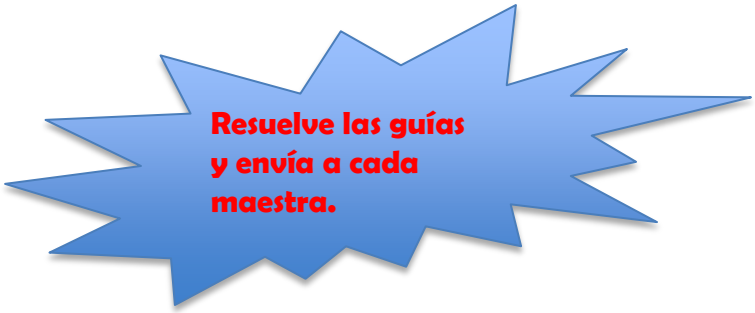
AREA INTEGRADAS	
ASIGNATURAS: ESPAÑOL/INGLES/SOCIALES/ÉTICA/CIENCIAS NATURALES /MATEMATICAS	**GRADO: QUINTO 501, 502, 503**
HORAS ÁREA: 5 SEMANALES	**HORAS ASIGNATURA 1: 5 SEMANALES** HORAS ASIGNATURA 2: 2 SEMANALES
DOCENTE: MARIA EMMA GOMEZ, ENNY CHAVES, MARLEN GALVIS FRAILE	
OBJETIVO LA ACTIVIDAD: **Aplicar los conceptos vistos de cada una de las temáticas de las diferentes áreas del saber para fortalecer las habilidades comunicativas, orales y escritas.**	
NOMBRE DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA: STEAM, CONECTANDONOS CON LA COLOMBIA ANCESTRAL.	
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR: • Reconoce los sucesos que permitieron a los líderes de la campaña libertadora, triunfar en el pantano de Vargas y lograr la independencia tan anhelada por los países que posteriormente conformaron la gran Colombia. • Identificar la geometría como la ciencia extensiva de la matemática que nos permite experimentar todas las mediciones posibles en la tierra. • Incentivar en los niños el amor y cuidado de los recursos vivos y no vivos existentes en su entorno natural	



ESPAÑOL

LAS ACTIVIDADES SE SOLUCIONA EN EL CUADERNO DE ESPAÑOL

TALLER COMPRENSION LECTORA

PRELECTURA

CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

a. Qué has escuchado de la historia del gato con botas
b. Realiza en el cuaderno su dibujo.

LEE LA SIGUIENTE HISTORIA Y CONTESTA

EL GATO CON BOTAS

(HERMANOS GRIMM)

HABÍA UNA VEZ UN MOLINERO que tenía un molino de viento, tres hijos, un burro y un gato. Los hijos habían trabajado desde muy pequeños, moliendo el grano; el burro trabajaba llevando sacos de harina, y el gato trabajaba cazando los ratones del molino. Y cuando el molinero se murió, los hijos se repartieron la herencia: el mayor se quedó con el molino y el segundo con el burro. El tercero cogió el gato, porque no le quedaba otra cosa y estaba fastidiado con su suerte, y decía:

- ¡Vaya una herencia me ha tocado! Mi hermano mayor podrá moler trigo, el segundo irá montando en burro, y yo, ¿Qué voy a hacer con un gato? Como no me hago unas manoplas con su piel, no sé para qué me va servir.

Entonces el gato dijo con su vocecita suave:

-Oye, no me mates; mi piel no vale la pena, y te quedarían unas manoplas bastante feas. Es mejor que me hagas unas buenas botas y podré lucirme entre la gente y te ayudaré.

El hijo del molinero se asombró del talento del gato y le mandó hacer un par de botas estupendas. Cuando se las terminaron, el gato se las puso, metió un poco de trigo en un talego, y salió andando como una persona, con el talego al hombro.

En aquel país mandaba un rey que siempre estaba comiendo perdices. Y aunque había bastantes perdices entre los surcos de los campos, a fuerza de cazarlas las habían vuelto muy desconfiadas y los cazadores ya no podían matar ninguna. El gato que lo sabía pensó sacar provecho del capricho del rey: se fue al campo, abrió el talego, echó por el suelo el trigo y colocó la cuerda del talego formando un lazo con la tierra; escondió detrás de unas matas el otro cabo de la cuerda, y se escondió el también a esperar a sus víctimas. Las perdices llegaron enseguida a comerse el trigo, y el gato las fue cazando y las metió en el talego. Cuando ya lo tuvo lleno, lo ató bien y se lo echó al hombro y se fue hacia el palacio del rey.

