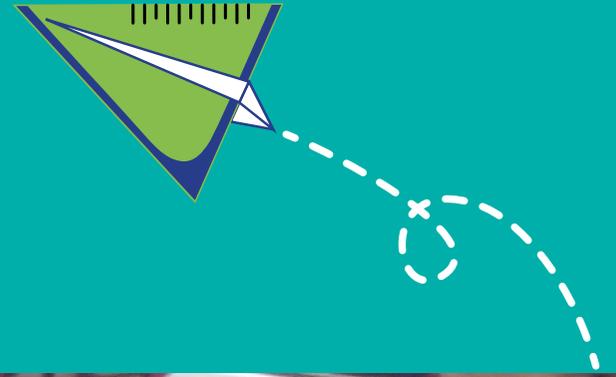


Ministerio
del Poder Popular
para la **Educación**



GUÍA PEDAGÓGICA

SEMANA DEL 09 AL 13 DE NOVIEMBRE



LUNES: 09 DE NOVIEMBRE DE 2020
ÁREA: IDENTIDAD, CIUDADANÍA Y SOBERANÍA

MARTES: 10 DE NOVIEMBRE DE 2020
ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y SALUD

MATERNAL

Tema Generador: Conociendo y cuidando mi cuerpo.
 1. Invitamos a la niña o al niño a observar una lámina del cuerpo humano y luego señalar la parte que se le indique en su cuerpo.
 2. Favorecemos la identificación progresiva del cuerpo humano.

Tema Generador: Descubriendo cambios en algunas sustancias.
 1. Facilitar a la niña o el niño de dos a tres frutas, verduras o vegetales cortadas en trozos pequeños, en platos plásticos, permitiéndole explorar, e invitarles a degustar cada una, observar que alimento le agrada más, preguntarle si le gusta y menciona los alimentos que está consumiendo. Ir comparando alimentos de acuerdo a la edad y como complemento de la leche materna a partir de los 6 meses, presentárselo de manera agradable con figuras, así podemos lograr que consuma diversos tipos de alimentos.

PREESCOLAR

Tema Generador: Conociendo y cuidando mi cuerpo.
 1. Invitar a la niña o el niño a mencionar las funciones que hace mamá u otro adulto en la familia, luego motivarlo a que realice un dibujo sobre él y su familia.
 2. Con esta actividad se logra, potenciar el desarrollo cognitivo, lenguaje oral y lenguaje escrito.

Tema Generador: Descubriendo cambios en algunas sustancias.
 1. Invitar a la niña o el niño a participar en la preparación de alimentos de forma creativa, manipulándolos y realizando figuras en las arepas, panquecas, ensaladas o frutas, motívalos a que observe la harina de maíz o la de trigo como se transforma al mezclarlas con agua o leche realizar preguntas mediadoras Ej. ¿Qué sucede si mezclamos la harina con el líquido? ¿Y si le colocamos sal al agua, qué sucede? ¿Cómo sabe? Luego invítale a dibujar algunos alimentos observados.
 2. Potenciamos en la niña o el niño su pensamiento lógico, formulación de hipótesis y anticipar efectos en algunos experimentos que realiza u observa.

PRIMARIA

Tema generador: Croquis sencillos. Análisis de la importancia del papel de las comunidades en el ejercicio de la inderogabilidad nacional y el poder electoral.
Actividades para 1°, 2° y 3° grado:
 1. Con ayuda de un adulto, realiza el dibujo de cómo es la Plaza Bolívar de tu comunidad, coloréalo, puedes colocar lo que recuerdes que hay cerca de la plaza.
Actividades para 4°, 5° y 6° grado:
 1. Escribe el nombre de los Poderes Públicos Nacionales de Venezuela y los entes que los representan.
 2. Nos acercamos a una elección nacional importante para la vida política del país, contesta en tu cuaderno ¿qué poder garantiza la realización de esas elecciones?, ¿qué se estará eligiendo en ellas? y ¿en qué fecha se realizarán esas elecciones?

