



ASIGNATURA: Tecnología e Informática
GRADO: 3
PROFESOR: Harold Rojas Tovar (haroldrojas@lapresentacionpitalito.edu.co)
DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:

PowerPoint - Diapositivas

2. IDEAS PRINCIPALES:

- Office: Es un paquete de programas para computador desarrollado por Microsoft, que permite desarrollar tareas y actividades habituales de una oficina y del hogar. Los programas que lo componen son: Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Access, Publisher.
- Microsoft PowerPoint: es un programa cuya finalidad se orienta a la generación de presentaciones que incluyen texto, gráficos, animaciones, etc.; forma parte del conjunto de aplicaciones que integran al paquete denominado Microsoft Office.
- Una presentación PowerPoint es una colección de diapositivas individuales que contienen datos sobre un tema y que se reproducen en un orden determinado.
- Las diapositivas pueden contener información en textos, fotografías, imágenes, sonidos, animaciones, gráficos, e incluso videos

3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Vamos a observar el video explicativo. Luego, vamos a abrir el programa PowerPoint en nuestro computador e insertamos una nueva diapositiva.

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

En el mismo documento de PowerPoint ya creado, y basados en el video explicativo, vamos a realizar una presentación con el tema: *Aparatos del entorno*. Incluyendo definiciones e imágenes.

La presentación en PowerPoint se debe enviar al correo haroldrojas@lapresentacionpitalito.edu.co con el nombre y curso del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- Video explicativo subido a la plataforma Chamilo.
- <https://tecnologia-facil.com/que-es/que-es-microsoft-office/>
- Varela, A. M. V. (2017). Microsoft PowerPoint 2016: Cómo triunfar con sus presentaciones. Ideas propias Editorial SL



ASIGNATURA: BIOLOGÍA
GRADO: TERCERO
PROFESOR: NOHORA JUDITH GÓMEZ ORTÍZ
Correo: nohoragomez@lapresentaciónpitalito.edu.co
DURACIÓN: 3 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:
EL UNIVERSO Y EL PLANETA TIERRA

- . El planeta tierra
- . Elementos del planeta tierra
- . Movimientos del planeta tierra
- . La luna

2. IDEAS PRINCIPALES:

3.

LA TIERRA

- . Es nuestro planeta y el único habitado.
- . La Tierra es el mayor de los planetas rocosos.
- . Siete de cada diez partes de la superficie terrestre están cubiertas de agua.
- . Como otros planetas, presenta una . forma esférica y ligeramente achatada en los polos.
- . Su diámetro es apenas un poco más grande que el de Venus.
- . Es un planeta sin anillos, pero con un satélite natural, la Luna.
- . La Tierra es un planeta que se formó hace más de 4,500 millones de años.



PARTES DE LA TIERRA

LA ATMÓSFERA es la capa de gases que protege la tierra, de la cual obtenemos el oxígeno.

LA HIDRÓSFERA, está formada por todas las aguas que existen en el planeta: mares El agua es esencial para la vida.

LA GEOSFERA, es la capa sólida del planeta y llega hasta el centro de la tierra.

CAPAS DE LA TIERRA

La tierra está formada por tres grandes capas:

LA CORTEZA: es la capa externa formada por rocas, los continentes y el fondo de los océanos.

EL MANTO: se encuentra debajo de la corteza

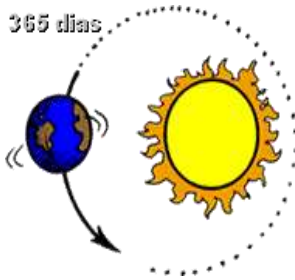
EL NÚCLEO: es la capa más profunda y muy caliente, tanto que ahí las rocas se han derretido

ELEMENTOS DEL PLANETA TIERRA

Fuego, agua, aire y tierra. Son los elementos de nuestro planeta tierra. Para una mejor comprensión veamos cómo funcionan en la práctica: Las raíces de un árbol absorbe el agua y minerales necesarios para su crecimiento (elementos agua y tierra). El árbol respira a través de sus hojas (elemento aire) y recibe luz y calor de los rayos solares (elemento fuego).

LA TIERRA Y SUS MOVIMIENTOS

La Tierra está en continuo movimiento. Se desplaza, con el resto de planetas y cuerpos del Sistema Solar, girando alrededor del centro de nuestra galaxia, la Vía Láctea. Sin embargo, este movimiento afecta poco nuestra vida cotidiana. En virtud del movimiento que efectúa la Tierra en torno a su eje, se genera una fuerza centrífuga que determina la forma de ella: achatada en los polos y abultada en la zona ecuatorial, es decir, un elipsoide de rotación aplastado.



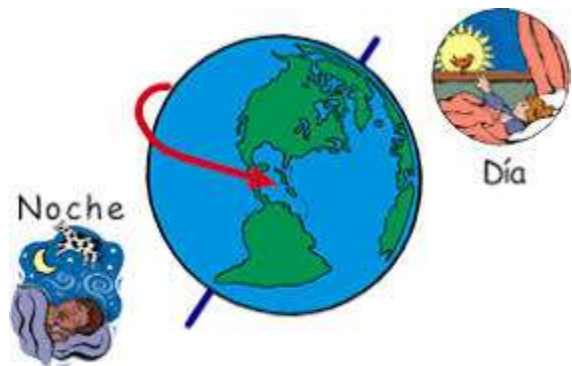
EL MOVIMIENTO DE TRASLACION:

Es el movimiento de la tierra alrededor del sol, impulsada por la gravitación, ya que determina el año o sea 365 días; y junto con la inclinación del eje terrestre, determina el cambio de estaciones.

EL MOVIMIENTO DE ROTACION:

Es el movimiento de la Tierra alrededor de su propio eje, que provoca el día y la noche y dura 24 horas. Gira en dirección Oeste-Este, en sentido directo (contrario al de las agujas del reloj), produciendo la impresión de que es el cielo el que gira alrededor de nuestro planeta. Este movimiento es el que origina el día y la noche. Siendo de día el tiempo en que nuestro horizonte aparece iluminado por el Sol y de noche cuando el horizonte permanece oculto a los rayos solares.