Al llegar a las puertas del palacio, un centinela de guardia le gritó:

- ¡Alto! ¿Quién vive?

- ¡Yo vivo y quiero ver al rey!
- ¿Estás loco? ¡Un gato que pretende ver al rey!

Y entonces dijo el otro centinela:

- Mira, déjale pasar; el pobre rey se aburre mucho, y le divertirá ver este gato con botas.

Así que el gato entró a ver al rey le hizo una reverencia y dijo con un vozarrón imponente:

- Mi señor el conde me envía a traer a Su Majestad estas perdices.

El rey vio las perdices y se puso contentísimo; y luego mandó que le dieran al gato mucho dinero, y el gato lo metió en el talego y el rey dijo:

- Lleva el dinero a tu amo, y dale las gracias de mi parte por su regalo.

Mientras tanto, el pobre molinerito estaba en su casa muy triste, porque se había gastado en las botas del gato el dinero que le quedaba; y de pronto se abrió la puerta, y el gato entró y los dejó a su amo el saco a los pies, lo desató, le enseñó todo aquel dinero y le dijo:

- Aquí tienes, por las botas que me has comprado. Y de parte del rey, que muchos recuerdos y muchas gracias.

El molinero se quedó muy sorprendido: le encantaba tener tanto dinero, pero no comprendía el recado del rey; el gato le explico su aventura mientras se quitaba las botas, y luego le dijo:

- Hoy te he traído mucho dinero, pero mañana me volveré a poner las botas y haré algo más por ti. Ah, por cierto, que le he dicho al rey que eres un conde.

Y a la mañana siguiente el gato se volvió a poner las botas y salió al campo; cazó otro talego de perdices, se las llevó al rey y el rey le dio otro montón de dinero para su amo. Así estuvo el gato muchos días, cazando perdices y llevándoselas al rey; y en el palacio real ya lo conocía todo el mundo y le querían mucho, y el entraba allí como Pedro por su casa.

Un día estaba el gato en la cocina del rey calentándose junto al fuego, cuando entró un cochero viejo, refunfuñando:

- ¡Meca chis en el rey y en la dichosa princesa! Ahora que iba a beberme unas copas en la taberna con mis amigos, me mandan llamar para que les lleve de paseo a las orillas del lago...

El gato no perdió el tiempo; salió corriendo a casa de su amito, le llamó desde lejos, gritando:

- ¡Si quieres ser un conde de verdad, vete enseguida al lago y métete en el agua!

El molinerito no sabía qué hacer; pero como su gato era tan listo, le obedeció: fue al lago, se quitó la ropa y se metió en el agua. Y el gato cogió la ropa de su amo y la escondió entre las matas de la orilla. Y en aquel momento, llegó la carroza del rey, y el gato la paró y se puso a gritar:

- ¡Majestad, Majestad! ¡Qué disgusto! Mi amo se estaba bañando en el lago, y han venido unos ladrones y le han robado la ropa. Y ahora no puede salir del agua, y va a coger una pulmonía.

El rey mandó a uno de sus criados a palacio, a buscar uno de sus vestidos reales para el amo del gato; y el molinerito se puso los vestidos del rey.

Y como el rey creía que aquel muchacho era un conde, y estaba muy agradecido por todas las perdices que le había mandado, le hizo subir a su carroza. La princesa se alegró, porque aquel joven era muy guapo, y con el traje del rey estaba más guapo todavía.

Y mientras la carroza seguía por el camino, el gato se adelantó y llegó a una pradera donde había muchos trabajadores segando heno. El gato les preguntó:

- ¿De quién es este prado?

-Del brujo del pueblo- le contestaron los campesinos.

Y el gato les dijo:

-Mirad, amigos; dentro de unos momentos va a llegar la carroza del rey, y cuando pregunte quién es el amo de este campo, tenéis que decir: "Es del señor conde". Si no lo hacéis tal como yo os digo, os pasará una desgracia.

El gato siguió corriendo y llegó a un trigal muy grande; y a los segadores que trabajaban en él les preguntó:

- ¿De quién es este trigal?

-Es del brujo del pueblo.

El gato les dijo lo mismo que a los campesinos del prado: que si el rey preguntaba quién era el amo del trigal, dijeran que era el conde.

Siguió corriendo, y llegó a un hermoso bosque de robles, donde había muchos leñadores cortando árboles; el gato les preguntó:

- ¿De quién es este bosque?