Tema generador: Construcción de un recetario con ilustraciones de alimentos típicos y tradicionales de la localidad, región o país.
Actividades para 1°, 2° y 3° grado:
 1. En una hoja realiza un dibujo sobre el trabajo que realizan los productores de alimentos, con ayuda de un adulto, escribe cuál es la importancia que tienen los productores de alimentos para tu comunidad.
 2. Construye un recetario con ilustraciones de alimentos típicos y tradicionales de la localidad, región o país.
Actividades para 4°, 5° y 6° grado:
 1. Responde en tu cuaderno, la importancia que tienen los productores para que pueda llegar la comida a tu casa.
 2. Investiga y escribe cómo es la cadena de distribución de los alimentos desde el productor hasta el consumidor.
 3. Construye un recetario con ilustraciones de alimentos típicos y tradicionales de la localidad, región o país.

MEDIA GENERAL

TEMA GENERADOR: LOS VALORES PARA UNA SOCIEDAD DE PAZ Y CONVIVENCIA
1° año
Geografía, Historia y Ciudadanía
 Elabora un croquis de un mapamundi y ubica los océanos, identificando cada uno de ellos. Recuerda utilizar hojas blancas o de reciclaje y trabajar en equipo con tu familia.
Arte y Patrimonio
 Con ayuda de tu familia elabora un paisaje natural y utiliza al menos dos tipos de líneas, y colorea con colores cálidos y colores fríos, utiliza la imaginación y la creatividad para crear tu paisaje natural.
2° año
Geografía, Historia y Ciudadanía
 Realiza un esquema donde representes las diferencias que hay entre los mares y los océanos y los animales que viven en cada espacio, recuerda realizar el esquema en hoja blanca o de reciclaje y trabaja en equipo con tu familia.
Arte y Patrimonio
 Realiza un ensayo donde expliques por qué los elementos de la expresión musical deben trabajar en armonía. Con ayuda de tu familia elabora la actividad en hoja blancas o de reciclaje.
3° año
Geografía, Historia y Ciudadanía
 Con ayuda de tu familia realiza un mapa mental donde representes las características de la población de cada continente, recuerda utilizar material de desecho, tu creatividad e imaginación.
4° año
Geografía, Historia y Ciudadanía
Cartograma: Grandes zonas climáticas en el territorio de la República Bolivariana de Venezuela.
Formación para la Soberanía
Infografía: sobre elementos cartográficos (mapas, brújula, G. P. S).
5° año
Geografía, Historia y Ciudadanía
Cartograma: Sobre la Ubicación Geográfica de Venezuela en el Mundo
Formación para la Soberanía
Cartograma: de las fronteras terrestres y marítimas de la República Bolivariana de Venezuela.

TEMA GENERADOR: LOS VALORES PARA UNA SOCIEDAD DE PAZ Y CONVIVENCIA
1° año
Ciencias Naturales:
 Socializa en familia sobre algunas experiencias agroecológicas en pro de la soberanía alimentaria en Venezuela. Luego explica a través de un mapa conceptual ¿Qué se conoce como Agroecología? y su importancia para la soberanía alimentaria.
2° año
Ciencias Naturales:
 De forma sencilla en una hoja de reciclaje, nombra las Instituciones encargadas de atender riesgos naturales en nuestro país y brevemente describe que funciones cumplen.
3° año
Biología:
 Realiza un dibujo de la célula identificando como está conformada. También investiga sobre los tipos de células.
Física:
 "¿Qué es esa cosa llamada Fuerza?"
 Te propongo los siguientes desafíos. (IMPORTANTE: REALIZAR ESTO EN PRESENCIA DE ALGÚN MIEMBRO DE TU FAMILIA)
 1) Siéntate en un banco en posición "Buda", es decir, con las piernas dobladas y sentado sobre ellas. Sin tocar nada a tu alrededor ni utilizar ningún elemento que pueda ayudarte, intenta moverte, es decir, trasladarte de una posición a otra. ¡Ten cuidado de no caerte!
 2) Ponte de pie sobre el piso y, sin ayuda de nada o de nadie y sin saltar, trata de elevarte del piso.
 1. ¿Qué sucedió en los dos casos?
 2. Escribe con tus palabras lo que realizaste, tus observaciones y las causas que te parecen lo producen
 3. ¿Qué relación encuentras entre lo sucedido con el concepto que tienes de fuerza?
 4. Comenta con tus familiares cuáles son tus ideas sobre las fuerzas. Haz una lista de ejemplos de situaciones conocidas por ti en donde pienses que "hay fuerzas".
 5. Intercambia opiniones con tu familia, lleguen a una conclusión sobre el concepto de fuerza.
4° año
Biología:
 Realiza un ensayo (dos cuartillas) donde escribas sobre la biología como ciencia que estudia la vida.