En su movimiento de rotación, los distintos continentes pasan del día a la noche y de la noche al día.



LA LUNA

- . Es el único satélite natural de la Tierra y el único cuerpo del Sistema Solar que podemos ver en detalle a simple vista o con instrumentos sencillos.
- . Presenta solo una cara a la tierra.
- . Su relieve presenta innumerables cráteres
- . Carece de agua y vegetación
- . Es cuatro veces más pequeña que la tierra

1. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Siguiendo las explicaciones iniciales de las ideas principales, realizar el dibujo de una planta y señalar creativamente los diferentes elementos del planeta tierra (fuego, agua, aire y tierra).

2. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

- Utilizando creativamente el material deseado, elaborar las capas de la tierra señalando sus respectivos nombres.
- Investigar las dos CONSECUENCIAS más sobresalientes que se derivan del movimiento de traslación de la Tierra en torno al Sol.
- Investigar las cuatro CONSECUENCIAS que se derivan del movimiento de rotación de la Tierra.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

https://www.google.com/search?q=imagenes+animadas++de+la+luna&tbm=isch&ved=2ahUKEwiZ68iXy7rsAhVQYIkKHfmXDWQQ2-cCegQIABAA&oq=imagenes+animadas++de+la+luna&gs_lcp=CgNpbWcQAZICCAAy
https://www.google.com/search?q=partes+del+planeta+tierra&tbm=isch&ved=2ahUKEwi20YyJzbrsAhUCXFkKH ZJWDHQQ2-cCegQIABAA&oq=PARTES+DEL+PLANETA+&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgIIADICCAAyAggAM
https://www.google.com/search?q=MOVIMIENTOS+DEL+PLANETA+TIERRA&tbm=isch&ved=2ahUKEwj6JG51brsAhVXFFkKHSkqAHcQ2-cCegQIABAA&oq=MOVIMIENTOS+DEL+PLANETA+TIERRA&gs_lcp=CgNpbWcQA



ASIGNATURA: Dibujo técnico
GRADO: Tercero
PROFESOR: Gerson Andrey Valderrama Rojas.
DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre
Correo: gersonvalderrama@lapresentacionpitalito.edu.co

1. TEMAS Y SUBTEMAS:

Origami

2. IDEAS PRINCIPALES:

La palabra Origami se compone de dos vocablos, Ori que significa doblar y Kami que significa papel o dios. A diferencia de la papiroflexia, no está permitido cortar ni pegar el papel que se utiliza para la creativa tarea de representar cualquier elemento del mundo. Los orígenes del Origami se remontan al Siglo I y II de nuestra era en China, aunque fue a partir del Siglo VI que, mediante el comercio, traspasa las fronteras del Japón y se integra a las tradiciones ceremoniales niponas. En un principio, fueron los samurais quienes lo usaban al intercambiar regalos en señal de respeto; los adornaban con un sobre con pequeños dobleces que llamaban Noshi. En las bodas sintoístas se acostumbraba decorar los vasos de sake con mariposas macho y hembra realizadas en papel. A partir de la era Tokugawa (1602 al 1867) el Origami ya era accesible a todo público; se construían por pura diversión y floreció como arte japonés. Es en estos tiempos que fueron creadas las figuras de la rana, la libélula, el mono y la grulla.

3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Se activan los hemisferios derecho e izquierdo del cerebro, con lo cual también empiezan a actuar las áreas táctiles, motoras y visuales. La memoria, el pensamiento no verbal, la atención, la comprensión tridimensional y la imaginación se estimulan con la exploración que el cerebro realiza al practicar el origami. Pues el origami nos sirve para desarrollar nuestro interés hacia la geometría ya que gracias al origami podemos crear diferentes cuerpos geométricos, también nos ayuda a desarrollar nuestras habilidades y creatividad, es un recurso muy educativo y entretenido ya sea para jóvenes como adultos. Según la filosofía oriental, el origami nos aporta calma, paciencia y perseverancia a quien lo practica, rasgo común de bastantes terapias basadas en el ejercicio manual.

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:

Cada uno de los estudiantes, debe realizar un origami con papel iris de colores como lo muestra el ejemplo siguiente.

Ejemplo:



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

https://www.google.com/search?q=figuras+de+origami+para+ni%C3%B1os&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiF-bDQx7nsAhVGwVvKKhfCLtUQ_AUoAXoECB4QAw&biw=1366&bih=657

Dibujo técnico fundamental. EDIARTE S.A.