-Es del brujo del pueblo - dijeron los leñadores; y el gato volvió a ordenarles que si el rey preguntaba quién era el amo del bosque, dijeran que era el conde.

Siguió luego corriendo por el camino; todos se le quedaban mirando, porque resultaba muy raro ver un gato con botas y andando como una persona; llegó al palacio del brujo, y entró en el salón. El brujo estaba allí sentado, y el gato le hizo una reverencia y le dijo:

- ¡Oh gran hechicero, oh sabio! He oído decir que puedes convertirte en el animal que quieras, pero no te puedes convertir en elefante. ¿Es eso verdad?

- ¿Que no me puedo convertir en elefante? ¡Mira!

Y, en un momento, el brujo se convirtió en un elefante enorme.

- ¡Maravilloso! -dijo el gato-. ¿Y puedes convertirte en león?

-Eso es un juego para mí - dijo el brujo, y se convirtió en león.

- ¡Eres un verdadero artista! -dijo el gato, un poquitín asustado del león que tenía enfrente-. Pero seguramente te resulta más difícil convertirte en un animal pequeño, por ejemplo, en un ratoncito...

- ¿Difícil? ¡Qué bobada!

El hechicero se convirtió en ratón, y entonces el gato se lanzó sobre él y se lo comió.

Y mientras tanto, el rey, su hija y el conde iban en la carroza y pasaron al lado del prado donde segaban heno, y el rey preguntó a los campesinos:

- ¿De quién es esta pradera tan hermosa?

-Es del señor conde - dijeron los campesinos.

-Tenéis una buena finca, conde -dijo el rey al molinerito.

Y luego pasaron junto al trigal, y el rey preguntó a los segadores:

- ¿De quién son estas tierras?

-Del señor conde, Majestad -contestaron respetuosamente los hombres.

-Vaya, amigo mío, qué buenas tierras tenéis -dijo con elogio el rey.

Y pasaron junto al bosque de robles, y el rey preguntó a los leñadores:

- ¿De quién es este bosque?
-Del señor conde, Majestad.
El rey al molinero con admiración, y le dijo:
-Debéis ser un hombre muy rico, conde. Ni yo mismo tengo un bosque tan magnífico como este.
Y por fin llegó la carroza al pie de un palacio grande y lujoso, que era el del brujo; y en lo alto de la escalera estaba el gato, que salió a recibir al rey, le abrió la puerta de la carroza con una reverencia, y dijo:
-Majestad, entrad en el palacio de mi señor el conde, que toda la vida recordará este honor.
El rey bajó de la carroza, se quedó admirando el palacio, y le entró un poquito de envidia, porque su palacio real no era tan grande ni tan bonito. Y entonces, el molinero dio el brazo a la princesa y la llevó al salón principal, que estaba lleno de adornos de oro y de perlas: el pobre hijo del molinero se encontró convertido en un hombre rico y noble, gracias a su gato. Y la princesa quiso casarse con él, y cuando se celebró la boda, el gato iba delante de los novios echando flores por el suelo con mucha alegría.
Y cuando el rey se hizo viejecito y murió, el marido de su hija se quedó de rey de aquel país, y como todo se lo debía a su gato, le nombró Gran Chambelán de la corte, y el gato se dio mucho postín.

DURANTE LA LECTURA

Después de leer varias veces la historia contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hacía el gato, antes que muriera el dueño?

   _____

2. ¿Por qué el gato cambio de dueño?

   _____

3. ¿Qué hizo el nuevo dueño al gato a cambio de ayudarlo?

   _____

4. ¿Quién mandaba en el reino donde vivía el gato?

   _____

5. ¿Qué comía el gato que vivía en aquel país?

   _____

6. ¿Cuál fue el truco que utilizó el gato para conseguir perdices y llevarle al rey?

   _____

7. ¿Qué pensaba la gente del palacio de aquél gato cuando llego a preguntar por el rey?

   _____

8. ¿Qué le dio el rey al gato a cambio de las perdices?

   _____

9. ¿Qué pensaba el pobre molinero mientras tanto?

   _____

10. ¿Qué siguió haciendo el gato para conseguir dinero para su amo?

    _____

11. ¿Por qué el molinero se metió al lago?

_____
_____

12. ¿Qué mando el rey hacer a uno de los criados?

_____
_____

13. ¿Por qué se adelantó el gato con botas de la carroza donde iban el rey, la princesa y el supuesto conde?

_____
_____

14. ¿A quiénes les dijo el gato que sino decían que esas tierras eran del supuesto conde, les pasaría una desgracia?