MIÉRCOLES: 11 DE NOVIEMBRE DE 2020
ÁREA: MATEMÁTICA PARA LA VIDA

JUEVES: 12 DE NOVIEMBRE DE 2020
ÁREA: PEDAGOGÍA PRODUCTIVA

MATERNAL

Tema Generador: Juego, aprendo y me divierto con los objetos.
1. Invitar a la niña o el niño a jugar con un globo o una pelota de textura suave (tela), colocarse al frente para pasarle la pelota al frente, luego arriba, abajo, de un lado al otro, e ir mencionado los números 1 al pasarla y 2 al recibirla, colocar música infantil para crear un ambiente ameno y divertido. Con esta actividad iniciamos el conteo.

Tema Generador: Juegos que divierten y enseñan.
1. Invitar a la niña o el niño a participar junto con la familia en el Juego "Familias de animales" este juego tiene como propósito que conozca a la familia de los animales, donde tendremos imágenes de diferentes animales como, por ejemplo: el gallo, la gallina y los pollitos (podemos buscar recortes o dibujarlos), al seleccionar la familia de animales; podemos ir orientando dónde viven, de qué se alimentan, cómo se mueven, podemos usar mímica, sonidos, entre otros.

PREESCOLAR

Tema Generador: Juego, aprendo y me divierto con los objetos.
1. Realizar en cartón, hojas reutilizables o cartulinas, figuras geométricas: triángulo, círculos y cuadrado que servirán de molde para dibujar, contar, y comparar sus formas en objetos presentes en el hogar, conversar con la niña o el niño sobre este tema de figuras geométricas explicando de acuerdo a la seleccionada qué figura es, realizar comparaciones mediante preguntas por ejemplo: Este es el círculo. ¿Cuántos objetos aquí tienen esa forma? ¿Cuántos serán cuadrados? ¿Y cuántos son como el triángulo? Indícale que señale y los cuente 1, 2, 3, 4, 5,...

Tema Generador: Juegos que divierten y enseñan.
1. Realizar juegos que propicien la correspondencia término a término tales como: Elaborar en cartulina diferentes hábitats de los animales (nido, colmena, hormiguero, pecera). Y aparte dibujar o recortar las figuras de animales que corresponden a cada habitat, una vez preparado el material entregar a la niña o el niño varias figuras de animales, entre ellos: Pájaros, abeja, hormiga, pez. Mediar para explicar o dar instrucciones sobre el juego. Indicar, vamos a ayudar a los animales encontrar su hogar. Apoye la actividad con preguntas mediadoras, Ejemplo: ¿Dónde viven los peces? ¿Dónde viven las abejas? De esta manera realizará la correspondencia término a término.

PRIMARIA

Tema generador: Introducción a los números naturales
Actividades para 1°, 2° y 3° grado:
1. (1er grado) En una hoja escribe los números del 1 al 5 y pega colecciones con las cantidades que lo representan.
2. (2do grado) Escribe series de números de 2 en 2, del 1 al 20.
3. (3er grado) Escribe series de números de 3 en 3, del 1 al 30.

Actividades sugeridas para 4°, 5° y 6° grado:
1. Ordena de menor a mayor y escribe en letras las siguientes cantidades 2.894, 3.265.249, 74.189, 325.

Tema generador: Construcción de un recetario con ilustraciones de alimentos típicos y tradicionales de la localidad, región o país.
Actividades sugeridas para 1°, 2° y 3° grado:
1. Con ayuda de un adulto escribe la receta de un plato típico de tu comunidad, recuerda hacerle el dibujo de cómo debe quedar ese plato.
Actividades sugeridas para 4°, 5° y 6° grado:
1. Escribe un recetario con 5 recetas de platos típicos de tu comunidad, recuerda hacerle el dibujo de cómo debe quedar cada plato.

