

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

La leyenda y sus características:

<p>Propósito comunicativo.</p>	<p>Intenta explicar fenómenos naturales o acontecimientos típicos de un lugar a través de hechos fantásticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por ejemplo, el nombre de una ciudad, el color de una flor, la importancia de un árbol para un pueblo, la forma física de un animal, etc. 	
<p>Características</p>	<p>Tiene hechos reales y sobrenaturales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por ejemplo, en <i>la Leyenda del pehuén</i> es un <i>hecho real</i> que llegue el invierno, mientras que un <i>hecho sobrenatural</i> es que un árbol cobre vida para proteger a un joven. 	
	<p>Tiene personajes humanos, sobrenaturales o con alguna cualidad especial.</p>	
	<p>Es una narración típica de una localidad o pueblo.</p>	
	<p>Presenta lugares reales y costumbres típicas de un pueblo.</p>	
	<p>Es un relato oral que se transmite de generación en generación.</p>	
	<p>Forma parte de la tradición oral y la cultura de un pueblo.</p>	

Características de personajes en una historia:



Físicas	Psicológicas
<p>Describen al personaje en su apariencia o rasgos externos: cómo es su cuerpo y su vestimenta.</p> <p>Por ejemplo: En la “Leyenda del pehuén” se observa un <u>árbol grande</u>, con <u>muchas ramas con piñones</u>. En las <u>ramas bajas tiene unos zapatos</u>.</p>	<p>Describen al personaje en su forma de ser, de actuar o de pensar: qué es lo que le gusta, cómo actúa con los demás, cuáles son sus ideas respecto a un tema.</p> <p>Por ejemplo: En la “Leyenda del pehuén”, el árbol es muy <u>sensible y protector con el muchacho</u> que necesitaba su ayuda.</p>

Secuencia narrativa de una historia:

Inicio	Desarrollo	Final
Se presenta el lugar donde ocurre la historia, a los personajes que intervienen y el conflicto o problema que enfrentan.	Los personajes actúan para resolver el problema o situación conflictiva.	La situación problemática se resuelve de forma positiva o negativa para los personajes.
<p><i>Ejemplo de secuencia narrativa:</i></p> <p><i>Leyenda de "El calafate"</i></p>		
Una familia tehuelche, que habitaba en la Patagonia, tuvo que viajar antes de que llegara el frío invierno. Su abuela, por falta de fuerzas, se quedó en ese mismo lugar.	La abuela veía como los animales migraban a un mejor lugar y ella quedaba sola en el frío. Pasó todo el tiempo en su toldo pintando un quillango o manta para dárselo a su nieta como regalo.	La familia regresó durante el verano y no encontró a la abuela, pero en cambio, dentro del toldo vieron un arbusto que jamás habían visto llamado calafate. Así la abuela cumplió su promesa de siempre estar con ellos y darle alimentos.

Estrategias de comprensión lectora:

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar el orden en que un personaje desarrolla las acciones, subrayando las acciones en el texto para reconocer su orden. ➤ Reconocer datos precisos en un texto para recordar información relevante, localizando la información de la pregunta y buscándola en el texto. ➤ Localizar información explícita en un texto, subrayando la información en la narración según lo que pide la pregunta. ➤ Interpretar información implícita en un texto según las actitudes de los personajes y sus acciones. ➤ Identificar el significado de las palabras según las claves o pistas que da el texto, como las actitudes de los personajes, causas y efectos, sinónimos, etc. ➤ Reflexionar sobre los acontecimientos y actitudes de los personajes según su conocimiento de mundo.

Lecturas trabajadas durante la unidad:

Leyendas	<ul style="list-style-type: none"> • "Cómo nacieron los delfines" Leyenda selk'nam. • "La curamilla" Leyenda chilota. • "Los dos soñantes" Cuento popular de Rapa Nui. • "Piedras de fuego" Cuento basado en una leyenda mapuche. • "La pequeña yagán" Cuento basado en una leyenda yagán. • "Mujeres transformadas en patos" Leyenda selk'am. • "La leyenda del pehuén" Leyenda pehuenche. • "El calafate" Leyenda tehuelche (video).
----------	--

Función de los artículos, sustantivos y adjetivos dentro de una oración.

