

GUIA DE PROFUNDIZACIÓN

GUÍA PEDAGÓGICA N°2

NIVEL: PRIMARIO

CICLO: PRIMERO

TURNO: MAÑANA Y TARDE

TITULO: "JUGAMOS COMO LO HACIAMOS ANTES."

DESAFÍO: PRACTICAR JUEGOS DE ANTES COMO DISTRACCIÓN EN EL HOGAR.

**¡CUÁNTO APRENDÍ!**

**Día 1**

1-SI OBERVO EL DIBUJO ES UN JUEGO, CON AYUDA DE UN ADULTO ESCRIBE SU NOMBRE.



2- TE ANIMÁS A EXPLICAR BREVEMENTE DE QUÉ SE TRATA ESTE JUEGO.

3-PODES JUGAR CON TU FAMILIA.

**Día 2**

1-COMPLETA LA BANDA NUMÉRICA.

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 |
| 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 |
| 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 |
|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

2- CONTESTA ¿QUÉ FAMILIAS FALTAN?

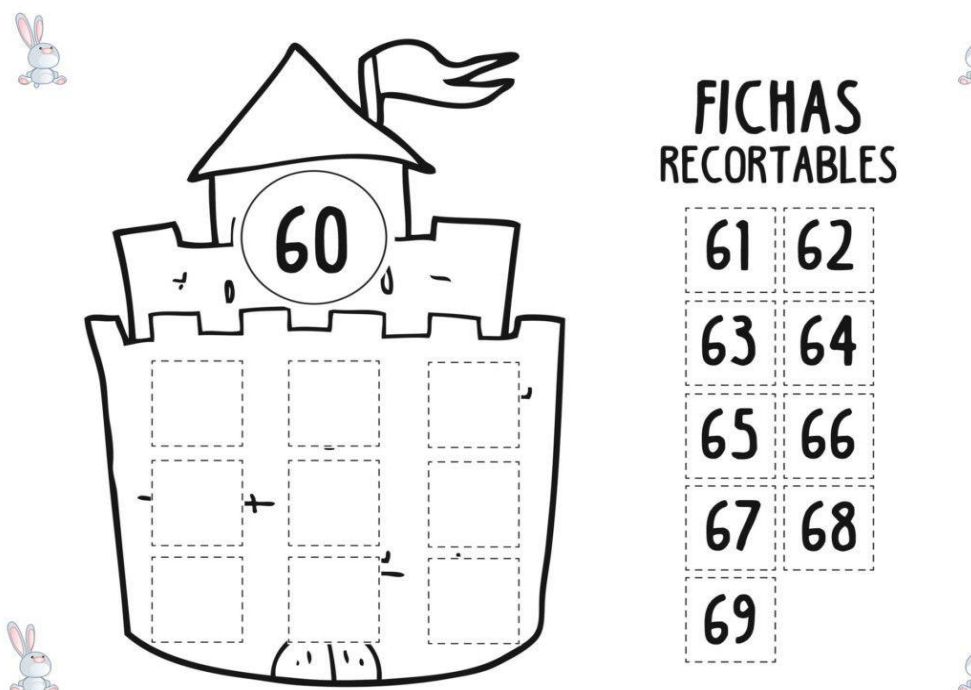
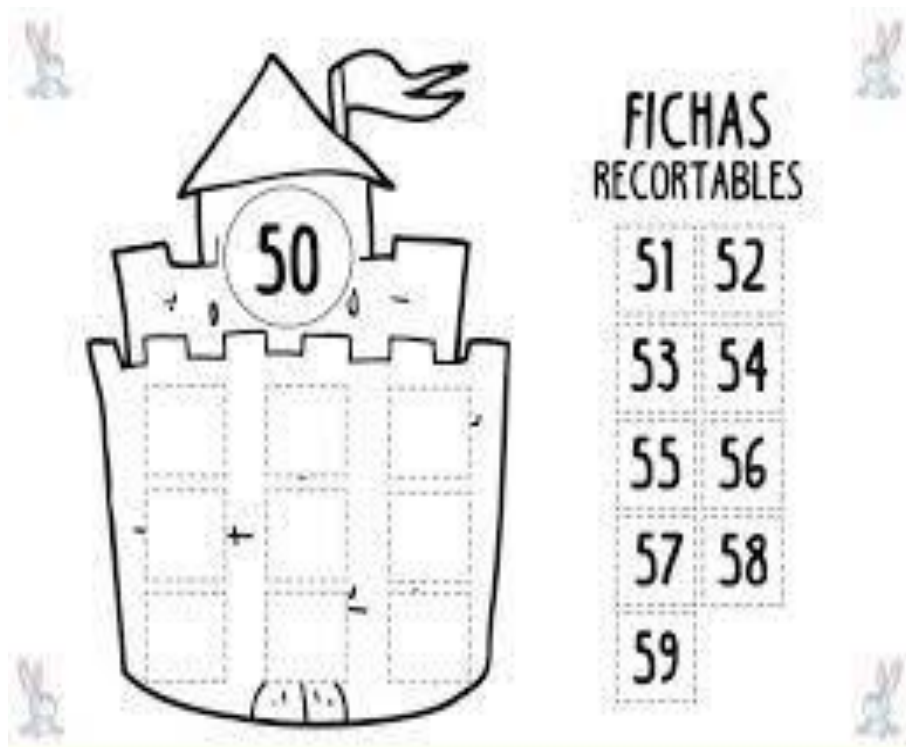
3-ESCRIBE SUS NOMBRES.

