

	<b>COLEGIO INSTITUTO TÉCNICO INTERNACIONAL I.E.D</b>	
	<b>P.E.I. EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA Y SU INFLUENCIA EN LA CALIDAD DE VIDA</b> <b>FORTALECIENDO LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE –ESTRATEGIA “APRENDE EN CASA”</b>	
		

<b>GUÍA N°:10</b>		<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>		<b>SEMANA: MAYO DEL 2021.</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	Las actividades se desarrollarán los días lunes, martes y miércoles con la docente titular, y los días jueves y viernes con las docentes de apoyo en arte y corporal. Al inicio de la semana, la docente titular enviará la guía por el grupo de whatsapp del curso, guía que también pueden encontrar en la página del colegio, y las familias enviarán evidencias desde EL CORREO INSTITUCIONAL DE CADA ESTUDIANTE al correo institucional de la docente que corresponda. Los anexos pueden aparecer en la guía o directamente en el whatsapp del curso.				
<b>OBJETIVO:</b>	Desarrollar en niños y niñas, el sentido de pertenencia, identidad y disfrute como parte activa de una comunidad educativa, mediante el desarrollo de actividades rectoras: EL JUEGO, EL ARTE, LA EXPLORACIÓN DEL MEDIO, Y LA LITERATURA para dar curso a la estrategia APRENDE EN CASA.				
<b>DOCENTE TITULAR:</b>	NANCY ROJAS : email: <a href="mailto:nancy.rojas@iedtecnicointernacional.edu.co">nancy.rojas@iedtecnicointernacional.edu.co</a> celular: 3057337947		<b>DOCENTES DE APOYO:</b>	CAROLINA MOYANO J.T: 3123653207 ELIZABETH MARTINEZ: 3052669891 <a href="mailto:Diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co">Diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co</a>	
<b>DÍA</b>	<b>DIMENSIONES DEL DESARROLLO INFANTIL</b>	<b>ACTIVIDAD</b>			
<b>LUNES</b>  <b>MAYO</b>	<b>COMUNICATIVA</b> <b>( Comunicación no verbal, comunicación oral, comunicación escrita)</b> 	Escucha con atención la historieta: “MI MAMA” <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piensa por un momento: ¿Cuántas cosas hace tu madre?</li> <li>• En tu cuaderno, de escritura ( forro rojo ), pide a tus padres que te escriban la palabra “ mamá” ( GRANDE y con marcador ) en el centro de la hoja.( en la parte superior, pega una foto o dibuja a tu mamita.Y en la parte inferior intenta repetir la palabra varias veces, pidiendo a los adultos que te ayuden con los puntos)..</li> <li>• Aprende poesía, Mi Mamá, ( Anexo 1 ) y recítasela. ( Dale un abrazo a tu madre y dile cuanto la amas ).</li> </ul> <p style="text-align: center;">“NUESTRA MAMA ES EL SER MÁS VALIOSO QUE TENEMOS, RESPETALA Y ESCUCHALA SIEMPRE!!! “</p>			

<p><b>MARTES</b></p> <p><b>MAYO</b></p>	<p><b>COGNITIVA</b> (Naturaleza, con grupos humanos y prácticas culturales) (Pensamiento lógico Matemático)</p> 	<p>CUENTO Y APRENDO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Consigue 4 bolsitas de papel o tela, 10 pimpones, o fichas, o tapitas o piedritas. ( Asegurate que las bolsas NO sean transparentes.)</li> <li>● Alista 4 tarjetitas de papel o cartulina,( según anexo 2 )</li> <li>● Coloca en la primera bolsita 1 bolita, en la segunda 2, en la tercera 3 y en la cuarta 4. Cierra las bolsitas con un hilo o lana, muévelas de lugar varias veces, ahora sin mirar toma una bolsa al azar...y abrela: cuántas bolitas hay? Escribe el número en la tarjetita. Luego tomas otra, y otra, hasta abrir las cuatro bolsitas, y escribe el número en cada tarjeta.</li> <li>● Te gusto el juego? Repítelo varias veces.</li> </ul> <p>Desarrolla la página 16 de tu cartilla de aprestamiento.</p>
<p><b>MIÉRCOLES</b></p> <p><b>MAYO</b></p>	<p><b>PERSONAL SOCIAL</b></p> <p>Identidad, autonomía y convivencia.</p> 	<p>Escucha el cuento: “TE QUIERO TAL COMO ERES”(anexo 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eres muy importante para tu familia. En casa te quieren así como tu eres.</li> <li>● ¿Qué actividades te gusta hacer con tus familiares, mamá, hermanos, papá...etc?</li> <li>● Invita a tus familiares a realizar una actividad contigo: un juego, una canción, pintar con témperas, crear un juguete.....lo que a ti más te guste.</li> <li>● Toma una foto o haz un video.</li> </ul> <p>DALE SIEMPRE LAS GRACIAS A TUS FAMILIARES POR COMPARTIR Y QUERERTE COMO ERES!!!</p>
<p><b>JUEVES</b></p> <p><b>MAYO</b></p>	<p><b>CORPORAL</b> (Ejes: *El Cuerpo, su imagen, percepción y conocimiento. *El movimiento como medio de interacción *La expresión y creatividad del cuerpo en movimiento).</p> 	<p>Con ayuda de tu (Padre, Madre y/o cuidadora). Recrea en familia esta ronda-juego afrocolombiano tradicional “El pez y el pescador”</p> <p>Para esta actividad</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. En familia revisar y leer la ronda-juego “El pez y el pescador”. Este material está anexado. (Anexo 4)</li> <li>b. En familia ambientaran el lugar dentro de sus posibilidades de acuerdo como es la ronda-juego.</li> <li>c. La recreación-ambientación estará acompañada de la canción, la melodía-ritmo de la canción será creatividad de cada familia.</li> </ol>