MEDIA GENERAL

TEMA GENERADOR: LOS VALORES PARA UNA SOCIEDAD DE PAZ Y CONVIVENCIA
1° año
1. Representa en la recta numérica los siguientes números: -5, 4, -8, 3, 0
2. Efectúa:
a) $(-5) - (-11) =$
b) $(-3 + 9 - 7) + (-6) =$
c) $(-8) * (-3) =$
d) $(-240) / (-4) =$

2° año
De los ingresos de una comunidad de vecinos se emplean:
2/5 en combustible
1/8 se emplea en electricidad
1/12 en la recogida de basuras
1/4 en mantenimiento del edificio
Y el resto se emplea en limpieza. ¿Qué fracción de los ingresos se emplea en limpieza? De acuerdo con la fracción de ingresos empleada, ordena las partidas enumeradas de menor a mayor.

3° año
1. Hallar la fracción generatriz de los siguientes decimales:
a) 0,54 b) -2,3 c) 0,25
3. Investigar cómo se calcula la fracción generatriz de un período decimal puro y mixto.

4° año
Operaciones en R. (Repaso y consolidación de los aprendizajes logrados en el año anterior).
Actividades: 1) Despeja la siguiente fórmula: $vf=v0+a*t$ $a=?$
2) Resuelve la siguiente ecuación: $5x+6=10x+5$

5° año
Realiza un glosario con los siguientes términos estadísticos:
Moda, mediana, media aritmética y desviación estándar, grafico de dispersión, nube de puntos, análisis bivariante, coeficiente de correlación de Pearson, ecuación de la recta, análisis de regresión lineal y análisis de correlación lineal.

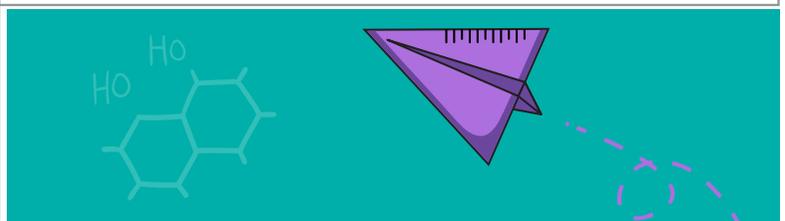
TEMA GENERADOR: LOS VALORES PARA UNA SOCIEDAD DE PAZ Y CONVIVENCIA
1° año
Conoce y reconoce la historia local. Su familia y la fundación con los primeros vecinos, costumbres, música, baile, y ver su relación con las tradiciones propias de la región donde vive. Realiza sistematización en su cuaderno.

2° año
Conoce y reconoce la historia local, elaborando un cuadro descriptivo sobre las costumbres, música, baile, locales y ver su relación con las tradiciones propias de la región donde vive. Realizar sistematización en su cuaderno.

3° año
Conocer y reconocer las costumbres, música, baile, de su familia y de los menos dos vecinos cercanos y ver su relación con las tradiciones propias de la región donde vive. Realizar un díptico al respecto.

4° año
Conoce y reconoce las costumbres, música, baile, de su familia y de los menos dos vecinos cercanos y ver su relación con las tradiciones propias de la región donde vive. Promoverá con los medios que considere necesario las tradiciones originaras. Realiza una línea del tiempo sobre los aspectos indagados.

5° año
Conoce y reconoce las costumbres, música, baile, de su familia y de los menos cinco vecinos cercanos y ver su relación con las tradiciones propias de la región donde vive. Promoverá con los medios que considere necesario las tradiciones originaras. Realiza una presentación en digital o físico sobre la información recogida.



#CadaFamilia UnaEscuela



VIERNES: 13 DE NOVIEMBRE DE 2020
ÁREA: LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

MATERNAL

Tema Generador: Conociendo la música de mi región a través del juego.

1. Invitar al niño o niña a escuchar música infantil, con diferentes ritmos que le permitan aprender y diferenciar un ritmo lento de uno rápido; incorporando movimientos corporales que se vayan indicando, Ejemplo: a seguir el ritmo con palmadas, agachados, con piernas abiertas, con brazos arriba.
2. Con esta actividad se logra, potenciar las habilidades y destrezas motrices.

PREESCOLAR

Tema Generador: Conociendo la música de mi región a través del juego.

1. Invitar a la niña o el niño a grabar o realizar un video, cantando canciones de su preferencia, invitar a la familia a participar, cada una dirá su nombre antes de comenzar para luego identificar u observar su canción.

PRIMARIA

Tema generador: Acercamiento progresivo a las correspondencias existentes entre los elementos gráficos de la lengua escrita y los sonidos de la lengua oral.

