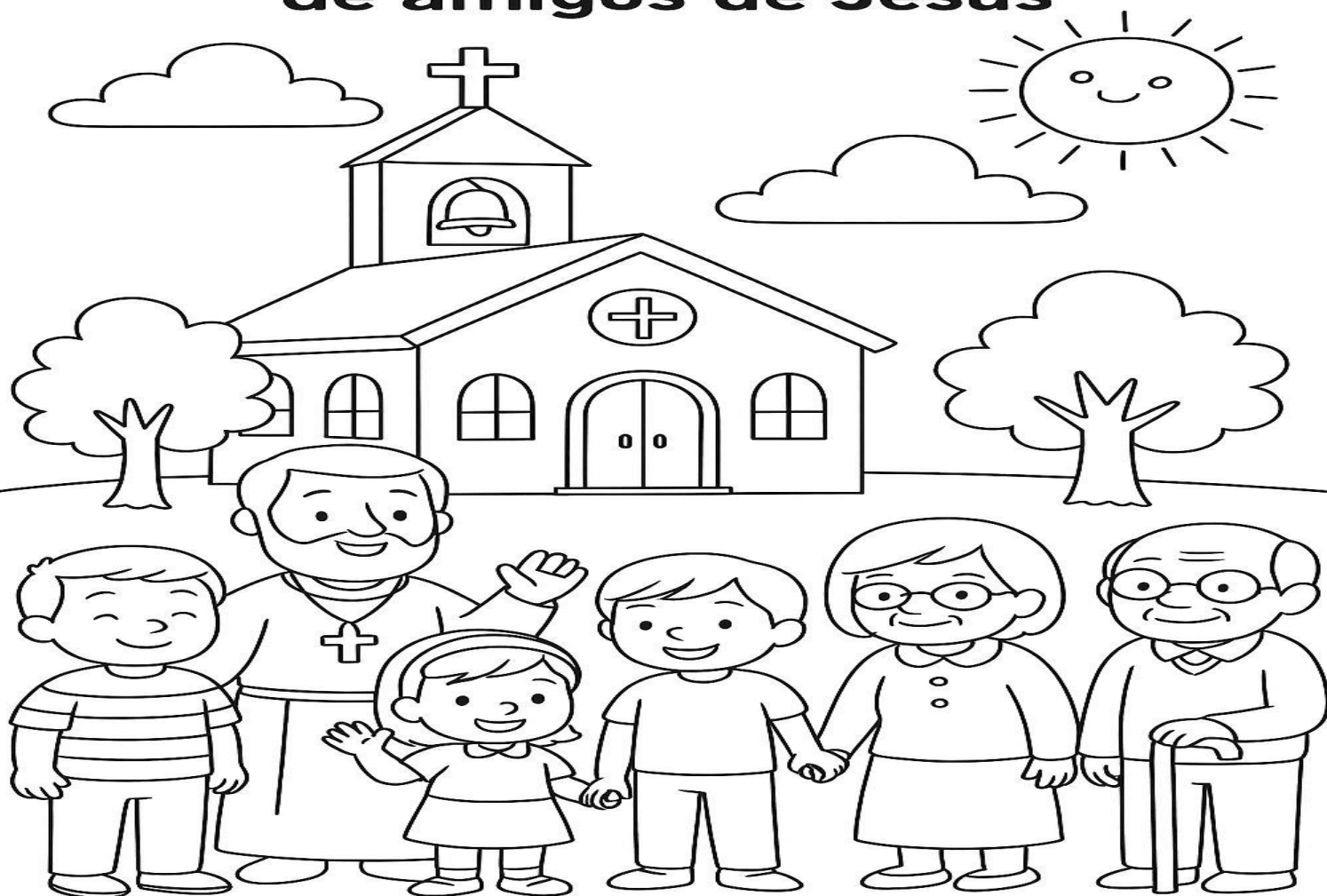
4. Reflexión sencilla en grupo:

¿Qué puedes hacer tú para ser un buen amigo de Jesús en tu casa, en tu escuela y en tu comunidad?

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

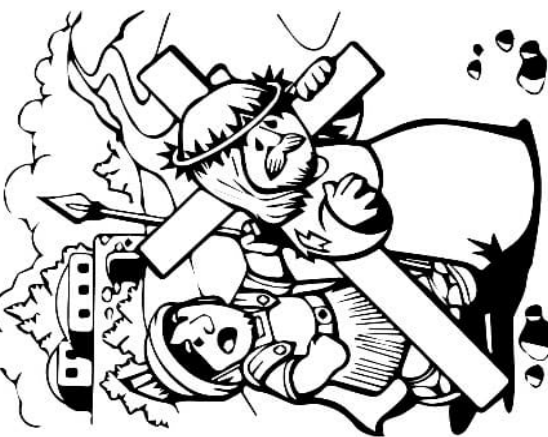
- Participación en la conversación.
- Actividades escritas y coloreadas.
- Expresión oral en la reflexión grupal.