Aplicaciones Creativas. Ediarte S.A

Destrezas técnicas Ediarte S.A



ASIGNATURA: Religión

GRADO: 3

PROFESOR: Marcela Triviño Mazabel

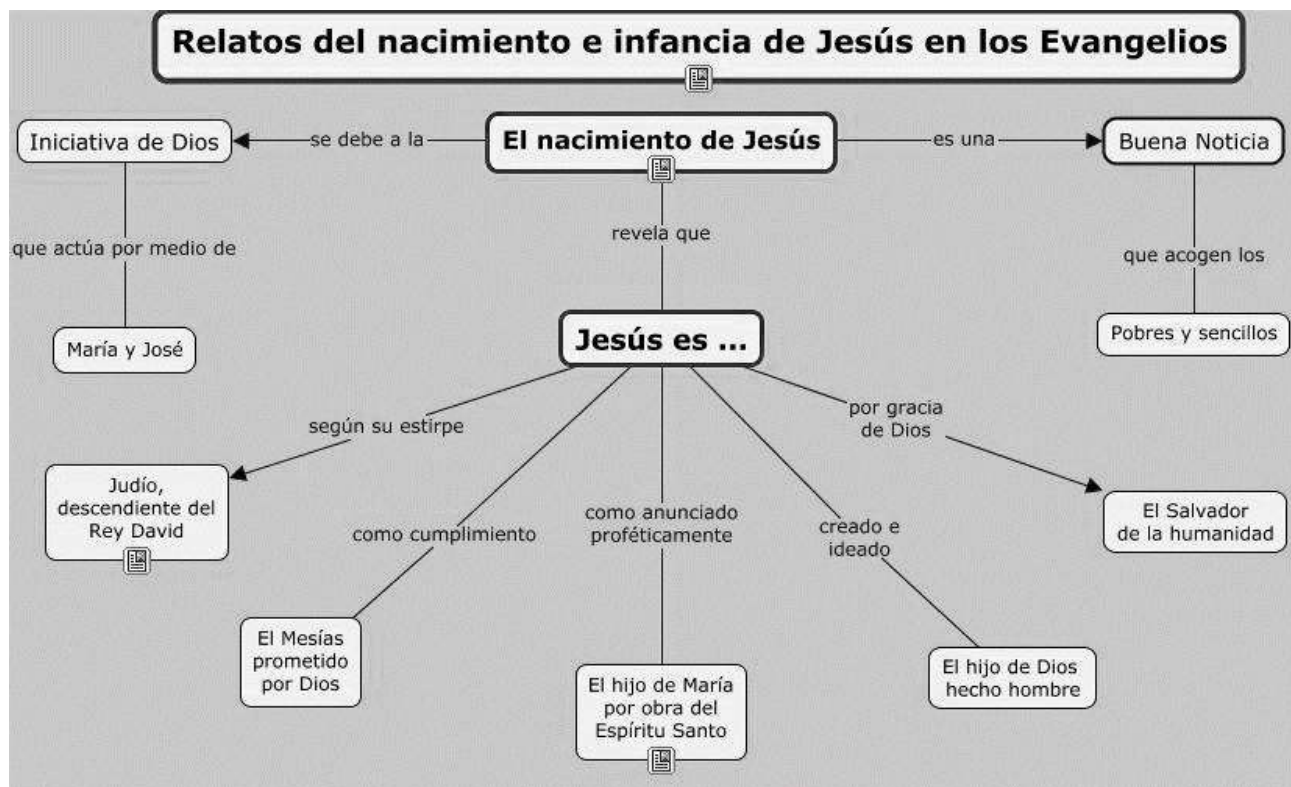
CORREO: marcelatrivino@lapresentacionpitalito.edu.co

DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:

El nacimiento de Jesús (25 de diciembre).

2. IDEAS PRINCIPALES:



3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Pregúntales a 3 miembros de tu familia que es para ellos la “El nacimiento del Niño Jesús” y escribe sus respuestas en tu cuaderno.

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

4.1 Buscar la siguiente cita Bíblica de Isaías 7:14, la escribirán en sus cuadernos y contestarán las siguientes preguntas:

¿De qué trata el texto bíblico?

¿Qué significa para ti la Navidad?



4.3 Construye una representación del Nacimiento de Jesús con los materiales que deseen, aquí les dejo una muestra de cómo lo pueden realizar:



4.4 Para concluir observar el siguiente link que les dejo en referencias y escribir lo comprendido del video.

4.5 Enviar evidencias o inquietudes al correo Institucional. Muchas gracias.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

El nacimiento de Jesús | Historias de la Biblia para Niños | Biblia para Niños | Abraham Blogs.

<https://www.youtube.com/watch?v=DIIcAP3Y0iQ>



ASIGNATURA: Lengua castellana

GRADO: Tercero

PROFESOR: Jinna Paola Burbano- jinnaburbano@lapresentacionpitalito.edu.co

Nohora Judith Gómez- nohoragomez@lapresentacionpitalito.edu.co

DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

TEMAS Y SUBTEMAS:

La tira cómica

La caricatura

La tragedia, la comedia y el drama

IDEAS PRINCIPALES:

La tira cómica es una de las secciones clásicas de la mayoría de periódicos. Consiste en un número reducido de viñetas en las que se cuenta una pequeña historia con un tono de humor.



Elementos de la tira cómica

Viñeta: Consiste en el cuadro que representa cada instante de la historieta. De forma general, tiene forma rectangular. Se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Dibujo: Los dibujos son los encargados de representar la historia.

Tienen que ir dentro de las viñetas.

Bocadillo: es el espacio donde se escribe lo que piensan o dicen los personajes. Está formado por dos partes. La primera de ellas es el globo y en su interior va el texto. La segunda parte es el rabillo, que se encarga de señalar al personaje que está hablando.





Texto: Consiste en la parte escrita de la historieta.

Onomatopeya: Un recurso utilizado para la representación de un sonido. Puede estar dentro o fuera del bocadillo.



La caricatura

Una caricatura es un tipo de dibujo en el que se representa generalmente la cara de una persona, deformando sus rasgos faciales con una intención humorística.



LA TRAGEDIA

Se trata de un tema serio. Por lo general, es un episodio conflictivo de la vida de una persona, en el que muchas veces están en juego la vida y la muerte.

Los protagonistas de la tragedia son personas dignas de imitación, es decir, representan valores de su sociedad. Por ejemplo, hombres nobles, héroes o semidioses.

El objetivo de la tragedia es provocar en los espectadores dos emociones: El temor y la compasión.



LA COMEDIA

La comedia es una obra que busca entretener al público y generar risas. La manera de representarlos es por medio de situaciones divertidas, graciosas o ridículas, con finales que suelen ser felices.

Los personajes suelen representar un rasgo característico de los seres humanos a modo general, como mentiroso, pícaro, enamorado, el Don Juan, el estafador, etc.

Su objetivo es provocar la risa en los espectadores, pero no de manera gratuita, sino llevándolos a la reflexión sobre el conflicto que se expone y que se muestra como algo que puede ocurrir en la vida real.



EL DRAMA

Los dramas representan algún episodio o conflicto en la vida de los seres humanos por medio del diálogo de los personajes. El drama corresponde a la combinación entre los dos géneros anteriores, por eso es también conocido como tragicomedia. El drama reproduce más perfectamente. la





vida que la tragedia y que la comedia, porque abarca lo trágico, lo real y lo cómico.

ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Realizar en el cuaderno una caricatura de un personaje famoso.

PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

- a. Escribir en el cuaderno que es una tira cómica y los elementos.
- b. Recortar y pegar en el cuaderno una tira cómica y señalar los elementos.
- c. ¿Qué es la caricatura?
- d. Realizar en el cuaderno su propia caricatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

Video recomendados:

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

https://www.youtube.com/watch?v=l09MIHi_ZMQ&t=1s



ASIGNATURA: Ética y Valores

GRADO: 3

PROFESOR: Marcela Triviño Mazabel

CORREO: marcelatrivino@lapresentacionpitalito.edu.co

DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:

La comprensión en las relaciones interpersonales.

2. IDEAS PRINCIPALES:



3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Realiza un dibujo en tu cuaderno, donde representes el valor de la “comprensión” a las personas.

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:

4.1 Lee el siguiente cuento, después escribe la enseñanza que te deja la historia, y también subraya los valores que encuentres en la historia.

El sábado era el cumpleaños de Andrea, la mejor amiga de Jesús. A ella le encantaban las historias de miedo. Por eso quería hacer una fiesta con un toque terrorífico. A Jesús eso no le gustaba mucho, por lo que no decía nada al resto de amigos o a sus padres, pero iba con cierto miedo a ese cumpleaños.

Jesús decidió llevar unas láminas para decorar, una foto con un castillo oscuro, una foto de calabazas de Halloween, con monstruos y otras cosas. Sabía que otros amigos llevarían algunos sándwiches con detalles de miedo, dientes de Drácula, dedos de salchicha con sangre y cosas así.

Cuando llegaron al cumpleaños Andrea estaba encantada. Había puesto música siniestra, había



colgado esqueletos por el pasillo y telarañas de mentira por todas las habitaciones. Jesús contuvo sus miedos e intento disfrutar. Las láminas les parecieron muy chulas y las colgó en la pared con la ayuda de su madre y ya quedó todo listo para la merienda.

Cuando llegaron todos los amigos, Jesús y el resto de niños disfrutaron de la comida y los zumos de la merienda. Después la mamá de Andrea sacó una tarta estupenda y soplaron las velas y le dieron los regalos.

Jesús ya no recordaba que estaba en una fiesta de miedo hasta que acabó toda la merienda y Andrea dijo que iban a hacer un juego.

-Voy a apagar las luces del salón y nos vamos a sentar todos en la alfombra-explicó-. Cada uno irá contando la peor pesadilla que ha tenido nunca.

Jesús empezó a notar que sentía hormigueo en las piernas y que le sudaban las manos. Eran 10 niños y muchos de ellos estaban aplaudiendo felices del juego.

El primer niño empezó a contar una historia sobre una pesadilla que había tenido en un cementerio. Jesús le escuchó en silencio, pero sin prestarle toda la atención. No le gustaban nada los cementerios. La siguiente niña empezó a contar una historia sobre un muñeco que se despertaba en una casa, Jesús cada vez estaba más incómodo y de repente Andrea dijo:

-Jesús, te toca.

Nuestro amigo Jesús quedó bloqueado, sin saber qué decir, con miedo y por una vez en su vida pensó:

-No voy a hacer cosas que no me guste hacer y me hagan sentir mal.

Y dijo en voz alta:

-Lo siento Andrea, la verdad es que lo estoy pasando mal. No me gustan nada las historias de terror. Las pesadillas. Preferiría no contar ninguna historia y levantarme para salir del salón.

-Vaya, no quiero que te enfades -dijo Andrea.

-No, no me enfado si me dejas salir y luego vengo.

Jesús salió del salón, se tranquilizó y se sintió mucho mejor. Aprendió la lección, a veces tenemos que decir cómo nos sentimos y si nos sentimos mal dejar de hacer lo que estamos haciendo y no pasa nada.

4.2 Realiza una mini cartelera eligiendo un valor que más se resalta en ti. Y di porque lo escogiste en un video corto.

4.5 Enviar evidencias o inquietudes al correo Institucional. Muchas gracias.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

<https://www.youtube.com/watch?v=XF9uqmEBaoQ>



ASIGNATURA: MUSICA _____
GRADO: TERCERO _____
PROFESOR: HERNAN DARIO ORTIZ PARAMERO _____
DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:
INSTRUMENTOS MUSICALES DE CUERDA

2. IDEAS PRINCIPALES:

La música cumple una función muy importante en el desarrollo socio-afectivo del estudiante a enseñar a diferenciar errores y la capacidad para una mayor y mejor participación en el aula, en la relación con los compañeros y con el docente al compartir o interactuar con los niños y niñas a través del juego y actividades musicales dirigidas fundamentalmente ejercitar destrezas.

Los instrumentos de cuerda, o también conocidos como cordófonos son instrumentos musicales que generan sonido gracias a las vibraciones de una cuerda o más, teniendo en consideración que estos sonidos son amplificados por una caja de resonancia.

Estos instrumentos están tensados en puntos diferentes, dos para ser exactos, esto es necesario para que produzcan un sonido. Generalmente estos instrumentos suelen ser tocados con los dedos, ya sean de las manos o de los pies, con este último se necesita una gran habilidad. Otros se apoyan con Púas especialmente diseñada para las guitarras.

La guitarra forma parte de la familia de los instrumentos de cuerda y se puede decir que, hoy día, es el instrumento más extendido por todo el mundo. Sus orígenes no están muy claros. Existen teorías que defienden que el instrumento antecesor de la guitarra fue introducido en España durante la invasión de los árabes en el Siglo VIII. Sin embargo, otras teorías defienden que sus orígenes se remontan hasta la época de los griegos, los cuales crearon un instrumento con cierta apariencia a la guitarra actual, aunque de bordes rectos y 4 cuerdas que fue copiado y modificado por los romanos. Que posteriormente fue introducido en España por el año 400 a.C. Por otro lado, existen documentos que prueban que en época de los Hititas (1.300 a.C.), ya existía un instrumento de 4 cuerdas que, además, presentaba unos bordes curvos. Y existen también indicios de la existencia de un instrumento parecido a la guitarra con lados suaves y curvos en la cultura egipcia.