Artículos	Determinan al sustantivo, nombran si es conocido (definidos) o no (indefinidos). Deben concordar en género y número con el sustantivo.	<i>Definidos:</i> el – la – los – las. <i>Indefinidos:</i> un – una – unos - unas
Sustantivos	<i>Comunes:</i> Nombran algo en forma general.	Por ejemplo: pueblo, celebración, día y fecha.
	<i>Propios:</i> Dan un nombre específico de un elemento único. Se escriben con mayúscula y, por lo general, no llevan artículo.	Por ejemplo: Chile, Millaray, Araucanía
Adjetivos	Acompañan al sustantivo y permiten dar características, cualidad o propiedades.	Por ejemplo: La <u>pequeña</u> yagán usó collares <u>hermosos</u> .

Artículo indeterminado o indefinido

Súmame a una celebración importante: ←

24 de junio, Día Nacional de los Pueblos Originarios



Adjetivo calificativo

Sustantivo propio

Sustantivo común

Artículo determinado o definido

Desde 1998 se celebra en Chile este día especial. La fecha fue escogida por la importancia que tiene para las culturas originarias, ya que representa el inicio de un nuevo año.

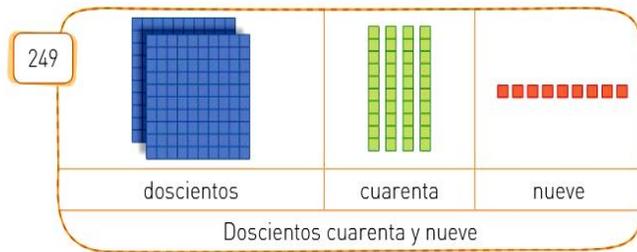
Uso de mayúsculas y puntos en un texto.

Uso de puntos	Seguido	Separa las oraciones de un párrafo que tratan de un mismo tema o idea.	Aplicación: <ul style="list-style-type: none"> Observar el uso de cada punto en un fragmento. Agregar los puntos y mayúsculas que faltan en un fragmento. Creación de oraciones a partir de palabras dadas.
	Aparte	Separa los párrafos y el cierre de una idea.	
	Final	Cierra un texto.	
Uso de mayúsculas	Al comienzo de un texto.		<ul style="list-style-type: none"> Aplicación en cada respuesta de las actividades planteadas.
	Después de un punto.		
	En sustantivos propios.		

MATEMÁTICA

Lectura y representación de números hasta el 1.000

Nuestro sistema de numeración asigna símbolos y nombres a cada dígito dependiendo de la posición que ocupa en el número.



En la posición de las centenas, cada dígito se lee de la siguiente forma:

100 → cien	400 → cuatrocientos	700 → setecientos
200 → doscientos	500 → quinientos	800 → ochocientos
300 → trescientos	600 → seiscientos	900 → novecientos

Por ejemplo, el número 428 se lee **cuatrocientos** veintiocho.

Los números se pueden representar de diferentes formas. Algunas de ellas son:

Utilizando símbolos

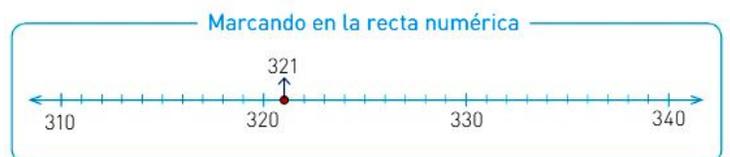
321

Utilizando palabras

trescientos veintiuno

Utilizando objetos

Dibujando bloques base 10



En todos estos casos, se representó el mismo número.

Conteo de números hasta 1.000

Contar es la acción de conteo del número de elementos de un conjunto de objetos (real o abstracto).

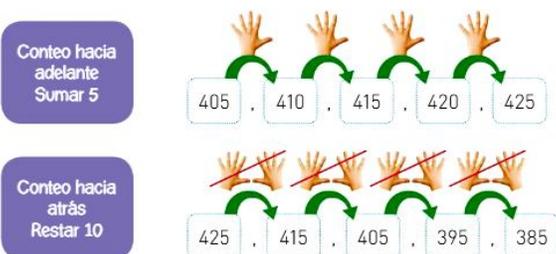
Podemos contar de forma:

Ascendente: es decir, de menor a mayor

Descendente: es decir, de mayor a menor.

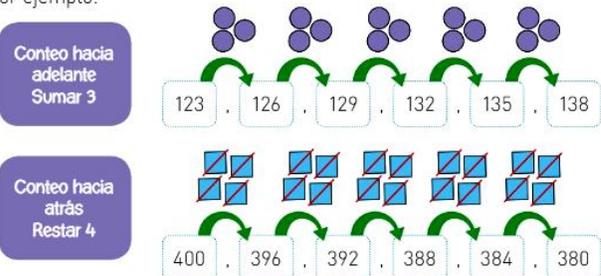
Al contar de 5 en 5 puedes sumar o restar 5, dependiendo de si el conteo es hacia adelante o hacia atrás. Al contar de 10 en 10 puedes sumar o restar 10.