Actividades para 1°, 2° y 3° grado:

1. Con ayuda de un adulto busca una fábula de Onza, Tigre y León para leerla en familia, representen en casa la historia narrada.

Actividades para 4°, 5° y 6° grado:

1. Busca una fábula de Onza, Tigre y León para leerla en familia, pídele a los adultos que te acompañan que te hagan preguntas sobre la lectura.

MEDIA GENERAL

TEMA GENERADOR: LOS VALORES PARA UNA SOCIEDAD DE PAZ Y CONVIVENCIA

1° año

Castellano

Con la ayuda familiar, ubicar en el diccionario las siguientes palabras, así mismo extrae el significado de cada una de ellas:

- * Discriminación *Sociedad
- * Inclusión
- * Humanismo
- * Respeto
- * Igualdad
- * Compañerismo
- * Solidaridad
- * Tolerancia
- * Comunicación
- * Cultura

Inglés

Utilizando lo aprendido en clase elabora un grafiti para evitar un accidente menor en tu casa edificio, o escuela. Por ejemplo: there is a big dog. be quiet. Toma una foto o video y súbelo a nuestra página oficial en cada familia una escuela. Suerte y éxito.

Educación Física

Elabora un dibujo donde representes la relación que existe entre la actividad física y la convivencia.

2° año

Castellano

En familia, realiza un texto sobre la discriminación social, que refleje aportes en contra de la misma.

Inglés

Creando una caricatura de una sola página donde utilices un accidente donde se vean reflejados por lo menos 3 pronombres reflexivos, por ejemplo: I cut my finger (colocas la imagen de un niño con un corte en el dedo) trata de explotar tu creatividad y si eres un buen dibujante créalo con tus propios dibujos así todos podremos ver tu talento. Cuélgalo en la página de Cada Familia Una Escuela.

Educación Física

Elabora un mapa mental donde se establezca la importancia de una buena convivencia con el deporte.

3° año

Castellano

Con la opinión de la familia, identifica 5 clases de estereotipos que existen en tu familia y explica cada uno de ellos.



Inglés

Creando una caricatura de una sola página donde utilices un accidente donde se vean reflejados por lo menos 3 pronombres reflexivos, por ejemplo: I cut my finger (colocas la imagen de un niño con un corte en el dedo) trata de explotar tu creatividad y si eres un buen dibujante créalo con tus propios dibujos así todos podremos ver tu talento. Cuélgalo en la página de Cada Familia Una Escuela.

Educación Física

Elabora un collage de imágenes que muestre la paz como un elemento fundamental para la solución de conflictos tanto individuales como colectivos.

4° año

Castellano

Elaborar una lista de 20 palabras que forman parte del lenguaje discriminatorio (apodos, sobrenombres, ofensas) finalmente realizar una reflexión sobre lo que consideras lenguaje discriminatorio.

Inglés

Creando una caricatura donde ya pasó un accidente menor y utilizando la formula del primer condicional describe como fuera la situación diferente. Por ejemplo: una pierna rota. Si yo no salto, no me romperé la pierna.

Educación Física

Elabora la planificación de una actividad física familiar que contenga:

- Tipo de actividad.
- Espacio.
- Cantidad de participantes y edades.
- Recursos.
- Tiempo de duración
- Objetivos de la actividad.

5° año

Castellano

Divide una hoja blanca en dos partes, en la izquierda elabora una imagen que refleje el maltrato o acoso escolar, luego a la derecha, elabora 1 imagen que refleje la buena convivencia y trato escolar.

Inglés

Utilizando lo aprendido en clase narra un accidente que conozcas y utiliza la mayor conjugación de verbos que puedas (presente, pasado, futuro)

Educación Física

Elabora la planificación de una actividad física familiar que contenga:

- Tipo de actividad.
- Espacio.
- Cantidad de participantes y edades.
- Recursos.
- Tiempo de duración
- Objetivos de la actividad.



MARTES: 10 DE NOVIEMBRE DE 2020
ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y SALUD

Física:

Experimento: Medición de velocidad

La ecuación que define a la velocidad media es:

Donde Δx representa al desplazamiento y Δt representa el intervalo de tiempo que demora en desplazarse.

Materiales y Métodos.