La Iglesia y la comunidad de amigos de Jesús



Encuentra las palabras de la sopa de letras.

q	a	d	a	r	t	n	e	y	o	j	t
v	f	x	b	u	r	r	i	t	o	s	w
r	d	h	o	s	a	n	a	p	o	e	q
s	h	n	o	i	s	a	p	r	v	a	u
w	o	l	i	v	o	s	a	m	l	a	p
y	d	i	s	c	i	p	u	l	o	s	d
j	k	c	r	g	l	o	r	i	a	e	y
m	a	n	t	o	s	o	m	a	r	a	e
e	v	a	n	g	e	l	i	o	a	d	r
z	n	e	l	a	s	u	r	e	j	c	f
e	b	o	g	n	i	m	o	d	p	h	y
s	o	m	a	r	o	m	l	a	s	v	o



burrito
ramos
palmas
hosanna
rey
gloria
jesusalen
mantos

olivo
salmo
evangelio
pasion
discipulos
ramos
domingo
entrada



AREA: ARTISTICA

DOCENTE: DAICY CUNDUMI Y SOLEY GALVIS

TEMAS: TECNICAS PARA COLOREAR

LOGRO

Identifica y aplica diferentes técnicas para colorear en sus producciones artísticas, respetando los límites, combinando colores y mostrando creatividad.

INDICADOR DE LOGRO

- Reconoce técnicas básicas como el difuminado, rayado, punteado y degradado.
- Utiliza adecuadamente crayones, colores, témperas y otros materiales.
- Aplica las técnicas en dibujos propios con cuidado y orden.

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA

Conversación guiada:

“¿Cómo te gusta colorear? ¿Sabías que hay muchas formas de usar los colores?”

Luego, mostrar ejemplos visuales (dibujos simples con diferentes técnicas de coloreado).

CONCEPTO

Las técnicas para colorear son formas diferentes de aplicar color a los dibujos. Algunas técnicas son:

- Rayado: usando líneas en una sola dirección.
- Punteado: usando pequeños puntos.
- Difuminado: mezclando colores con los dedos o un algodón.
- Degradado: pasar de un color claro a uno más oscuro

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO

- Observar imágenes coloreadas con distintas técnicas.
- Clasificar las técnicas según los materiales.
- Crear un dibujo libre y aplicar al menos dos técnicas para colorear.
- Exponer el trabajo al grupo y explicar cómo lo hizo.

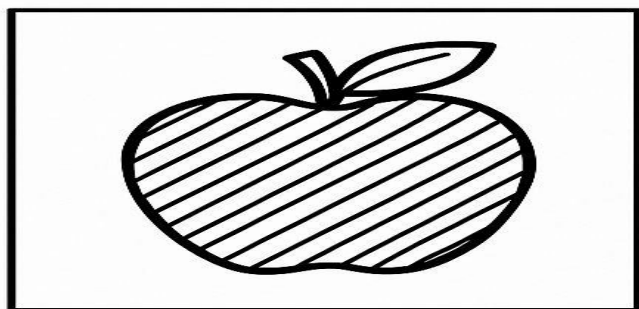
ACTIVIDAD DE REFUERZO

Ficha con dibujos divididos en secciones donde deben aplicar una técnica distinta en cada parte.

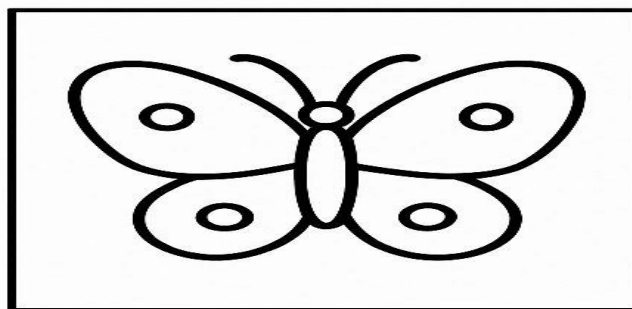
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Aplica al menos dos técnicas correctamente.
- Respeta los límites del dibujo.
- Muestra limpieza y dedicación en su trabajo.

