

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2

**DÍA 1: MATEMÁTICA Y LENGUA**

SUMA LOS PUNTOS DE LOS DADOS Y ANOTA EL PUNTAJE EN EL CUADRO

	<b>PABLO</b>	<b>SARA</b>
<b>PUNTAJE</b>		

**SARA**



**PABLO**



MARCA CON UNA CRUZ (X) EL JUGADOR QUE OBTUVO MÁS PUNTOS:

**PABLO** \_\_\_\_ **SARA** \_\_\_\_

-RECORTA Y PEGA 5 PALABRAS QUE LLEVEN S. LUEGO, TRANSCRÍBELAS Y PINTA DE AZUL LA CONSONANTE S. CON AYUDA CON LA AYUDA DE LA SEÑO POR WHATSAPP TRATA DE LEERLAS.

- COLOREA, EN EL SIGUIENTE CUADRO LO INDICADO

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

+ EL ANTERIOR DE NÚEVE.

- EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE 13 Y 15.
- EL SIGUIENTE DE 11.
- EL ÚLTIMO NÚMERO DEL CUADRO.
- EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE 17 Y 19.

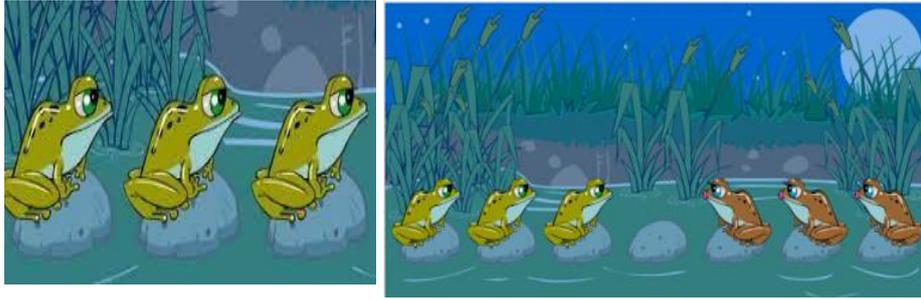
-ORDENA EN EL LISTADO LAS SIGUIENTES PALABRAS:

**MÚSICA - MESA - PELOTA - SOL - PATO – SANDÍA**

PALABRAS CORTAS	PALABRAS LARGAS

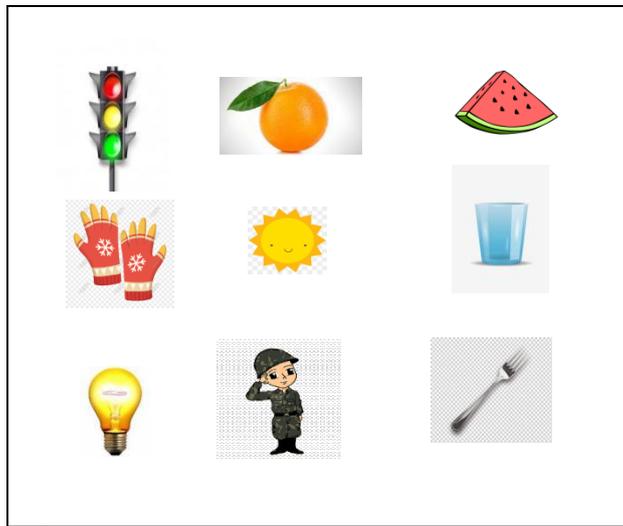
**DÍA 2: MATEMÁTICA Y LENGUA**

-OBSERVA LAS IMÁGENES Y SUMA



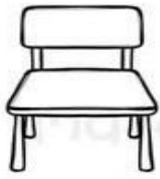
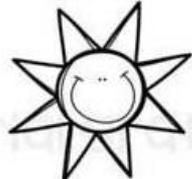
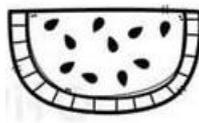
..... + ..... = .....

-RODEA CON UN CÍRCULO LOS NOMBRES DE LOS DIBUJOS QUE EMPIECEN CON S.

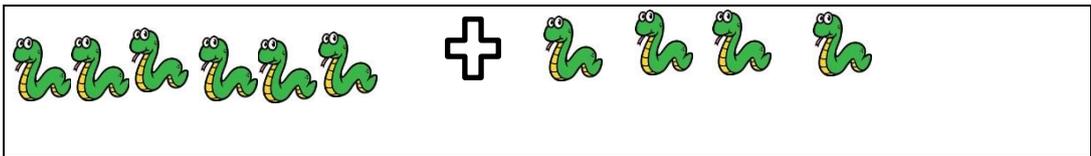
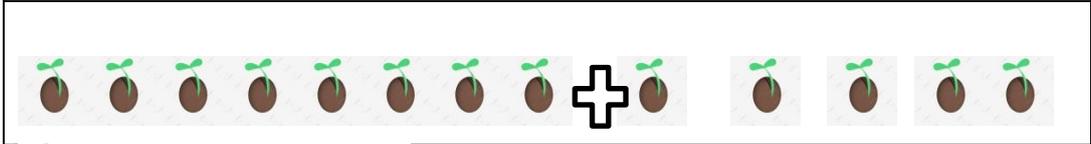