3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Para el desarrollo de la actividad aquí aparece un video tutorial para la elaboración de su instrumento musical de cuerda.

Guitarra con materiales reciclables: <https://www.youtube.com/watch?v=MHRO5z4CtZc>

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

4.1 hacer un cuento corto exponiendo la historia de la guitarra y que fue lo que más le gusto al momento de hacerla. Por favor, enviar la actividad al correo: hernanortiz@lapresentacionpitalito.edu.co

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS: En el siguiente link encontrará la actividad de apoyo para el desarrollo de la temática, copiar y pegarlo en la barra de dirección de la web.

Historia de la guitarra: <https://www.youtube.com/watch?v=z5vFDVjKFu8>



ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA
GRADO: TERCERO
PROFESOR: ANDRES FELIPE ROJAS TRUJILLO
DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS JUEGOS TRADICIONALES.

2. IDEAS PRINCIPALES

Hola chicos

Espero estén muy bien, espero estén cuidándose mucho, y espero estén haciendo ejercicio a diario, comiendo bien, ayudando en casa, y pendientes a diario de sus estudios.

Recuerden que este espacio de educación física es importante para liberar endorfinas, soltar estrés y divertirse con la familia, y los ejercicios que proponemos en las guías de colegio en casa.

Vamos a continuar con la temática de los juegos tradicionales.

Antes de comenzar, vamos a recordar que un juego, es “La satisfacción, el ansia de manifestación de la personalidad, que en el fondo es el ansia de movimiento, ansias de manifestar estados”.

Para esta veintena, vamos a ver juegos distintos, juegos que, en estos tiempos de pandemia, podremos jugar con nuestras familias, y divertimos de manera diferente.

3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS

Como consulta previa, van a investigar y hacer un listado en donde me cuenten los juegos que jugaban sus padres, abuelos, familia, etc.; cuando tenían la edad que tienen ustedes en este momento.

FAMILIAR	JUEGOS
ABUELOS	
PAPAS	
HERMANOS MAYORES	
OTRO	

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Antes de iniciar con las actividades de la clase debes tener en cuenta:

- Ropa cómoda, preferiblemente camiseta, pantaloneta, medias y tenis.
- Agua en una botella
- Una toalla.

Antes de comenzar la actividad, vamos a hacer el calentamiento.

Vamos a comenzar estirándonos.

1. Inicia estirando los brazos hacia los lados, hacia arriba, hacia tus rodillas.
2. Lleva tu brazo derecho al frente y tu brazo izquierdo hacia atrás, al mismo tiempo
3. Lleva tu mano derecha a la punta de tu pie derecho, tu mano izquierda debe estar extendida hacia arriba. Ahora lleva tu mano izquierda a tu pie izquierdo y tu mano derecha debe estar extendida arriba.
4. Lleva tus manos al piso y levanta tu pierna derecha hacia arriba y hacia atrás, luego bala al piso y levanta tu pierna izquierda.
5. Separa tu pierna derecha al lado y flexiónala un poco, extiende tus brazos hacia los lados, ahora separa tu pierna izquierda al lado y flexiónala un poco.
6. Lleva tus brazos hacia arriba y extiende tu pierna derecha hacia atrás, no olvides flexionar un poco. Ahora hazlo con tu pierna izquierda.



7. Por último, levanta tu pierna derecha hacia atrás y tómalala con tu brazo derecho, recuerda que debes apretar tus piernas y brazos con fuerza. Tu brazo izquierdo al frente para mantener el equilibrio. Ten cuidado de no caer.



Ahora sí, comencemos.

- Se dispondrán para jugar Patos al agua y patos a tierra. Para este juego van a ubicarse a un lado de una línea que harán con un hilo, un trozo de cinta, o hasta con las líneas de las baldosas de la casa. Van, al comando de “patos al agua”, van a saltar al otro lado de la línea, al escuchar el comando “patos a tierra”, regresarán al punto inicial. Para quien da los comandos, debe ir aumentando la velocidad, y tratar de persuadir al participante para que se equivoque y salte al lado contrario. Vence quien sea el último en quedar en el espacio de juego.
- Para finalizar, van con un juego que requiere de sus reflejos y concentración, este juego se llama Murallita. Para este juego es necesaria una pelota (de tenis preferiblemente) y un muro que pueda ser ensuciado. El objetivo es golpear la pelota con la mano hacia el muro, y el contrincante debe dejar rebotar la pelota una vez y golpearla hacia el muro con la mano. Se gana un punto, si el contrario no logra responder la pelota, esto puede ser por, dejar rebotar la pelota en el suelo dos veces, o no lograr impactar el muro con la pelota.

RECUERDA	<ul style="list-style-type: none"> • En nuestro cuaderno, haremos un diario con dibujos, de cada día que realicemos los ejercicios, poderlo registrar. • Vamos a dividir nuestro cuaderno en 6 cuadros pequeños donde pondremos la fecha y haremos el dibujo del juego que realicemos ese día. •
	<ul style="list-style-type: none"> • Van a realizar un video corto, o un “time-lapse” donde me puedan mostrar los juegos que se plantean en esta guía de trabajo, y al final del video, deben contarme que juego fue su favorito, y me cuenten además que tan bien han trabajado durante este periodo, a modo de autoevaluación. • Van a enviarlo vía correo electrónico a mi correo institucional andresrojas@lapresentacionpitalito.edu.co para poderlos chequear. El asunto del correo, debe ir indicado en su orden CURSO – ALUMNO – ASIGNATURA.
	<p>Vamos a practicar nuestros ejercicios varias veces a la semana, para mejorar y para moverme durante estos días de colegio en casa.</p>

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

VIDEO DE GUÍA

https://www.youtube.com/channel/UC0P9FnPR51F51d03FbhQHmg?view_as=subscriber



ASIGNATURA: Matemáticas
GRADO: 3º
PROFESOR: Lida Patricia Murcia Castro (lidamurcia@lapresentacionpitalito.edu.co)
contacto: 3212721740
DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:

FRACCIONES

- Fracciones homogéneas y heterogéneas.
- Adición de fracciones con igual denominador (Fracciones homogéneas).
- Sustracción de fracciones con igual denominador (Fracciones homogéneas).
- El rectángulo.
- El cuadrado.
- El círculo.
- El prisma.