4-LOS VECINOS.

| NÚMERO ANTERIOR      |        | NÚMERO POSTERIOR     |
|----------------------|--------|----------------------|
| <input type="text"/> | ← 14 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 19 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 24 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 20 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 34 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 29 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 21 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 39 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 27 → | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | ← 25 → | <input type="text"/> |

Día 3

1-RECORTÁ Y COMPLETÁ LOS CASTILLOS NUMÉRICOS.



2-ELIGE UN CASTILLO ESCRIBE SUS NOMBRES.

**Día 4**

1-UNO CON FLECHA.

|                      |                     |                |                     |                  |
|----------------------|---------------------|----------------|---------------------|------------------|
| CINCUENTA<br>Y NUEVE | SETENTA<br>Y CUATRO | TRECE          | CUARENTA<br>Y SIETE | NOVENTA<br>Y UNO |
| TREINTA              | VEINTE              | SESENTA Y TRES | DIECINUEVE          | TREINTA Y SEIS   |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

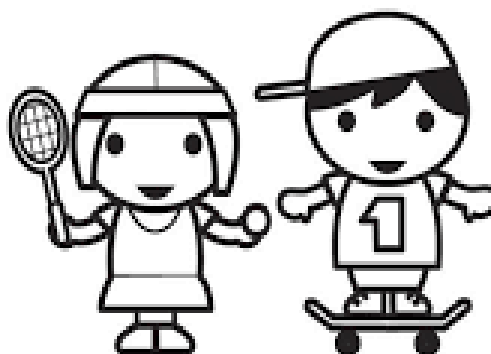
47 19 74 91 30

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

63 20 13 36 59

2-UNO DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS ES EL JUGAR, LO QUE PERMITE RELACIONARSE CON LOS DEMÁS. ¿A QUÉ TE GUSTA JUGAR A VOS?

-PINTA LA IMÁGEN.



2-DESCRIBE CON UNA PALABRAS QUE ACTIVIDAD RECREATIVA REALIZA CADA FAMILIA.



¿QUÉ JUEGOS NO CONOCÍAS?      ¿CÚAL TE GUSTÓ MÁS?

ESCRIBE QUE APRENDISTE JUGANDO.

**GUÍAS DE ESPECIALIDADES 2 GRADO**

**ÁREAS CURRICULARES:** Artes Visuales, Ed. Tecnología, Ed. Física, Ed. Música

**ARTES VISUALES**

**TÍTULO:** FIGURA Y FONDO

**DESAFÍO:** CREACIÓN DE UNA OBRA DE ARTE PARA UNA EXPOSICIÓN VIRTUAL.

**ACTIVIDADES**

1) COMIENZA POR CUBRIR TODA LA HOJA CON CRAYONES DE DIFERENTES COLORES, CUBRIR CON APENAS UN POCO DE TALCO TODA LA AREA PINTADA, LUEGO PINTA TODA LA SUPERFICIE CON TÉMPERA NEGRA ESPESA Y UN PINCEL, TAPANDO LOS COLORES QUE HAY DEBAJO.