		<p>¡Listo! *Para esta experiencia compártenos una galería u video de la recreación de esta ronda-juego.</p> <p><a href="mailto:diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co">diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co</a></p> <p><b>POR FAVOR</b> en el <b>ASUNTO</b> colocar nombre completo # de guía y grado(curso).</p>
<p><b>VIERNES</b></p> <p><b>MAYO</b></p>	<p><b>ARTÍSTICA</b>  <b>(EJES: *Sensibilidad</b>  <b>*Expresión *Creatividad</b>  <b>*Sentido Estético)</b></p>	<p><b>Actividad. ¿Por qué nos ponemos máscaras en carnaval?</b></p> <p>La fiesta cultural más importante de Colombia, es el Carnaval de Barranquilla, reconocido como Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por la Unesco. Su larga tradición que, de acuerdo con la organización, tiene más de un siglo de antigüedad y ha dejado al país no solo el honor de tenerlo como Patrimonio Cultural de la Humanidad, sino también ha dejado figuras emblemáticas que nos recuerdan su existencia, como por ejemplo la marimonda, que aparece año tras año en las comparsas del carnaval (Señal Colombia.tv).</p> <p>“Debemos incluir en la lista de la influencia africana en los negros congos, la música que los distinguen: un solista, a quien responde un coro acompañado de palmas, más un tambor troncónicoomembranófono y también la guacharaca, de origen amazónico. Finalmente, las máscaras de madera usadas por los disfrazados de animales constituyen herencia de la artesanía africana de madera” (ESCALANTE, 1964, p.119, 125-126).</p> <div data-bbox="854 799 1150 1091" data-label="Image"> </div> <p><b>Marimonda.</b></p> <p>"Quizá la más conocida es la marimonda, que viene de una leyenda popular, que cuenta que las personas que no tenían qué vestir en el Carnaval se ponían una bolsa de papel, le hacían ojos y unas orejas. De ahí salió que tiene varias características propias del burro o incluso del elefante. Se acompañó con una chaqueta al revés como en tono jocoso y eso derivó en la marimonda que hoy en día tiene muchísimas comparsas tradicionales, como la comparsa del barrio Abajo que es también una comparsa icónica", explicó Martínez Aparicio a Señal Colombia (citado en Señal Colombia RTVC, 2020).</p>

### Apoyo de padres:



Los disfraces sirven a los niños no sólo para divertirse, sino que fortalecen su [desarrollo](#) psicológico, son juegos de imitación a través de los cuales pueden explorar su [personalidad](#) y afrontar nuevos retos ([guíainfantil.com](http://guíainfantil.com)).

**a)** Crea tu propia máscara: Imprime o dibuja, colorea, recorta y pónela. *Ver anexo (5)*. También puedes hacerla de forma libre con material reciclado.