_____
_____

15. ¿Qué le dijo el gato con botas al hechicero?

_____
_____
_____

16. ¿Cuál fue la suerte del hechicero cuando se convirtió en ratón?

_____
_____.

17. ¿Cuál fue la reacción del rey cuando vio el palacio?

_____
_____

18. ¿Cuál fue la suerte final del molinero?

_____
_____.

19. ¿Qué pasa con el gato con botas al finalizar esta historia?

_____
_____

SEGÚN TU OPINIÓN:

a. ¿El gato fue bueno o malo con su amo?

_____

b. ¿Piensas que fue correcto lo que hizo el gato al engañar a todo el mundo, por complacer a su amo?

_____
_____

c. ¿Qué enseñanza te deja está historia, para tu vida?

_____
_____

MOMENTO DE RECREACIÓN DEL CUENTO.

Invéntate una copla a un gato con botas, escríbela

SOCIALES
LEE MUY BIEN Y REALIZA LAS ACTIVIDADES EN EL CUADERNO DE SOCIALES

LA CAMPAÑA LIBERTADORA

Simón Bolívar, nació en Caracas; Venezuela, se unió al ejército patriotas, liderado por Santander, con el sueño de liberar a todas las naciones unidas americanas del dominio español y construir una nación grande y poderosa.
A principios de 1819, José María Barreiro quien se encontraba al mando de las tropas realistas en Nueva Granada, contaba con al menos 3.000 hombres entrenados, sin incluir las tropas de las guarniciones a lo largo del territorio. Al mismo tiempo, Santander, por órdenes de Simón Bolívar, lograba reunir solamente unos 2.200 efectivos, organizados en cuatro batallones, un escuadrón y una compañía de artillería que carecía de cañones. Estos soldados en su mayoría eran criollos, mestizos, mulatos, negros e indígenas, reclutados muchos de ellos en los llanos de Venezuela.

El 22 de junio de 1819 se puso en marcha el ejército de 2.186 efectivos iniciando el ascenso a los Andes desde los llanos, por una ruta desconocida. El 27 de junio de 1819, el ejército patriota se enfrenta a las tropas realistas, cuando se dirigía al Páramo de Pisba (Páramo que se encuentra entre Boyacá y Casanare),
Allí vencen y prosiguen a (Socha, Boyacá), Continuaron su travesía hasta llegar de manera sorpresiva al Pantano de Vargas (hoy Paipa, Boyacá). Continuaron el combate hasta que derrotaron a los españoles el 25 de Julio de 1819.

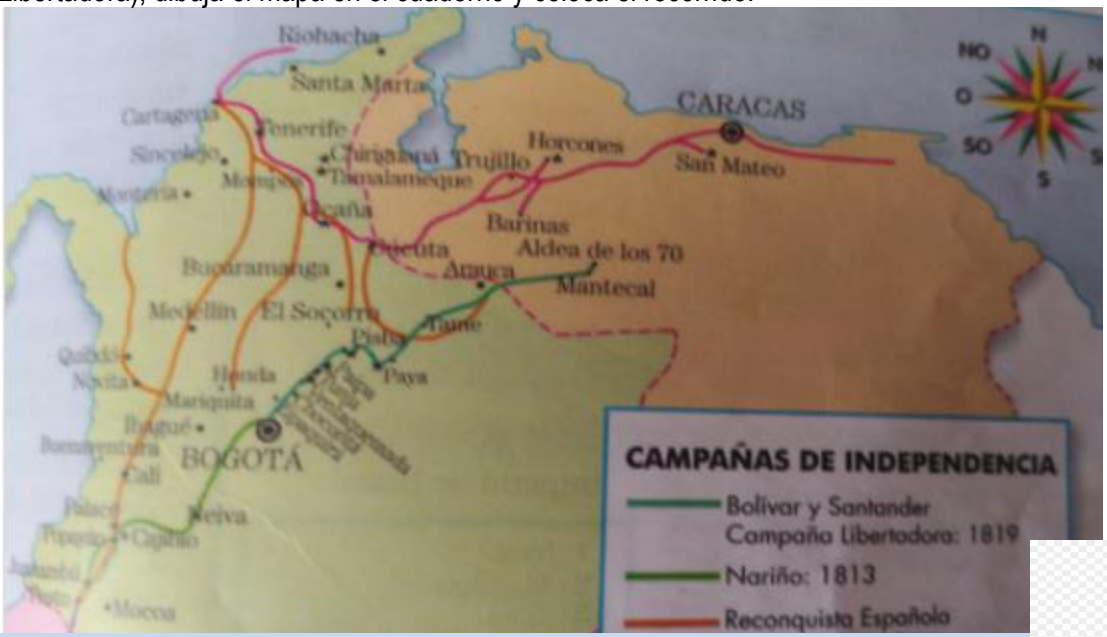
El ejército Libertador venia triunfante a la capital de la nueva Granada, después de 7 de agosto de 1819, que en el puente de Boyacá derrotó definitivamente al ejército español.