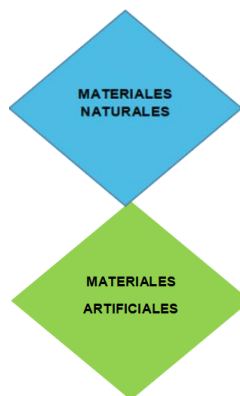
2) LEE EL POEMA LLAMADO "EL PRINCIPITO", PARA ASÍ DE ESA FORMA COMENZAR A DIBUJAR EN LA HOJA YA SECA, CON LA AYUDA DE UNA LAPICERA SIN TINTA O LA PARTE TRACERA DEL PINCEL, LO ESCUCHADO DEL POEMA.

**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA**

**TÍTULO:** MATERIALES

**DESAFÍO:** RECONOCE LOS DIFERENTES MATERIALES Y SU ORIGEN.

1) UNE CON EL MATERIAL QUE CORRESPONDA



**ESCUELA: DR AMABLE JONES GRADO 2º ÁREAS INTEGRADAS**

1) REALIZA UN LISTADO DE CINCO MATERIALES NATURALES Y CINCO MATERIALES ARTIFICIALES.

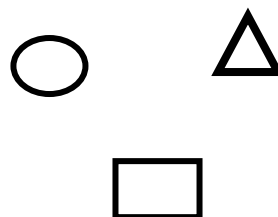
**EDUCACIÓN FÍSICA:**

**TÍTULO:** ¡HACER EQUILIBRIO!

**DESAFÍO:** ALCANZAR EL EQUILIBRIO DEL CUERPO Y DEL OBJETO EN SITUACIONES DINÁMICAS.

**ACTIVIDADES**

DIBUJAR O MARCAR EN EL SUELO LAS SIGUIENTES FIGURAS.



**ORIENTACIÓN PARA EL JUEGO**

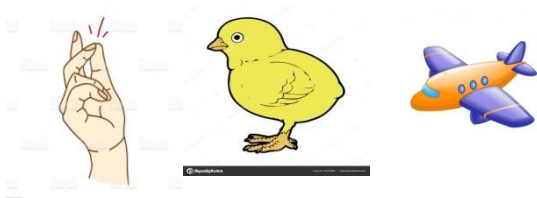
- VAN A NECESITAR UNA PELOTA O ARMAR UNA CON UN PAR DE MEDIAS.
- RECORRER LAS FIGURAS LANZANDO Y ATRAPANDO LA PELOTA SIN QUE SE LES CAIGA.
- RECORRE LAS FIGURAS LLEVANDO LA PELOTA ENTRE EL HOMBRO Y EL CUELLO.
- ¿SE ANIMAN A LLEVAR LA PELOTA EN EL DORSO DE LA MANO HACIENDO EQUILIBRIO ENTRE LAS FIGURAS CAMINANDO HACIA ATRÁS?

**EDUCACIÓN MUSICAL**

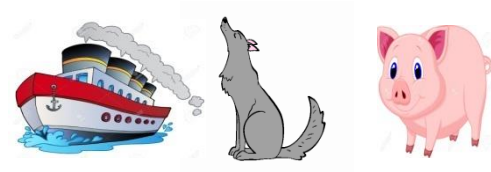
**DESAFÍO:** ARMAR UN JUEGO MUSICAL PARA RECONOCER SONIDOS DE DISTINTAS DURACIONES.

1- OBSERVA LAS TARJETAS SEÑALA LA OPCIÓN CORRECTA. IMITA CON TU PROPIA VOZ LOS SONIDOS (PUEDES AYUDARTE CON UN ELÁSTICO, ESTIRÁNDOLO SEGÚN LA DURACIÓN DE CADA UNO)

¿CUÁL ES EL SONIDO MÁS LARGO?



¿CUÁL ES EL SONIDO MÁS CORTO?



2- PIDE AYUDA EN CASA, SIGUIENDO EL EJEMPLO Y REALIZA NUEVAS TARJETAS, PUEDES RECORTARLAS Y PEGARLAS EN CARTULINA ¡LISTAS PARA JUGAR!

**DIRECTORA:** SANDRA BARRIONUEVO

**VICEDIRECTORA:** ISELA VALENZUELA