Por ejemplo:



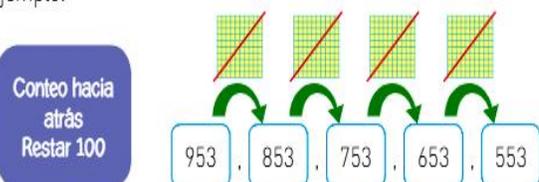
Al contar de 3 en 3 puedes sumar o restar 3, dependiendo de si el conteo es hacia adelante o hacia atrás. Al contar de 4 en 4 puedes sumar o restar 4.

Por ejemplo:



Al contar de 100 en 100 puedes sumar o restar 100, dependiendo de si el conteo es hacia adelante o hacia atrás.

Por ejemplo:

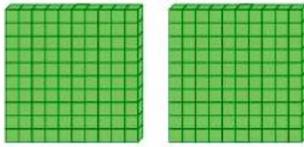
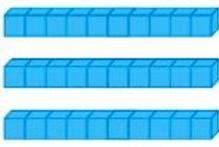
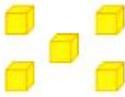


Por ejemplo el número 235:

Valor posicional

C	D	U
2	3	5

Es el valor que se asigna a cada dígito, dependiendo de la posición que ocupe en un número. Ejemplo: 128: el dígito 2 se ubica en la decena y su valor posicional es 20.

		
2 centenas	3 decenas	5 unidades
El dígito 2 representa 2 centenas, es decir, tiene un valor de 200 unidades.	El dígito 3 representa 3 decenas, es decir, tiene un valor de 30 unidades.	El dígito 5 representa 5 unidades.

Para **componer o descomponer** un número de forma aditiva, debes identificar la posición o el valor posicional de los dígitos o cifras que lo componen.

Un número se puede **descomponer** y **componer** de manera aditiva.

- Descomposición aditiva**

Según el nombre de la posición	Según el valor posicional de sus dígitos
$2.345 = 2 \text{ UM} + 3 \text{ C} + 4 \text{ D} + 5 \text{ U}$	$2.345 = 2.000 + 300 + 40 + 5$
- Composición aditiva**

A partir del nombre de la posición	A partir del valor posicional
$2 \text{ UM} + 3 \text{ C} + 4 \text{ D} + 5 \text{ U} = 2.345$	$2.000 + 300 + 40 + 5 = 2.345$

Comparación y orden

Para ordenar y comparar números puedes usar la siguiente estrategia:

Para **comparar** números se puede utilizar la **tabla posicional**. Lo importante es ubicar cada dígito del número en la posición que corresponda y **comparar**, de izquierda a derecha, las **cifras** que en cada número ocupan la **misma posición**.

UM	C	D	U
4	5	7	9
UM	C	D	U
4	5	6	9

4 UM = 4 UM
5 C = 5 C
7 D > 6 D

Por lo tanto, 4.579 es mayor que 4.569.
4.579 > 4.569

Hay signos que podemos utilizar para indicar relaciones entre números: ¡los de desigualdad! Los símbolos de desigualdad más conocidos son:

«mayor que» >

«menor que» <

«igual que» =

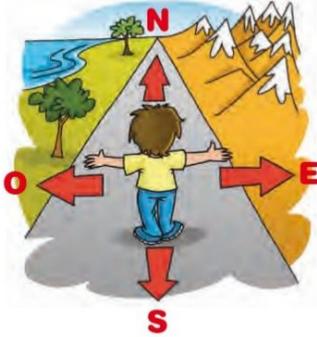
Igual	Mayor que	Menor que
=	>	<
5 = 5	5 > 4	5 < 6

HISTORIA

Tema: Nos orientamos en el espacio.

Actividades trabajadas en el texto

- Recordamos los puntos cardinales
- Nos ubicamos en un plano
- Utilizamos planos y cuadrículas



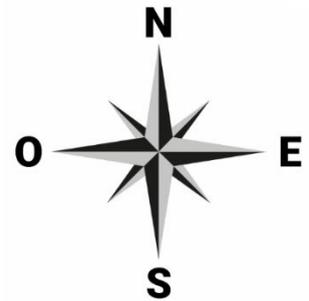
Puntos Cardinales

Los **Puntos Cardinales** son las cuatro direcciones que forman el sistema de referencia cartesiano, y representan la orientación en un mapa o nuestra orientación en la superficie terrestre.

