

E.E.E. MARÍA MONTESSORI

DOCENTE: GLADYS SESÉ.

GRADO: 2°

TURNO: TARDE.

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA, MATEMÁTICA, TEATRO, MÚSICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA Y PSICOMOTRICIDAD.

TÍTULO: A CUIDARNOS MÁS.

CONTENIDOS SELECCIONADOS:

LENGUA:

- La lectura autónoma de palabras.
- La escritura autónoma de palabras.

MATEMÁTICA:

- Leer y escribir números hasta 300 estableciendo relaciones entre la escritura y el nombre del número.
- Sumas y restas.
- Anterior y posterior.

CIENCIAS NATURALES:

- Hábitos que favorecen la salud.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES:

DÍA 1

- 1)ESCRIBIR LA FECHA Y EL NOMBRE COMPLETO CADA DÍA QUE REALIZAMOS LAS ACTIVIDADES.
- 2)ESCRIBIR CINCO PALABRAS QUE TE DICTA UN ADULTO EN CASA.
- 3)ELEGIR UNA PALABRA Y ESCRIBIR UNA ORACIÓN.

DÍA 2

1) ESCRIBIR JUNTO A ALGÚN INTEGRANTE DE TU FAMILIA AL MENOS DOS NORMAS QUE DEBEMOS RESPETAR PARA CUIDARNOS DEL CORONAVIRUS.

PSICOMOTRICIDAD:

Contenido: Lateralidad

Día 1: En zigzag! Preparar un circuito como el de la imagen, con botellas, sillas, etc.

Se ir llevando una pelota haciendo zig-zag por el mismo. Indicarle al alumno con que pie debe pasar por el circuito. (Derecho o izquierdo) deberá ir y volver utilizando el mismo pie.



DÍA 3

1) ESCRIBIR EN EL CUADERNO COMO Y CUANDO TE LAVAS LAS MANOS.

EDUCACIÓN FÍSICA:

CONTENIDO: Estructuración del tiempo- espacio, experimentación acordes a sus posibilidades

MATERIALES: 1 almohadón/almohada

DESCRIPCIÓN:

1) Tirar el almohadón hacia arriba y aplaudir 3 veces y atraparlo antes de que caiga al piso. 2) Tirar el almohadón, tocar el piso y agarrarlo antes que caiga. 3) Tirarlo hacia arriba sentarse y atraparlo sentado en el piso. 4) Dejarlo en el piso y hacer un salto hacia adelante, hacia atrás, hacia la izquierda y otro hacia la derecha siempre dejando el almohadón en el piso. 5) Equilibrio: sentarse arriba del almohadón/pelucho y hacer equilibrio solo con la cola. Repetir con: Los codos, las manos, la cabeza.

DÍA 4

1) ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS SIGUIENTES NUMEROS:

128:

200:

198:

289:

101:

TEATRO:

CONTENIDO:

- ESTRUCTURA DRAMÁTICA: TEXTO, PERSONAJE
- EXPRESION CORPORAL

ACTIVIDADES PRIMER SEMANA:

1. LEEMOS EL SIGUIENTE POEMA EN VOZ ALTA:

PARA SER UN BUEN PIRATA.

Para ser un buen pirata y no meter la pata,

Necesitamos un garfio, y una pierna de palo.

Sombrero de bucanero que no nos quitaremos.

Ni en diciembre, ni en enero.

Parche en el ojo y un barbón rojo.

Una cacatúa o dos loros.

Mil canciones de mares, de piratas singulares.

2. DESPUES DE LEER, VAMOS A DIBUJARNOS COMO SI FUERAMOS PIRATAS.

DÍA 5

1) COLOCA ANTERIOR Y POSTERIOR DE

	299	
	134	
	99	

	278	
	199	
	201	
	108	

MÚSICA

Contenidos:

- Cualidades o atributos del sonido.
- Efemérides: 10 de Septiembre “Día del Maestro”.

Actividades a desarrollar:

1). Copiar el siguiente cuadro en una hoja y completa prestando atención a los sonidos que aparecen en el siguiente dictado auditivo.

Fuente de Sonido	Duración	Volumen o intensidad
1) Oveja 2) Barco 3) Palmas 4) Reloj despertador 5) Ladrado de perro 6) Campana 7) Tambor	Largo	Fuerte

DÍA 6

1)COPIAR EN EL CUADERNO EL SIGUIENTE TEXTO.

TOMA TODAS LAS MEDIDAS DE HIGIENE POSIBLE Y DE DISTANCIAMIENTO, USA TAPABOCAS Y POR FAVOR QUEDATE EN CASA.

2)CON AYUDA DE UN MAYOR LEER DICHA INFORMACIÓN.

PSICOMOTRICIDAD:

Contenido: Lateralidad.

Día 2: En zigzag! Continuar la actividad anterior, pero ésta vez rebotando la pelota e indicando: mano izquierda o derecha.

Se sugiere en cada actividad proponer aumentar la velocidad para mayor diversión del alumno, y la participación de integrantes del hogar. Recordar indicarle DERECHA O IZQUIERDA.