• Necesitarás una cinta métrica (en general hay en los gimnasios de los liceos) o una cuerda que puedas luego medir en el laboratorio y un cronómetro por integrante (pueden usar el celular). Sitúate en un lugar que tengan suficiente espacio, como para caminar o correr (por lo menos unos 30 m a lo largo de una trayectoria rectilínea). Cada 5 metros aproximadamente se deberá situar un miembro de la familia con cronómetro en mano. Otro compañero, será quien camine o corra, de forma que intente moverse con velocidad constante. Organiza la tarea, de forma que los cronometristas puedan registrar el tiempo que demora el "compañero-móvil" en recorrer dos posiciones sucesivas, de esta forma lograrán medir al menos 4 o 5 intervalos de tiempo.

• Repite el procedimiento dos veces más, cambiando el "compañero-móvil" por otro y modificando la velocidad que desarrollan (que vaya más lento o más rápido que el anterior).

Resultados

• Por cada movimiento realizado por cada compañero-móvil, realicen una tabla como la que se muestra:

Δt (s)	Δx (m)	v_m (m/s)

Discusión

- ¿Cómo son los valores obtenidos de la velocidad media en cada intervalo para cada serie de datos?
- ¿Puede afirmarse que el movimiento de cada "compañero-móvil" fue un movimiento con velocidad constante durante todo el recorrido?
- Realiza comentarios acerca de las incertidumbres de las medidas realizadas. ¿Cómo influyen en los resultados de las velocidades calculadas?
- Realiza una gráfica que vincule la posición de cada "compañero-móvil" en función del tiempo. Para ello elijan como punto inicial ($x=0$), el punto de partida del mismo. ¿Qué forma aproximada tiene la gráfica? ¿Qué información puedes obtener a partir de ella?

5° año

Biología:

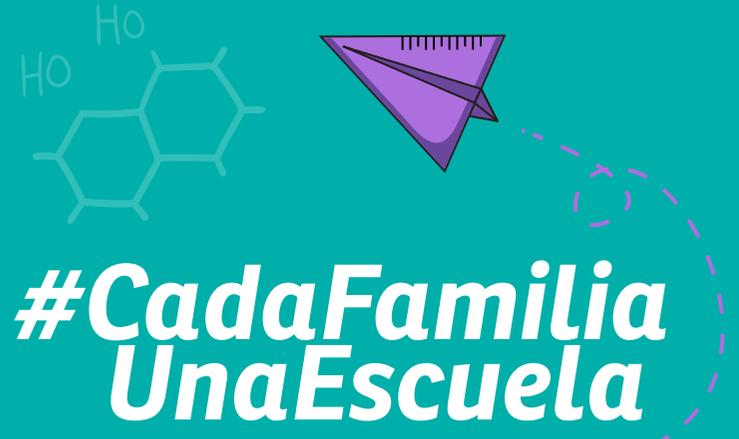
Describe a través de un mapa mental ¿Qué es la Genética? y explica en una hoja de reciclaje si crees que la genética tiene algo que ver con que te parezcas a tu papá o mamá.

Física:

Pensando como Galileo

Ahora es momento de diseñar un experimento que, al igual que lo hizo Galileo, puedas demostrar que todos los cuerpos, sin importar su masa, en condiciones específicas, caen con la misma aceleración, es decir, que, si los dejas caer desde la misma altura y en el mismo instante, llegarán al suelo simultáneamente.

- Plantea hipótesis acerca de cómo crees que caerán diferentes cuerpos. Elige cuerpos que tengan diferentes formas y masas
- Diseña un procedimiento para probar tus hipótesis. Elige los instrumentos de medición adecuados. Consulta con tu profesor sobre los materiales que hay en el laboratorio del liceo o en casa que puedes utilizar, cámaras digitales (tu propio celular) para filmar un video y analizar la caída de los cuerpos.
- Realiza el experimento, registra los datos y extrae conclusiones.
- ¿Se comprobaron tus hipótesis? Da una respuesta justificada.
- Averigua quién fue Galileo, y qué importantísimos avances le dio a la ciencia.



MEDIA GENERAL

Síguenos por:



CadaFamilia UnaEscuelaOficial



CadaFamiliaUnaEscuelaOficial



@cadafamiliaunaescuela



Gobierno Bolivariano de Venezuela