La campaña tuvo una duración de 77 días, desde el 23 de mayo de 1819 cuando Bolívar expuso el plan en la aldea de los Setenta, que queda en una choza en el rio Apuré en Venezuela ante los jefes del ejército patriota, hasta el 10 de agosto del mismo año, cuando Bolívar entra sin resistencia a Santafé de Bogotá, la capital de la Nueva Granada, después de haber vencido en las batallas de Pantano de Vargas y de Boyacá.
Gracias a que la batalla fue todo un éxito se concreta la unión de la nueva Granada con Venezuela.

Después de lograr la liberación de la nueva Granada, el 17 de diciembre de 1819 se reúne el congreso de Angostura, y allí se concreta la unión de la nueva Granada con Venezuela y Quito y aprobó la unión de estás tres naciones en una Sola, llamada la gran Colombia

1. LEE Y UBICA EN EL MAPA DE COLOMBIA

Después de leer atentamente como fue la ruta libertadora ubica en el mapa de Colombia los lugares por donde pasó el ejército libertador, apóyate del siguiente mapa, saca el recorrido con Fechas de color verde oscuro (Campaña Libertadora), dibuja el mapa en el cuaderno y coloca el recorrido.



2.UNE LA COLUMNA DE LA DERECHA CON LA COLUMNA DE LA IZQUIERDA

Une con una línea los conceptos y los nombres con el enunciado que corresponda de la derecha

COMUNEROS	**General del ejército español en la Reconquista… .**
PABLO MORILLO	**Lideró la campaña libertadora junto con Bolívar…….**
SANTANDER	**Creador de la gran Colombia y nacido en Venezuela……**
SIMÓN BOLIVAR	**Inconformes con el gobierno español, exigían ser libres**
PANTANOVARGAS	**Lugar donde fue derrotado el ejército español finalment**
PATRIA BOBA	**Defendía un poder único que regulara todo el territorio.**
PARAMO DE PISGA	**Primer lugar donde fue vencedor el ejército patriota**

3. CONTESTA EL SIGUIENTE TEST DE PREGUNTAS DE ACUERDO A LO QUE LEISTE:

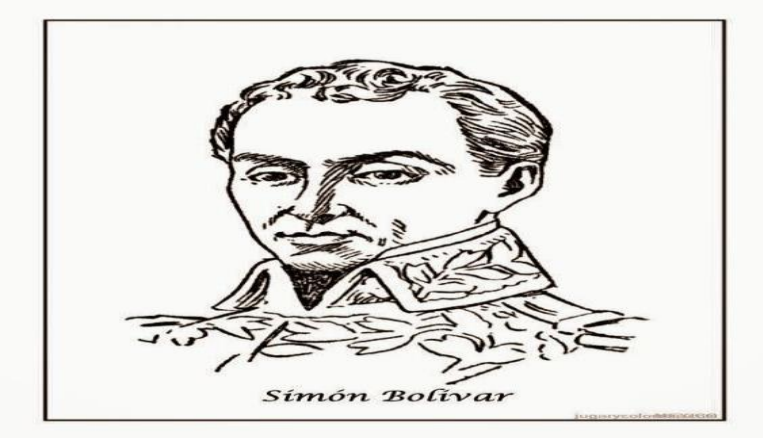
- De acuerdo con el mapa, ¿Qué lugares de Colombia, fueron escenarios de la campaña libertadora, nómbralas?
- Plantea algunas ventajas y desventajas de la independencia de éstos países de España
- Si estuviera vivo, Simón Bolívar, qué le dirías, por haber luchado por convertir la Nueva granada, Venezuela y Quito en una sola nación, ¿qué posición hubieras tomado, a favor o en contra?
- Será qué todas las personas estaban de acuerdo con la forma cómo iba a gobernar Bolívar ¿Por qué?
- Compara el mapa de Colombia de Ahora, con el mapa de Colombia de la campaña libertadora, ¿Por qué son diferentes?
- ¿Qué debemos hacer en la actualidad para que la independencia sea una realidad para todas las personas de Colombia?
- Después de la independencia ¿Qué debió hacer Bolívar para organizar el naciente país?