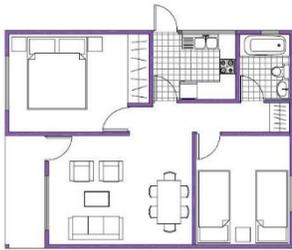
Los **Puntos Cardinales** tienen en cuenta la relación de nuestro Planeta Tierra **con** el Sol.

Rosa de los vientos

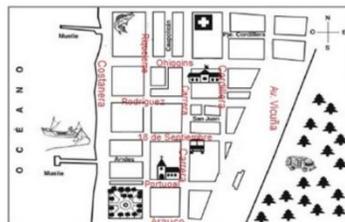
En ella encontramos los puntos cardinales: el norte, sur, este y oeste. Es importante en los mapas y planos, ya que permite ubicar los lugares que están representados en ellos.



Planos

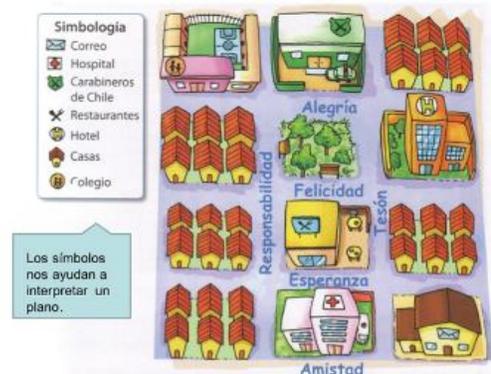


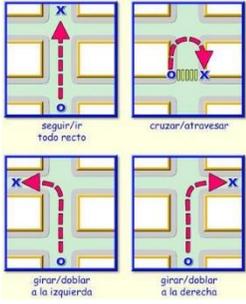
Son representaciones sencillas de lugares relativamente pequeños como una habitación, casa, escuela, barrio, pueblo o ciudad.



Símbolos

Son puntos, líneas, dibujos y signos que representan las cosas o elementos que podemos observar del lugar que estamos representando.





Punto de referencia

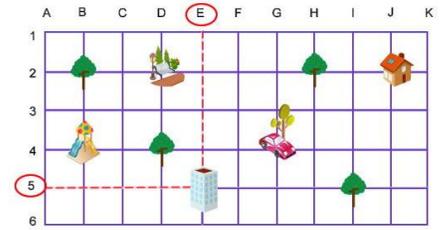
Corresponde unas coordenadas que nos permiten: Ubicar una determinada posición en el espacio y el tiempo. Un sistema de **referencia** puede estar situado en el ojo de un observador.

Planos y cuadrículas

En algunos planos es posible ver un cuadrículado que permite ubicar más fácilmente algún punto o calle que se desea localizar.

La **cuadrícula** es un conjunto de líneas horizontales (filas) y verticales (columnas). Cuando las cuadrículas están identificadas por letras o por números, sirven para localizar elementos que se encuentran en esa red.

Localización de puntos en una cuadrícula



El edificio se encuentra en las coordenadas (E, 5). Esto lo podemos saber porque la línea vertical corresponde a la letra E y la horizontal, al número 5.

CIENCIAS NATURALES

La luz

Es una forma de energía radiante que provienen de objetos que emiten luz y hace posible ver nuestro entorno.

¿Cómo se representa la luz?

La luz se representa mediante líneas imaginarias llamada **rayo de luz**.

Ejemplo: El sol es un ejemplo claro que emite rayo de luz y mantiene iluminado durante el día.



Tipos de Fuentes de Luz

Fuente de Luz Primaria

Corresponde a los cuerpos que son capaces de emitir luz propia.

Ejemplos:

El Sol es uno de los más importantes de nuestro planeta.



La Linterna

Fuente de Luz Secundaria

Corresponde a los cuerpos que son iluminados por otro.

Ejemplos:

La luna: es secundaria, ya que, es iluminada por el Sol.



La cama: es secundaria porque es iluminada por una ampollita, sol...

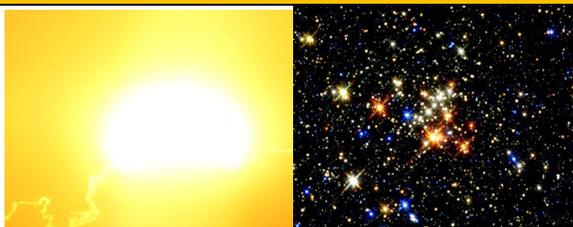


Fuentes de Luz Natural y Artificial

De acuerdo a su origen las fuentes de luz se pueden clasificar en:

Fuente de Luz Natural

Corresponde a la fuente de luz que emite luz propia y se encuentra de manera natural.