2. IDEAS PRINCIPALES:

FRACCIONES HOMOGÉNEAS Y HETEROGÉNEAS

Dos o más fracciones pueden ser homogéneas o heterogéneas según sus denominadores, veamos:

FRACCIONES HOMOGÉNEAS

$$\frac{11}{7} \quad \frac{2}{7} \quad \frac{5}{7}$$

Mismo denominador

FRACCIONES HETEROGÉNEAS

$$\frac{3}{11} \quad \frac{1}{2} \quad \frac{6}{7}$$

Diferente denominador

ADICIÓN DE FRACCIONES DE IGUAL DENOMINADOR O FRACCIONES HOMOGÉNEAS.

Para la suma de fracciones homogéneas, se suman los numeradores y se deja el mismo denominador.

Por ejemplo:

$$\frac{1}{6} + \frac{2}{6}$$

En este caso, como el denominador es igual, o sea 6, sumamos los dos numeradores 1 y 2.

$$1 + 2 = 3$$



Por lo tanto, el numerador será 3 y el denominador lo dejamos igual, siendo 6.

$$\frac{1}{6} + \frac{2}{6} = \frac{3}{6}$$

SUSTRACCIÓN DE FRACCIONES DE IGUAL DENOMINADOR O FRACCIONES HOMOGÉNEAS.

Para la resta de fracciones homogéneas, se restan los numeradores y se deja tal cual el denominador.

Por ejemplo:

$$\frac{6}{5} - \frac{2}{5}$$

En este ejemplo, como el denominador es igual en las dos fracciones, o sea 5, restamos el primer numerador menos el segundo, 6 y 2.

$$6 - 2 = 4$$

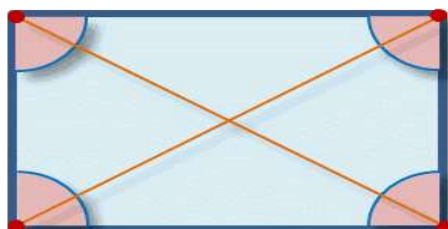
El numeradores será 4 y el denominador, como habíamos dicho se quedaba igual, siendo 5.

$$\frac{6}{5} - \frac{2}{5} = \frac{4}{5}$$

EL RECTÁNGULO

Es un polígono que posee cuatro lados y los mismos forman un ángulo recto de 90°. Sus lados opuestos tienen la misma longitud y forma parte de la familia de *paralelogramos y cuadriláteros*. Además, se trata de una figura geométrica plana.

A pesar de su similitud con el cuadrado, esta figura se diferencia en que no todos sus lados son de la misma longitud, sino solamente dos.



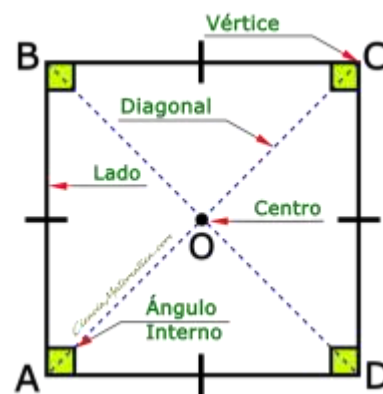


EL CUADRADO

El cuadrado es el polígono regular de cuatro lados; es decir, es la figura geométrica que tiene los cuatro lados iguales y los cuatro ángulos internos igual a 90° (ángulo recto). Es un cuadrilátero y está dentro de la clasificación del paralelogramo, debido a esto tiene los lados opuestos paralelos e iguales.

Las partes de un cuadrado son:

- Vértices: El cuadrado tiene cuatro (4) vértices, son: A, B, C y D.
- Lados: Tiene cuatro lados, son: AB, BC, CD y AD.
- Diagonales: Tiene dos diagonales y son: AC y BD.
- Ángulos Internos: El cuadrado tiene 4 ángulos interiores iguales (90°).
- Centro: El centro del cuadrado es «O», también se le conoce como centroide. El centro del cuadrado se determina al interceptar las diagonales.



EL CÍRCULO

Es una figura geométrica plana formada por una circunferencia y su interior.

Por su parte, la circunferencia es una línea curva, cerrada y plana cuyos puntos están a la misma distancia del centro.

Los elementos que debemos tener en cuenta en un círculo son los siguientes:



circunferencia



círculo

El borde de la figura  se llama circunferencia.

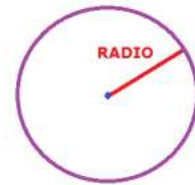
El interior de la figura  se llama círculo.



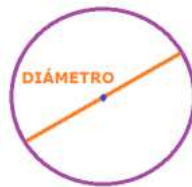
Centro: El centro del círculo (o centro de la circunferencia, mejor dicho) es el punto del cual equidistan todos los puntos.



Radio: El radio es un segmento del círculo que une el centro con cualquier punto de la circunferencia.