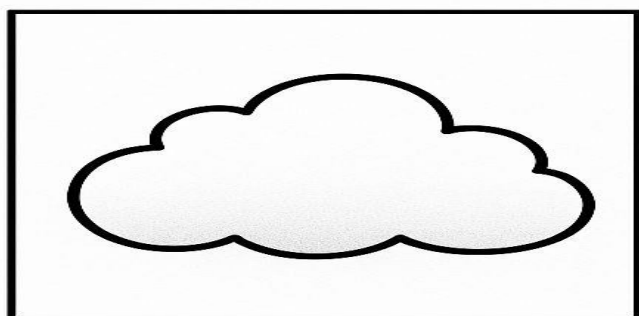
TÉCNICAS PARA COLOREAR



RAYADO



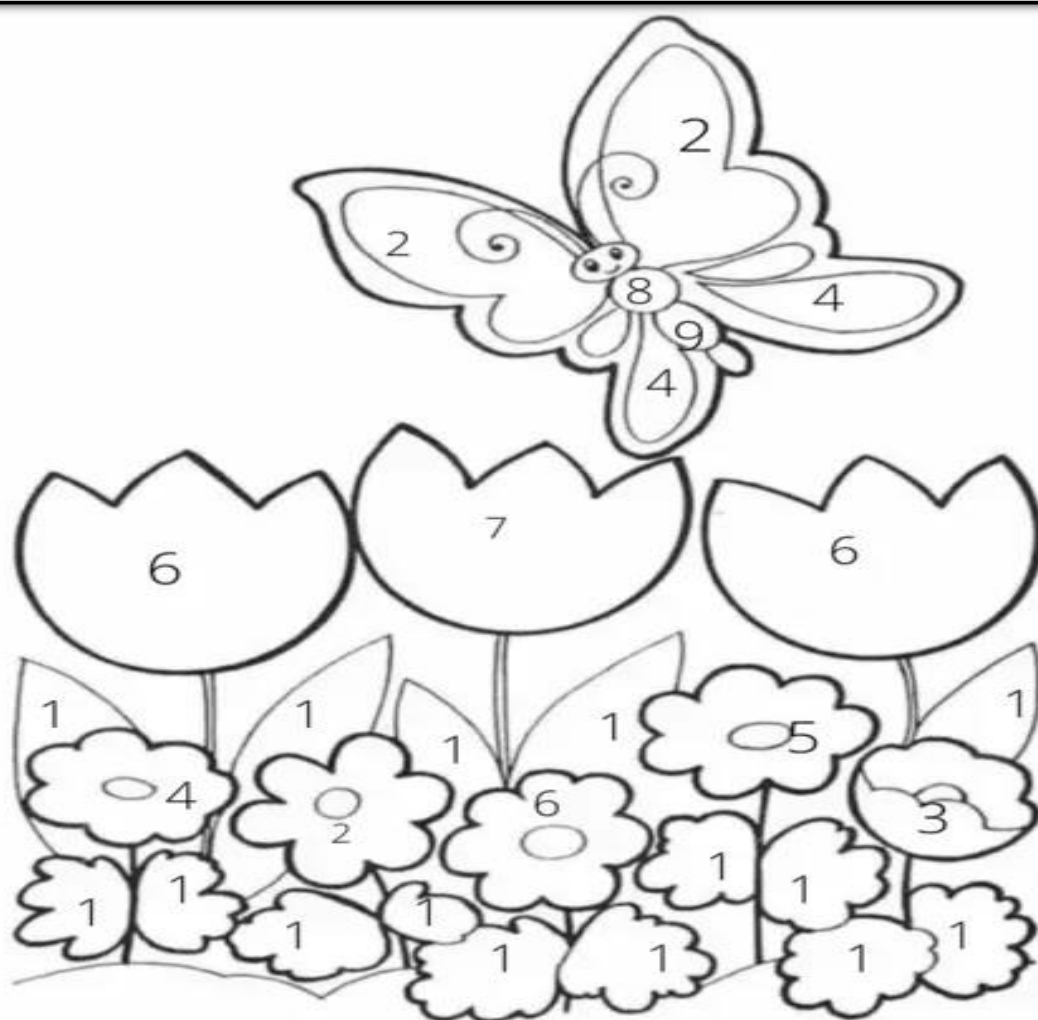
PUNTEADO



DIFUMINADO



DEGRADADO



1- verde

2- amarillo

3- azul

4- naranja

5- rojo

6- violeta

7- rosado

8- blanco

9- negro



LICEO SANTA INES

Resolución No. 4143.0.10.21.0.07835 del 28 de diciembre del 2022

En los niveles de Educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media Técnica

CODIGO DANE 3760010430005