Sol

estrellas

rayo



Los animales que tienen la capacidad de emitir luz se denominan **bioluminiscencia**.

Bioluminiscencia



Luciérnaga



Medusa

Fuente de Luz Artificial

Corresponde a la fuente de luz que ha sido creada por el ser humano y que emite luz.



Linterna



Ampolleta



Vela



Lámparas

Propagación de la luz

La luz se **desplaza** a gran velocidad y se **propaga** en todas las direcciones desde un objeto que emite luz hasta el objeto que es iluminado. Gracias a esto podemos percibir las formas, colores y todo nuestro entorno. La propagación de la luz tanto en el agua como en el aire es en línea recta.



Rayos del sol propagándose en distintas direcciones y en línea recta.

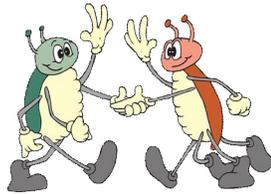
ENGLISH

Unit 1: starter

- Vocabulary: Adjectives:



dangerous



friendly



furry



funny



lively



intelligent



quiet



sporty

- Grammar:

I'm / He's /she's

He / She isn't..

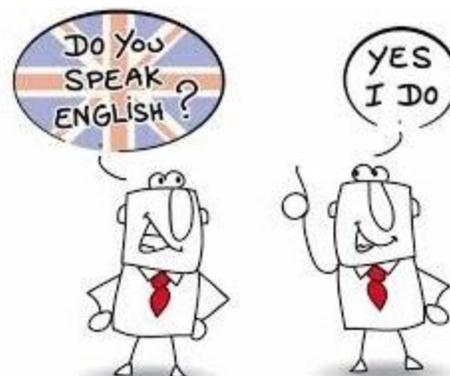
Is he /she...?

Yes, he / she is

No, he /she isn't

Personal questions

- Listening comprehension



MÚSICA

TEMA: "CUALIDADES DEL SONIDO"

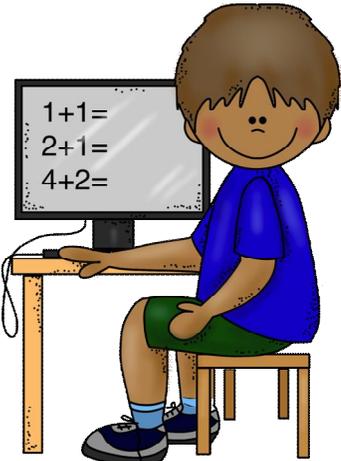
CUALIDADES DEL SONIDO	EJEMPLOS DE ACTIVIDADES
<p>Escuchar cualidades del sonido (altura, timbre, intensidad, duración) y elementos del lenguaje musical (pulsos, acentos, patrones, secciones) y representarlos de distintas formas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escriben en sus cuadernos las cualidades del sonido, dando ejemplos de cada una de ellas. • Escuchan diferentes sonidos de animales u objetos y los clasifican según la cualidad solicitada. • Desarrollan actividades como encerrar, pintar e identificar las cualidades del sonido. 

ARTE

TEMA: “ANIMALES DE LA GRANJA”

ENTORNO NATURAL	EJEMPLOS DE ACTIVIDADES
<p>Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico. (Como animales y plantas)</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Observan una presentación sobre entorno natural, específicamente una granja o campo.• Responden preguntas pensando en su experiencia personal.• Realizan un dibujo de la granja y sus animales.• Construyen un puzzle de un animal de la granja elegido por ellos.

TECNOLOGÍA

CONTENIDOS	ACTIVIDAD DE TRABAJO
<p>Conceptos Básicos de Computación</p> <p>Partes físicas de un computador.</p> <p>Tipos de computadores.</p> <p>Partes de un teclado</p>	<p>Desarrollo de guía de trabajo e Word</p> <p>Pintar lámina. Identificar elementos de un computador.</p> <p>Identifica los tipos de computadores.</p> 

EDUCACIÓN FÍSICA

Tema: patrones motores básicos.

Actividades: trotes con variaciones, saltos en 1 y dos pies, desplazamiento con posición reptar y cuadrupedia.

Combinación de los patrones motores.

Calentamiento con zumba kids.