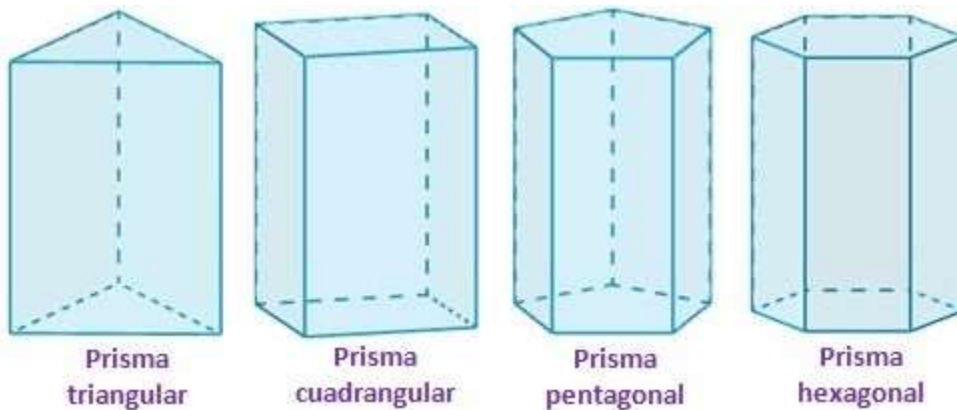
Diámetro: El diámetro es un segmento del círculo que une dos puntos de la circunferencia pasando por el centro y lo divide en dos partes iguales. El diámetro es dos veces el radio, o lo que es lo mismo, el radio es la mitad del diámetro.



EL PRISMA

Es un cuerpo geométrico que está formado por dos polígonos de la misma forma y del mismo tamaño llamados **bases** y varias caras laterales de forma rectangular. Los prismas se nombran según el polígono de la base.

Ejemplo:



3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

La siguiente actividad te dará doble puntuación (20 puntos positivos) ¡Vamos a empezar a acumular puntos!

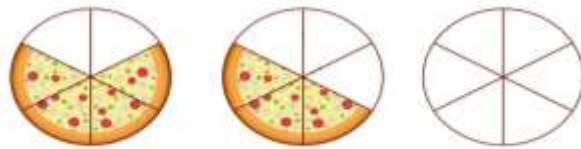
<https://es.liveworksheets.com/cm21207gl>

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

a) Coloca como título en tu cuaderno: **FRACCIONES HOMOGÉNEAS Y HETEROGÉNEAS**, luego escribe a que hace referencia cada una y da un ejemplo de cada una.



b) Realiza las siguientes actividades prácticas en tu cuaderno de forma ordenada:



$$\frac{4}{6} + \frac{3}{6} =$$



$$\frac{2}{6} + \frac{2}{6} =$$

Une con líneas de diferente color, cada sustracción con el resultado correspondiente.

$$\frac{2}{8} - \frac{1}{8}$$

$$\frac{6}{9} - \frac{3}{9}$$

$$\frac{7}{10} - \frac{5}{10}$$

$$\frac{4}{7} - \frac{3}{7}$$

$$\frac{2}{4}$$

$$\frac{1}{6}$$

$$\frac{2}{10}$$

$$\frac{2}{11}$$

c) Ejercita lo aprendido y sigue ganando puntos (10 puntos)

<https://es.liveworksheets.com/da168949u>

d) De manera creativa y usando material reciclable que tenga forma de circunferencia elabora una manualidad navideña.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

*Proyecto primaria SABER ES ser hacer Matemáticas 3°. Santillana.

* Actividades educativas.net

* Pinterest (Temáticas variadas)

* <https://es.liveworksheets.com/>



ASIGNATURA: Inglés

GRADO: Tercero

PROFESOR: Jinna Paola Burbano jinnaburbano@lapresentacionpitalito.edu.co

DURACIÓN: 03 al 13 de Noviembre

1. TEMAS Y SUBTEMAS:
Countries and Nationalities
Parts of the city

2. IDEAS PRINCIPALES:

COUNTRIES AND NATIONALITIES (países y nacionalidades)

El país es el lugar donde nacen las personas y la nacionalidad es el gentilicio. Como nos llamamos de acuerdo a nuestro país de origen. Con este tema COUNTRIES AND NATIONALITIES, ampliaremos nuestro vocabulario en el idioma inglés, interiorizando nombres de países y gentilicios en inglés.

Where are you
from?



I am from
Colombia

I am
Colombian



COUNTRY: COLOMBIA
COUNTRY: ITALY
COUNTRY: BRAZIL
COUNTRY: SPAIN
COUNTRY: ARGENTINA

NATIONALITY: COLOMBIAN
NATIONALITY: ITALIAN
NATIONALITY: BRAZILIAN
NATIONALITY: SPANISH
NATIONALITY: ARGENTINE



EXAMPLES:

	COUNTRY	NATIONALITY
	Australia	Australian
	United States of America	American
	Mexico	Mexican
	Japan	Japanese
	France	French
	Greece	Greek
	Italy	Italian
	Brazil	Brazilian
	United Kingdom	British
	Spain	Spanish

PARTS OF THE CITY

- Bakery
- Toy store
- Market
- Library
- Police station
- Bank
- Hospital
- Mall
- Airport
- Museum





3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

En una página completa del cuaderno de inglés, dibujar una ciudad y señalar los principales lugares en inglés.

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

- a. Recortar y pegar en el cuaderno las imágenes de las siguientes partes de la ciudad. Escribir las palabras y buscar su significado en el diccionario.

Bakery	Bank
Toy store	Hospital
Market	Mall
Library	Airport
Police station	Museum

- b. Escribir en el cuaderno 10 ejemplos de países y sus nacionalidades en inglés.
c. Escribir en el cuaderno, representar con un dibujo y practicar las siguientes expresiones:

- WHERE ARE YOU FROM? ¿De dónde eres?
- I AM FROM COLOMBIA Soy de Colombia
- I AM COLOMBIAN Soy colombiano

- d. Desprender las flashcards del student book sobre los lugares de la ciudad. Practicar la pronunciación y pegarlas en un lugar visible de la casa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Super star 3 student book

Super star 3 workbook

Videos recomendados:

https://www.youtube.com/watch?v=U_adtQopCTM

https://www.youtube.com/watch?v=Ag_-S4xqv28



ASIGNATURA: SOCIALES
GRADO: TERCERO
PROFESOR: NOHORA JUDITH GÓMEZ ORTÍZ.
Correo: nohoragomez@lapresentaciónpitalito.edu.co
DURACIÓN: 03 NOVIEMBRE – 27 DE NOVIEMBRE

1. TEMAS Y SUBTEMAS:

RECONOCIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL Y RESTABLECIMIENTO DE LA MEMORIA HISTORICA.