**DÍA 3: LENGUA Y MATEMÁTICA**

-CON EL ABECEDARIO MÓVIL. ARMA LAS PALABRAS QUE INDICA LA IMAGEN Y COMPLETA EN EL DIBUJO CADA NOMBRE

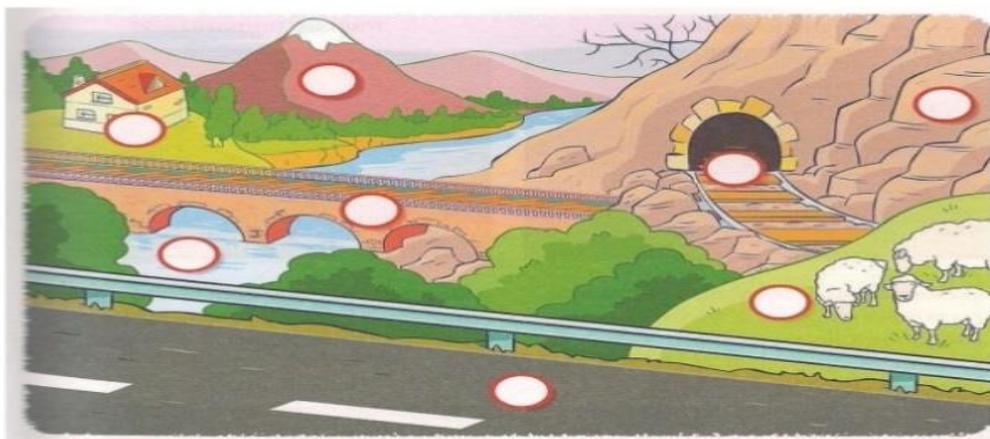
 <p>___ LLA</p>	 <p>___ L</p>	 <p>___ NDIA</p>	<p>1+2=3</p> <p>___ MA</p>	 <p>___ MILLAS</p>

-RESUELVE REEMPLAZANDO LOS DIBUJOS POR TAPITAS Y SÁMALAS A TODAS JUNTAS.

**DÍA 4: CIENCIAS SOCIALES**

-OBSERVA LA IMAGEN. ESCRIBÍ EN EL CÍRCULO LA LETRA **N**, SI SE TRATA DE UN ELEMENTO DEL PAISAJE NATURAL Y LA LETRA **A**, SI SE TRATA DE UN ELEMENTO DEL PAISAJE ARTIFICIAL.



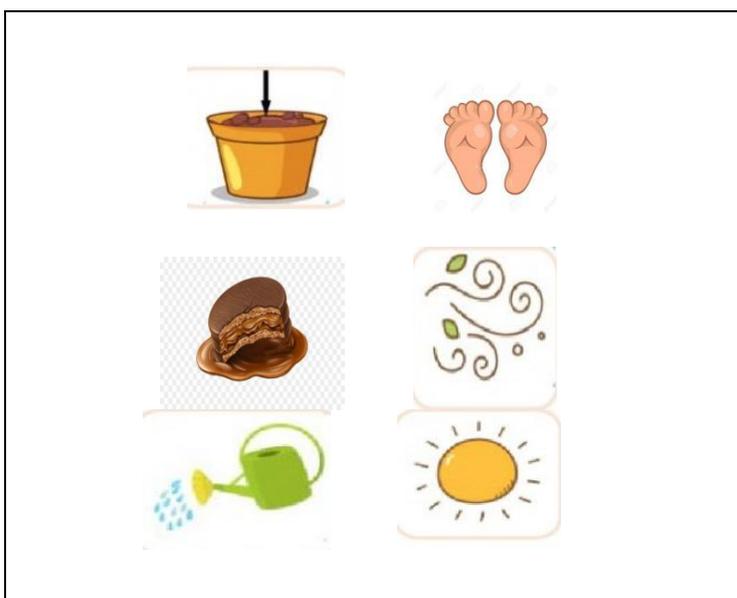
-BUSCÁ EN REVISTAS O DIARIOS UNA IMAGEN DE UN PAISAJE NATURAL Y OTRA DE UN PAISAJE ARTIFICIAL. PÉGALAS EN EL CUADERNO.

**DÍA 5: CIENCIAS NATURALES**

\_DIBUJA EL CICLO DE VIDA DE UNA PLANTA MIENTRAS LA SEÑORITA TE EXPLICA POR WHATSSAPP



-RODEA CON UN CÍRCULO LOS ELEMENTOS QUE NECESITA LA PLANTA PARA VIVIR.