**b)** Luego, baila esta divertida ronda a ritmo de berroche con tu máscara puesta.

Los asistentes forman un círculo, cantando, bailando y sonando las palmas a ritmo de berroche. En la segunda parte de la canción, todos hacen lo que dice la voz principal: se menean, se sacuden, se ponen boca arriba, a medio lado, boca abajo, se agachan, se paran, etc. <https://maguare.gov.co/calabazo/> [https://youtu.be/h4v\\_tIjQbU](https://youtu.be/h4v_tIjQbU)

**¡Listo!** Enséñanos el resultado con un registro fotográfico o video.

-- Letra --

*RONDA PANTOMIMA - Adaptación a ritmo de BERROCHE*

*¿Quién cortó la enea?*

*Rita en su vereá*

*¿Quién cortó los lazos?*

*Martina con Anicasio*

*¿Quién cortó la iraca?*

*Teresa con Anastasia.*

*¡Ay menea!*

*calabazo (siempre después de cada acción)*

*sangumite*

*a medio lao*

*boca arriba*

*boca abajo  
recostate  
y agachate  
volvé a parate...  
Fredy Henríquez*

Padres y/o cuidadores, el envío y recepción de las actividades, comentarios y sugerencias se hará por medio del siguiente correo institucional:

[diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co](mailto:diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co)

**POR FAVOR** en el **ASUNTO** colocar nombre completo # de guía y grado(curso).



## ANEXOS.

### *Mi mamá*

Mi  mamá es muy buena  
dulce y cariñosa  
siempre me regala  
su sonrisa hermosa.

Mi  mamá es la luna,

Mi mamá es el  sol,

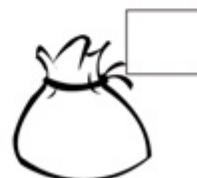
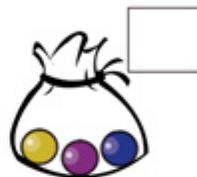
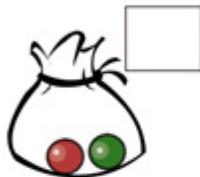
todas las   estrellas

*Con su resplandor.*

## ACTIVIDADES

Fíjate bien en los dibujos.

- ✓ Cuenta las canicas que hay en cada bolsa.
- ✓ Pon el número que corresponda en las etiquetas.
- ✓ Dibuja dos canicas en la bolsa que está vacía.



(ANEXO 2)

## El pez y el pescador

Si la marea está alta, los pescadores no salen al mar porque los bajos quedan cubiertos por el agua. Cuando esto pasa, los pescadores con chinchorros no tienen de dónde apoyarse para halar las redes desde la profundidad. En este juego se recrea la relación entre el estado de la marea y los pescadores. De esta manera, se busca que los estudiantes conozcan y distingan cómo influye el estado de la marea en las faenas de pesca.



### ¿Cómo se juega?

Primero se organiza el grupo de la siguiente manera:

- Un piloto, a quien le corresponde dirigir el juego señalando cuándo la marea está alta y cuándo está baja.
- Un pescador, encargado de atrapar a los peces cuando la marea está baja.
- Un grupo de peces que deben evitar ser atrapados por el pescador.

Luego se divide el salón con una línea que representa la separación entre el mar y la arena. El pescador se debe ubicar del lado de la arena y los peces del lado del mar, el piloto va en medio de ellos y canta si la marea está baja o está alta.

Cuando la marea esté alta, el pescador no puede perseguir a los peces, de lo contrario se convierte en pez y uno de los peces pasa a ser el pescador.

Cuando la marea esté baja, el pescador comienza la persecución y cada pez que atrape se convierte en otro pescador.

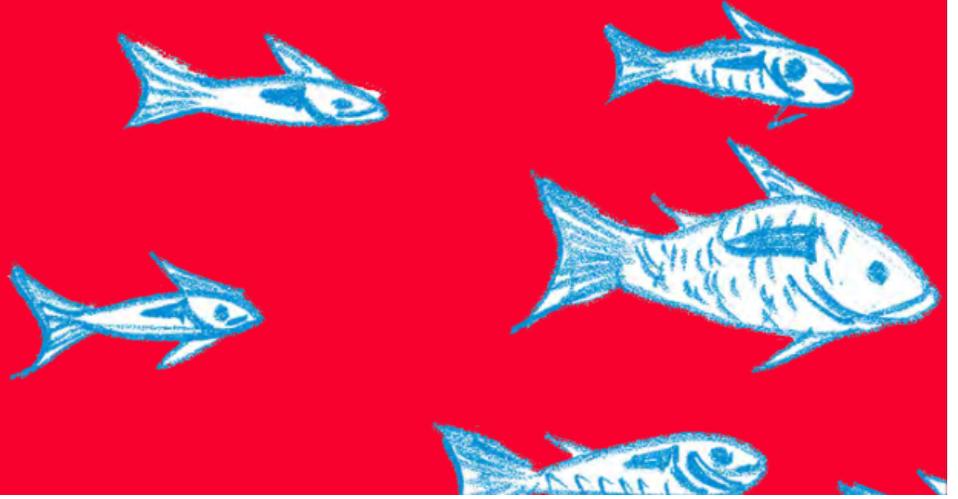
El juego termina cuando queda solo un pez por atrapar, este es el ganador del juego y se convierte en el piloto de la siguiente ronda.