Si desean agregar otra actividad pueden, hacer “payanitas” y contar quién hace mas, siempre indicando pie izquierdo o derecho.

DÍA 7

1)ESCRIBIR AL MENOS CINCO HÁBITOS QUE FAVORECEN LA BUENA SALUD.

MÚSICA

1). Realizar un dibujo que represente para ti a las seños y profes de la institución pintarlo o decorarlo con lo que más te guste. Enviar una foto a tu seño de grado para poder editar un video para el “Día del Maestro”.

DÍA 8

1)SUMA Y RESTA

$$218 + 100 =$$

$$190 + 18 =$$

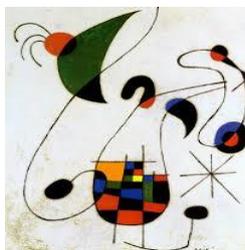
$$258 - 112 =$$

$$289 - 162 =$$

PLÁSTICA

CONTENIDO: Líneas y puntos

Observa las diferentes líneas de la imagen:



Realizaremos un títere, para hacerlo debes buscar un tubo de cartón de papel higiénico o de servilleta, lana, papeles de colores, lápices, marcadores o temperas. En el tubo de cartón debes dibujar su cara y su ropa, luego debes pintar la ropa con puntos y líneas.

DÍA 9

1) DIBUJAR A QUIENES SON LOS QUE SE QUEDAN EN CASA CONTIGO.

TEATRO

1) RETOMAMOS LA ACTIVIDAD ANTERIOR, PERO ESTA VEZ VAN A INVENTAR UN POEMA USTEDES, PUEDEN ELEGIR CUALQUIER PERSONAJE QUE LES GUSTE.

2) LUEGO DE CREAR EL POEMA, CON LO QUE TENGAN EN CASA VAN A TRATAR DE VESTIRSE COMO ESE PERSONAJE. CON EL PERMISO DE LOS PADRES PUEDEN TOMARSE FOTOS O VIDEO LEYENDO EL POEMA QUE CREARON.

DÍA 10

1) ESCRIBIR Y DIBUJAR QUE ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE ESTAR EN CASA.

PLÁSTICA

A continuación debes realizar el pelo del títere con lana o tiras de papel, luego con papel o cartón debes hacer sus brazos. Y por último, puedes elegir un nombre para el títere.

MOMENTO RECREATIVO PARA COMPARTIR EN FAMILIA

1) LEEMOS EN FAMILIA LOS SIGUIENTES JUEGOS:

- **TIRO DE LA CUERDA:** MATERIAL: UNA CUERDA.



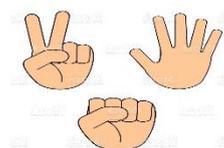
- **PIEDRA, PAPEL Y TIJERA:** LOS JUGADORES CUENTAN JUNTOS «1, 2, 3... ¡PIEDRA, PAPEL O TIJERA!» Y JUSTO AL ACABAR MUESTRAN TODOS AL MISMO TIEMPO UNA DE SUS MANOS, DE MODO QUE PUEDA VERSE EL ELEMENTO QUE CADA UNO HA ELEGIDO. EL OBJETIVO ES VENCER AL Oponente SELECCIONANDO EL ARMA QUE GANA, SEGÚN LAS SIGUIENTES REGLAS:

✚ LA PIEDRA APLASTA LA TIJERA. (GANA LA PIEDRA.)

✚ LA TIJERA CORTA EL PAPEL. (GANA LA TIJERA.)

✚ EL PAPEL ENVUELVE LA PIEDRA. (GANA EL PAPEL.)

✚ EN CASO DE EMPATE (QUE DOS JUGADORES ELIJAN EL MISMO ELEMENTO O QUE TRES JUGADORES ELIJAN CADA UNO UN OBJETO DISTINTO), SE JUEGA OTRA VEZ.



- **VEO VEO:** UNA PERSONA COMIENZA POR ESCOGER UN OBJETO (POR EJEMPLO, UNA CORTINA, TAZA, O CUALQUIER OBJETO QUE TENGAS ALREDEDOR) Y DICE "VEO VEO", INICIANDO LA SIGUIENTE SECUENCIA ENTRE LA PERSONA QUE ESCOGIÓ EL OBJETO, Y LOS OTROS JUGADORES QUE INTENTARÁN ADIVINARLO:
-VEO, VEO-¿QUÉ VES?-UNA COSA-¿QUÉ COSA?-MARAVILLOSA-¿DE QUÉ COLOR? (TAMBIÉN SE PUEDE PREGUNTAR: ¿CON QUE LETRA COMIENZA? ¿PARA QUE SIRVE?)-COLOR, COLOR..
- **ENCONTRAR UN TESORO EN CASA:** ESCOGE ALGO PARA ESCONDER Y VE DICIENDO CALIENTE O FRÍO SEGÚN SE ACERQUEN O SE ALEJEN DEL OBJETO.
2) EN FAMILIA ELEGIMOS DOS JUEGOS Y ¡A JUGAR! ¡RECUERDA NO HACER TRAMPAS Y DISFRUTAR MUCHO!

DIRECTORA: VANESA DÍAZ VICEDIRECTORA: VERÓNICA GONZALEZ.