4. BIOGRAFIA DE SIMÓN BOLÍVAR

Busca la biografía de Simón Bolívar y cuéntame a través de un audio enviado por WhatsApp o al correo, datos interesantes de él, de su familia y su choco aventuras.

ARTES

Elabora en plastilina nuestro libertador Simón Bolívar, usa la técnica que prefieras -. Esparcido, bolitas, técnica de relleno, etc.



MATEMATICAS

ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA GEOMETRÍA

Etimológicamente hablando, la palabra **Geometría** procede del griego y significa "Medida de la Tierra".
La **Geometría** es la parte de las Matemáticas **que estudia** las idealizaciones del espacio en términos de las propiedades y medidas de las figuras geométricas.

La Geometría es una de las disciplinas científicas más antiguas que existen. La geometría es muy importante debido a que permite enseñar y aprender el arte de razonar, porque es abstracta, pero fácil de visualizar y tiene muchas aplicaciones concretas como por ejemplo, calcular el área de un lote a ser cercado, determinar el volumen de un lata que contiene gaseosa, construir puentes bien estructurados, estaciones experimentales en el espacio, grandes coliseos deportivos,etc.

La geometría elemental se divide en dos partes, geometría plana (estudia la figuras planas, que tienen únicamente dos dimensiones: largo y ancho) y geometría del espacio (estudia las propiedades de los cuerpos geométricos provistos de largo, ancho y altura o profundidad).

TÉRMINOS BÁSICOS

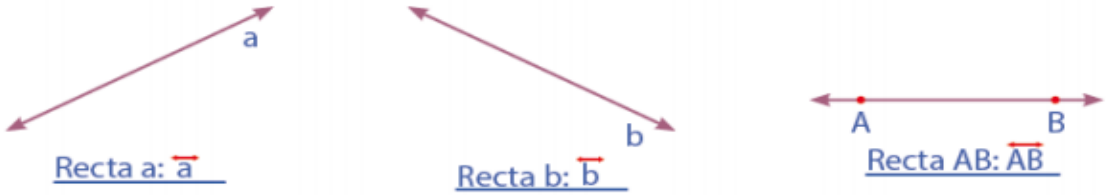
⇒**Punto:**

La marca de un lápiz, lapicero o una tiza nos dan la idea de punto.

Se nombra con una letra mayúscula.

⇒**Recta:**

Es una sucesión de infinitos puntos en una misma dirección. Se nombra con una letra minúscula o



⇒ **Segmento:**

Es una parte de la recta que tiene por extremos a dos puntos.

Su medida se expresa en unidades de longitud.

ACTIVIDAD 1. VISITA EL SIGUIENTE VIDEO NOS EXPLICA UN POCO MAS SOBRE LA GEOMETRIA… https://youtu.be/Kf2keZvdv9I

ACTIVIDAD 2. Dibuja utilizando un lápiz con punta fina.

UN PUNTO	UNA RECTA	UN SEGMENTO DE RECTA

ACTIVIDAD 3. LEE CON ATENCIÓN LOS SIGUIENTES CONCEPTOS Y SI PUEDES REVISA LOS SIGUIENTES VIDEOS QUE TE ENSEÑARAN A UTILIZAR TODOS ESTOS CONCEPTOS

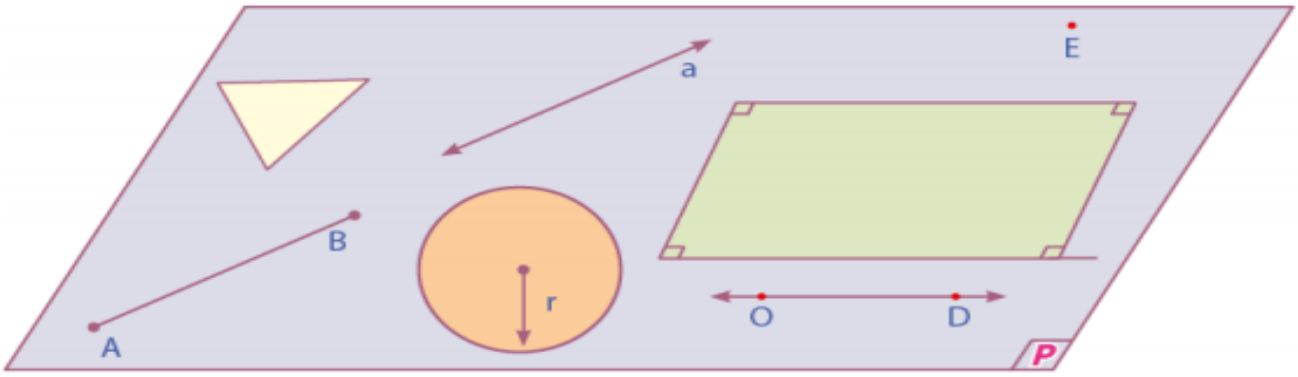
https://youtu.be/y93xn3mfvXI
https://youtu.be/Cb2zeOb1llk