## ¿Cómo se canta?

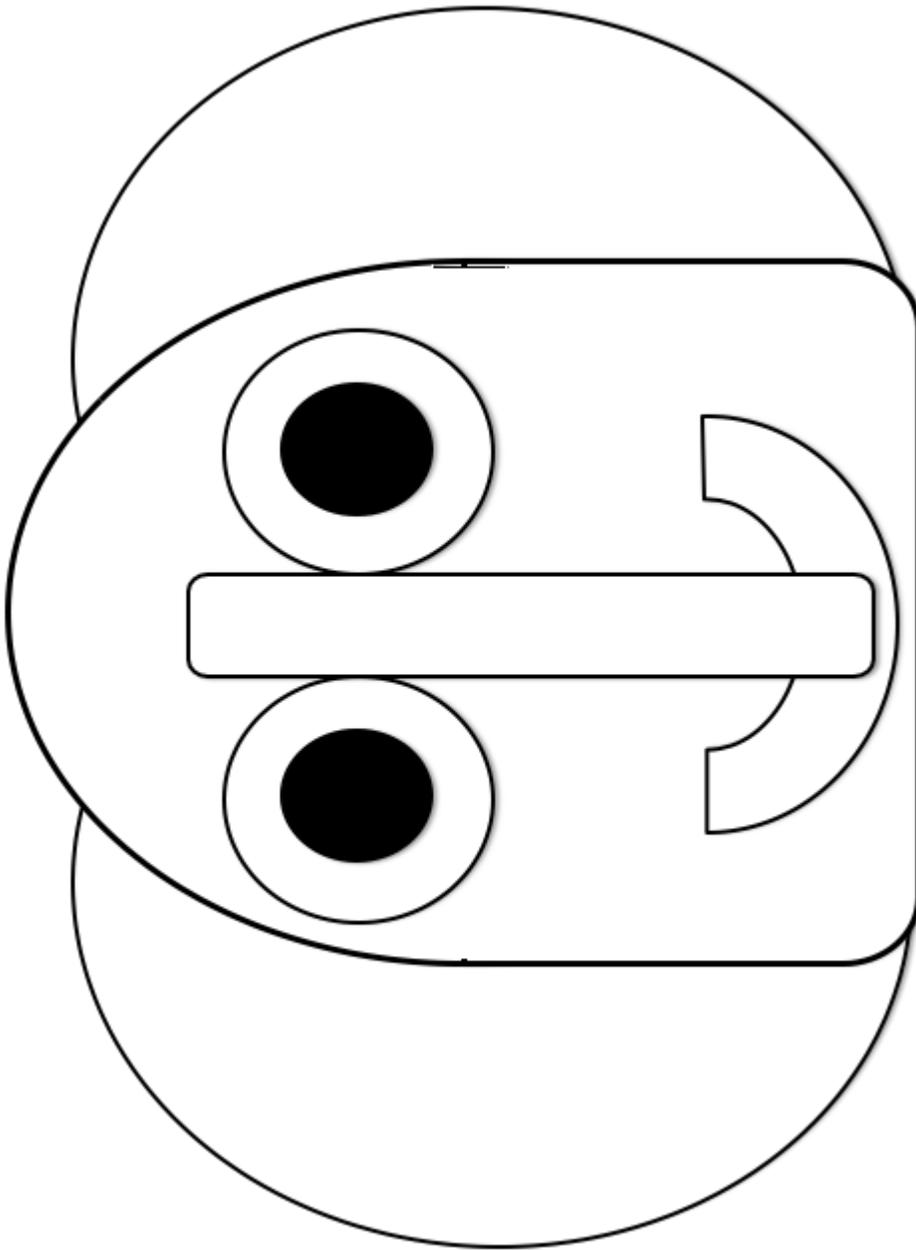
*(Todos los niños, en círculo,  
con las manos tomadas):*

Arriba y abajo,  
adelante y atrás  
con mis amiguitos  
nos vamos a pescar.

Lanzamos el chinchorro,  
lo volvemos a lanzar,  
a muchos pececitos  
queremos atrapar.



(ANEXO 4)



(ANEXO 5)