### PARA TRABAJAR EL DESAFÍO EN CASA

¡GERMINA TUS SEMILLAS!

NECESITAREMOS: UN FRASCO DE VIDRIO, ALGODÓN, AGUA Y SEMILLAS (PUEDEN SER LAS QUE TENGAS EN CASA, POR EJEMPLO SEMILLA PASOS DE POROTO. MAÍZ, ETC.)

PARA REALIZARLO

1-COLOCA EL ALGODÓN EN TU FRASCO.

2-PON TUS SEMILLAS DENTRO, ASEGÚRATE DE QUE ESTÉN SEPARADAS.

3-HUMEDECE EL ALGODÓN CON AGUA.

4-INDICA CON UNA ETIQUETA EL DÍA EN QUE INICIAS.

5-LLEVA TU FRASCO AL SOL.

6-OBSERVA SU CRECIMIENTO DÍA A DÍA Y TEN EN CUENTA LO SIGUIENTE:

- REGARLA
- SACARLA AL SOL
- METERLA A LA SOMBRA
- DARLE MUCHO CARIÑO

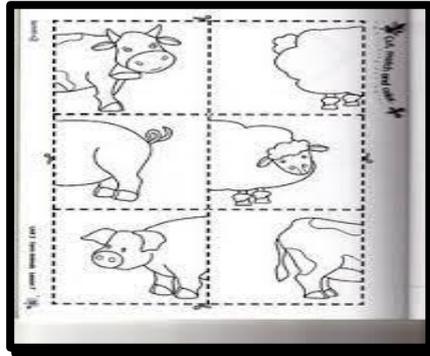
**ÁREAS DE ESPECIALIDADES**

**ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA**

1-RECORTA EL ROMPECABEZAS POR LA LÍNEA DE PUNTOS, LUEGO ARMA Y PEGA EN EL CUADERNO.

2-PINTO LOS ANIMALES QUE SE FORMARON.

3-ESCRIBO EL NOMBRE DE CADA UNO.



**ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL.**

-ESCUCHA LA CANCIÓN DEL AUTO BOCHINCHERO, QUE TE ENVIARÁ TU MAESTRO POR WHATTSSAPP.

-IDENTIFICA LOS SONIDOS QUE APARECEN EN LA CANCIÓN, POR EJEMPLO EL SONIDO DE LA BOCINA.

-PINTA LOS SONIDOS NATURALES DE LAS SIGUIENTES IMÁGENES, QUE APARECEN EN LA CANCIÓN.



Á

**ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA**

- JUEGA AL VEO- VEO EN FAMILIA.

- ANOTA EN LA LÍNEA PUNTEADA EL NOMBRE DE CADA JUGADOR.

.....-VEO VEO

.....-¿QUÉ VES?

.....-UNA COSA (ANOTEN)

.....-¿QUÉ COSA?

.....-MARAVILLOSA

.....-¿DE QUÉ MATERIAL?

.....-(ELIJAN MARCANDO CON UNA CRUZ)

.....TELA .....MADERA .....VIDRIO .....PAPEL .....PLÁSTICO

.....-¡ADIVINÉ! ES.....

.....-¿PARA QUE SIRVE?

.....-SIRVE PARA.....

**IMPORTANTE:** LOS MATERIALES CON QUE SE HACEN LAS COSAS SIRVEN PARA QUE PUEDAN CUMPLIR UNA FUNCIÓN.

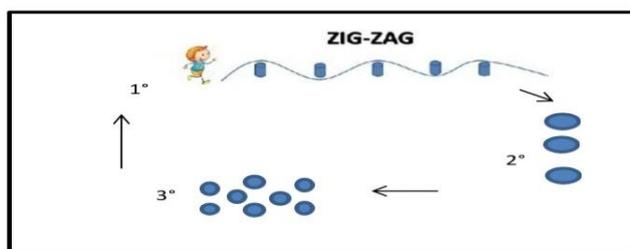
**ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

CIRCUITOS DE ESTACIONES

1º ESTACIÓN: SITUACIÓN BOTELLITAS EN FORMA LINEAL PARA REALIZAR ZIG ZAG.

2º ESTACIÓN: COLOCAMOS CUATRO CÍRCULOS A UNA DISTANCIA DE MEDIO METRO UNO DE OTRO, PARA SALTAR DENTRO DE ELLOS CON UN PIE, LA SIGUIENTE VUELTA CON EL OTRO PIE.

3º ESTACIÓN: SALTO COMBINANDO UN PIE, CON DOS PIES JUNTOS. (JUEGO DE LA RA-YUELA). REALIZA ENTRE 6 A 8 VUELTAS COMPLETA.



DIRECTORA: MARY LILIANA DIAZ