Graficas tomadas de: www.webdeldocente.com

GEOMETRÍA

⇒Plano:

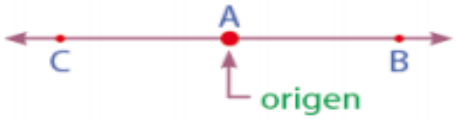
La superficie de una pizarra, del piso, de una mesa, estas superficies nos dan la idea de un plano. Un plano no tiene límites ni espesor. Se le nombra con una letra mayúscula.



Plano P

⇒ Semirecta:

Sobre una recta se toma un punto A, este punto divide a la recta en dos partes, cada parte se llama semirecta y no se considera al punto A, el punto A se llama origen o frontera.

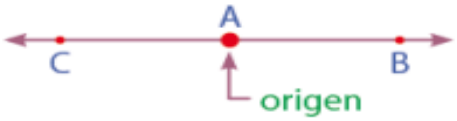


Semirecta AC : $\overrightarrow{AC}$

Semirecta AB : $\overrightarrow{AB}$

⇒Rayo:

Sobre una recta se toma un punto A, este punto divide a la recta en dos partes, cada parte se le llama rayo y se considera el punto A. El punto A se llama origen.



Rayo AB : $\overrightarrow{AB}$

Rayo AC : $\overrightarrow{AC}$

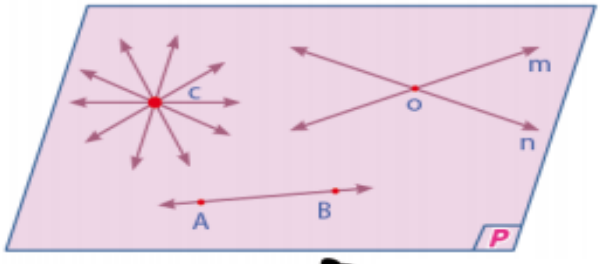
¡ATENCIÓN!

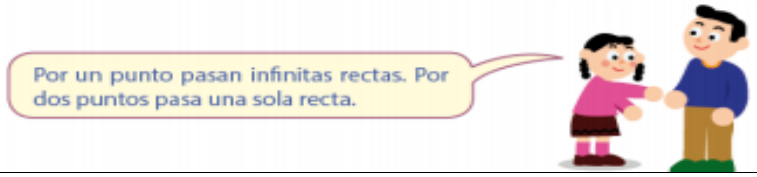
En el plano P se han marcado los puntos A; B; C.

Por el punto C, se han trazado varias rectas y se podrán trazar nucho más.

Por los puntos A y B se ha trazado una sola recta y no se puede trazar ni una más.

Las rectas m y n tienen un punto común "O".



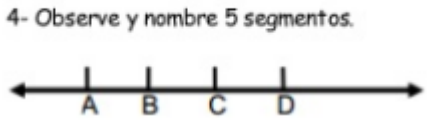


A. Escriba falso o verdadero frente a cada afirmación.

- La geometría es la rama de las matemáticas que se ocupa de estudiar las propiedades del espacio y las figuras _____.
- Un punto posee tamaño y forma_____.
- La línea es conjunto infinito de puntos que se extiende indefinidamente en direcciones opuestas_____.
- El plano tiene dos dimensiones: largo y ancho_____.
- Para nombrar un punto usamos una letra mayúscula _____.
- Un plano es una parte de la recta que tiene dos puntos extremos_____.

B. Marca un punto y traza varias rectas que pasen por él. ¿Cuántas líneas podrías trazar?

C. Observa la siguiente gráfica y nombra 5 posibles segmentos.



Ejemplo: SEGMENTO AC o $\overline{AC}$

.