- . Organizaciones de grupos étnicos (resguardos, territorio afrocolombiano)
- . Héroe de nuestra patria colombiana
- . Valoro y conozco mi entorno cultural

2. IDEAS PRINCIPALES:

Un grupo étnico es un conjunto de personas que se reconoce porque sus miembros tienen características físicas y culturales similares y las conservan a través del tiempo. En Colombia existen tres grupos étnicos que son; LOS ROM, LOS INDÍGENAS Y LOS AFRO.

POBLACIÓN ROM

La comunidad gitana o Pueblo **Rom** es un grupo étnico que llegó a América Latina desde el tiempo de la Colonia. Están radicados en varias ciudades de Colombia.



LOS INDÍGENAS



Fue el primer grupo étnico en Colombia del cual ahora sólo quedan minorías. Los resguardos son una institución legal y sociopolítica de carácter especial conformada por una o más comunidades **indígenas**.

LOS AFRO

La población **Afro** corresponde a las comunidades descendientes de las personas africanas esclavizadas por los españoles. Son africanas por su ancestro genético, étnico, cultural y espiritual, asumiendo la africanidad como un valor de la sociedad colombiana.



Para finalizar se puede concluir que Colombia es un país pluriétnico y multicultural. En el cual en sus territorios conviven diferentes grupos étnicos, cada uno con una cultura propia que difiere de la de los otros grupos.

Un **Territorio Étnico Afrocolombiano** es un tipo de **territorio** colectivo que pertenece a una comunidad **afrocolombiana**.



HÉROES DE NUESTRA PATRIA COLOMBIANA

Héroe o Heroína de nuestra Patria Colombiana, son las personas que se distinguen por haber realizado una hazaña muy importante buscando la libertad de nuestro país. Entre muchos de nuestros héroes estudiaremos los siguientes:

SIMON BOLIVAR



POLICARPA SALAVARRIETA



ANTONIO NARIÑO



MANUELA BELTRAN



FRANCISCO DE PAULA SANTANDER



ANTONIA SANTOS



BIOGRAFÍAS CORTAS:

Heroína colombiana que desencadenó la insurrección de los comuneros al romper el edicto del Ayuntamiento de El Socorro por el cual se fijaban los impuestos. Proclamó: "Viva el rey y muera el mal gobierno".

Nacido en familia criolla venezolana. Fue militar y político en Colombia. Contribuyó a la independencia de Colombia, Bolivia, Ecuador, Panamá, Perú y Venezuela. Apoyó el movimiento independentista a través de discursos y escritos.

Nació en Santa Fe de Bogotá. En 1793 publicó de manera clandestina la "Declaración de los Derechos del Hombre". Luchó activamente por la Independencia de Nueva Granada. Simón Bolívar lo nombró Vicepresidente de la Gran Colombia.

Participó en el grito de independencia del 20 julio de 1.810 a sus 14 años, fue una heroína de la independencia de Colombia, también conocida como La Pola, actuó como espía de las fuerzas revolucionarias.

Combatió junto al General Simón Bolívar. Por sus destacados servicios alcanzó el grado de General de Brigada en 1.818. Participó en la decisiva batalla de Boyacá, fue elegido vicepresidente de la Gran Colombia.

Heroína Santandereana. Es considerada una de las mujeres más representativas de la independencia, se unió a la causa de Simón Bolívar, organizó y sostuvo la guerrilla de Coromoro que se dedicaban a combatir el Régimen del Terror.



VALORO Y CONOZCO MI ENTORNO CULTURAL

Concepto de cultura

La cultura es la base y el fundamento de lo que somos. Esta existe en nosotros desde el momento en que nacemos y es el aporte moral e intelectual de nuestros progenitores en un inicio y de nuestro entorno posteriormente.

¿Qué entendemos por cultura?

Cultura es todo lo que existe en el mundo y que ha sido producido por la mente y la mano humana. Por ejemplo, las fiestas, los alimentos, los sistemas políticos, la manera de pensar, la ropa y las modas, los medios de convivencia, el daño al medio ambiente, la manera de jugar al fútbol, los actos humanitarios.... Todos estos son productos culturales porque han surgido de la creación humana y de su manera de entender, sentir y vivir el mundo, lo mismo que el internet que en los últimos años ha evolucionado la conducta humana cambiando la manera de pensar. Por eso también se dice que la cultura es la forma como el ser humano ha modificado la naturaleza.

3. ACTIVIDAD DE INTRODUCCIÓN/SABERES PREVIOS:

Escribe en tu cuaderno cuál es tu equipo de fútbol, escritor, plato típico, cantante y actividad cultural que más te gusta de nuestro país Colombia. Pegar imágenes medianas y claras.

4. PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

- a. Investigar las características culturales y sociales de los grupos étnicos colombianos(**ROM, INDIGENAS Y AFRO**)
- b. En el cuaderno pegar la imagen de cada héroe y relacionarla con su corta biografía. Investigar primero a que héroe pertenece.
- c. Escribir un listado de cinco fiestas tradicionales, cinco platos típicos, cinco artistas musicales, cinco escritores infantiles y cinco muestras culturales que representan con orgullo nuestro entorno colombiano.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

<https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=valoro+y+reconozco+mi+entorno+cultural+colombiano&sa=X&ved=2ahUKEwjEsdntjbnsAhXOpFkKHW36DHYQjJkEgQIBBAB&biw=1600&bih=789#imgrc=klQ6NJWsOy3tMM&imgdii=Rv6-FqngSdkZ0M>

<https://www.google.com/search?q=biografias+de+heroes+colombianos&oq=biografias+de+heroes+colombianos&aqs=chrome..69i57.97022j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://www.google.com/search?q=biografias+de+heroes+colombianos&oq=biografias+de+heroes+colombianos&aqs=chrome..69i57.97022j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://www.youtube.com/watch?v=TD24cl-1bxw>

<http://www.profesorenlinea.cl/Ciencias/EvolucionDC.htm> Vivamos Colombia 3. Editorial Migema.