ÉTICA

LA COMUNICACIÓN

La comunicación es un proceso o recurso que utilizamos los seres humanos para relacionarnos. Las formas de comunicación más comunes son la expresión hablada, escrita y a través de gestos, señas, actitudes, estados de ánimo y movimientos de nuestro cuerpo. Por medio de la comunicación enviamos mensajes, es decir, manifestamos lo que queremos, sentimos y pensamos. Para que exista comunicación, se requiere que nuestras ideas, pensamientos y deseos lleguen a las personas que los reciben de manera clara y sencilla para que los puedan comprender.

COMUNICACIÓN ORAL

En la comunicación oral es importante escuchar a las personas con las que hablamos, para poder conocer y comprender sus deseos, pensamientos e ideas. Si los escuchamos con atención, podemos saber sus inquietudes, necesidades o malestares.
Durante el diálogo hay que escuchar y hablar en el momento oportuno, primero escuchamos y luego opinamos, respondemos o proponemos.

COMUNICACIÓN ESCRITA

La comunicación escrita la podemos realizar en cualquier papel o cuaderno, por ejemplo "Te deseo que tengas un buen día", o para hacer alguna recomendación, que recuerde alguna tarea o actividad o simplemente, para decir lo que sentimos a las personas con las que convivimos diariamente.

OTRAS FORMAS DE COMUNICACIÓN

Otra forma de comunicación con la que contamos la mayoría de las personas para recibir información y diversión son la televisión, el cine, la prensa escrita (periódicos, historietas, revistas, libros), la radio e internet.
Los medios de comunicación, en sus mensajes transmiten formas de ser y de pensar, diferentes formas de relacionar hombres y mujeres, de vestir, de cómo viven otras personas, así como información política, científica y tecnológica que influyen no sólo en los niños y adolescentes, sino también en las personas adultas.

ACTIVIDAD 1. Lee esta historia y escribe un título para ella, luego realiza un dibujo de lo que ahora prefiere Ana.

Es conveniente que los padres y madres comenten con sus hijos e hijas, que algunos programas de televisión tienen como finalidad divertir y distraernos.

_____

Ana es hija única, desde muy pequeña su mamá la sentaba a ver la televisión, mientras ella realizaba sus actividades domésticas. Con el paso del tiempo, como no tenía con quien jugar, se pasaba viendo un programa tras otro, desde las caricaturas hasta las telenovelas.

A los seis años, cuando ingresó a la escuela primaria, conoció a Lucero y Mario, que casualmente viven en la misma calle, e inició una relación amistosa. Después de asistir a la escuela, Lucero y Mario todas las tardes la invitaban a jugar pelota, con la bicicleta, a la reata, a las escondidas y a muchos otros juegos más.

Ahora Ana piensa que es más placentero y divertido jugar, que estar mucho tiempo frente al televisor.

ACTIVIDAD 2.

"Actualmente un medio de comunicación muy importante es Internet y las redes sociales, que permiten todo tipo de comunicación sobre todo entre los jóvenes."

Escribe en 15 renglones que piensas sobre esta afirmación y cómo estos medios de comunicación influyen en tu vida.

ACTIVIDAD 3. Lee a tus padres esta infografía sobre la comunicación entre padres e hijos que nos brinda Félix y Susana

CIENCIAS

CONSTRUYENDO UN BOSQUE EN CASA DESDE NIÑOS

A. La tierra y los niños.

1. Escucho el cuento, "El árbol generoso"
   https://www.youtube.com/watch?v=GYu3H8jFsug
2. Después de escucharlo dibujamos las imágenes que nos llegaron del cuento, en el cuaderno.
3. Elaborar con los padres una cajita de cartón o de madera reciclada de 50 centímetros de ancho, por 60 centímetros de largo, por 20 centímetros de alto, aproximadamente. La llenamos de arena a una altura de 10 centímetros para disfrutar la sensación del material en las manos.
4. La cajita de arena se va a convertir en nuestra pizarra, donde podemos dibujar cuentos, organizar historias y piezas de teatro con objetos y con juguetes, esto con el fin que recuerdes tu etapa de CHIQUIS
5. Hacer historias mágicas con objetos sencillos, hojas, palitos, piedritas y juguetes; en la cajita de arena.

6. Graba un corto video en la que inventes tu propia historia en el tablero de arena

EL TRABAJO DEBEN SER ENVIADO AL EMAIL O WHASTHPP

mgalvisf@educacionbogota.edu.co
megomezr1@educacionbogota.edu.co
ejchaves@educacionbogota.edu.co

Fecha de entrega: Octubre 23