

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 2**ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN:**

REVISAR EL ARMADO DE LAS CARTAS ESPAÑOLAS, EXPLICAR LA CONSTRUCCIÓN REALIZADA Y DISFRUTAR DEL MAZO QUE CREASTE JUGANDO EN FAMILIA.

DÍA 1

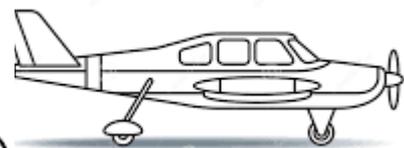
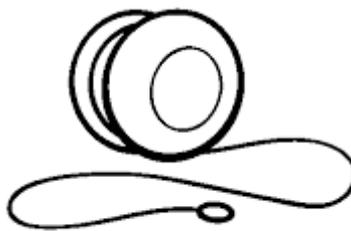
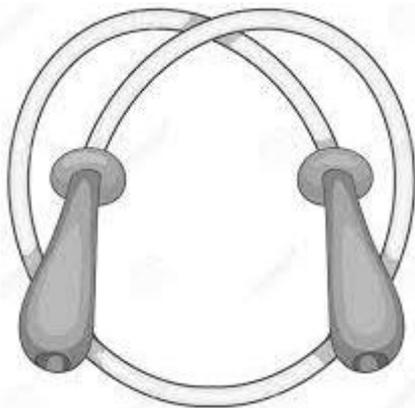
ESCRIBIR LA FECHA, TU NOMBRE Y COMO ESTÁ EL CLIMA, CADA VEZ QUE COMIENCES UN DÍA DE TAREAS.

ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES - LENGUA

- CONVERSAR EN FAMILIA SOBRE COMO SE DIVERTIAN EN LA ÉPOCA COLONIAL.
- PEDIR A UN ADULTO QUE LEA LA PALABRA Y REPITE EN VOZ ALTA: **RAYUELA**.
- MIRAR LOS DIBUJOS Y COPIAR LA PALABRA QUE LEISTE DEBAJO DEL JUEGO CORRECTO.



COPIAR EN FORMA DE LISTA LOS NOMBRES DE LOS JUGUETES



SEÑALAR LOS QUE SON DE LA ÉPOCA COLONIAL Y TAMBIÉN DE HOY:

FORMAR CON EL EQUIPO DE LETRAS, LA PALABRA **"RAYUELA"** CON LA PLASTILINA O MASA QUE TIENES EN CASA.

ESCRIBIR LAS PALABRAS EN FORMA DE LISTA, PINTAR LA PRIMERA Y ÚLTIMA LETRA

CUERDA RAYO

RAYITA

RAYUELA

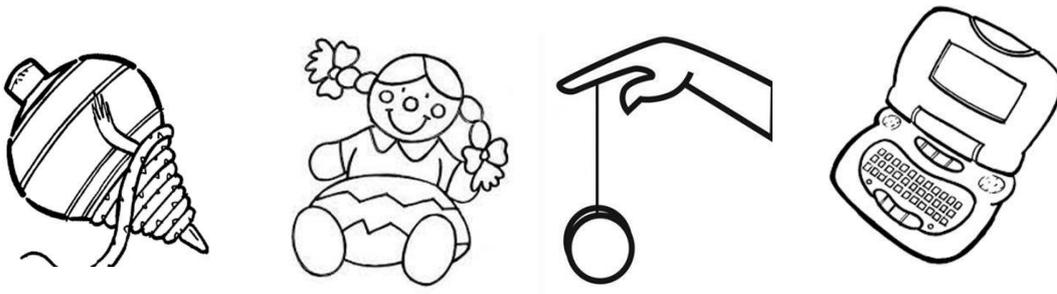
RAYADO YOYO

PINTA LA PRIMER Y ÚLTIMA LETRA SOLO EN LAS PALABRAS QUE SIGNIFICAN LO MISMO Y COMIENZAN IGUAL QUE LA PALABRA ARMADA CON PLASTILINA O MASA.

CUENTA LAS LETRAS DE LAS PALABRAS QUE PINTASTE Y COMPARA CON LA QUE ESTÁ ARMADA CON PLASTILINA.

BUSCA Y ENCIERRA LA PALABRA RAYUELA EN LA LISTA DE PALABRAS.

ENCIERRA LOS JUGUETES QUE SE USABAN EN 1810 Y QUE SE USAN TAMBIÉN EN LA ACTUALIDAD.



DÍA 2

ÁREAS: CIENCIAS NATURALES - MATEMÁTICA

-MIRA TU JUGUETE PREFERIDO Y CON UN FAMILIAR DESCUBRAN LOS TIPOS DE MATERIALES QUE USARON PARA CONSTRUIRLOS EN LA ÉPOCA ACTUAL. USEN LOS DEDOS PARA TOCARLOS.

-COPIA LOS NOMBRES DE MATERIALES EN FORMA DE LISTA Y LEE CON UN ADULTO.

CUERO

METAL

PLÁSTICO

MADERA

-PIENSA Y RESPONDE EN FORMA ORAL. SEÑALA EL NOMBRE EN LA LISTA:

¿CUÁL DE ESOS MATERIALES SERÍA EL MÁS SE VE EN EL JUGUETE FABRICADO?

-DIBUJA EL JUGUETE ELEGIDO.

-PIDE A UN ADULTO QUE TE DE INSTRUCCIONES Y JUEGA CON LA CAJA DE ELEMENTOS QUE TIENES EN CASA. LUEGO RESPONDE EN FORMA ORAL.

COLOCA 6 TAPITAS EN LA CAJA VACÍA Y LUEGO 4 MÁS ¿CUÁNTAS HAY EN TOTAL?

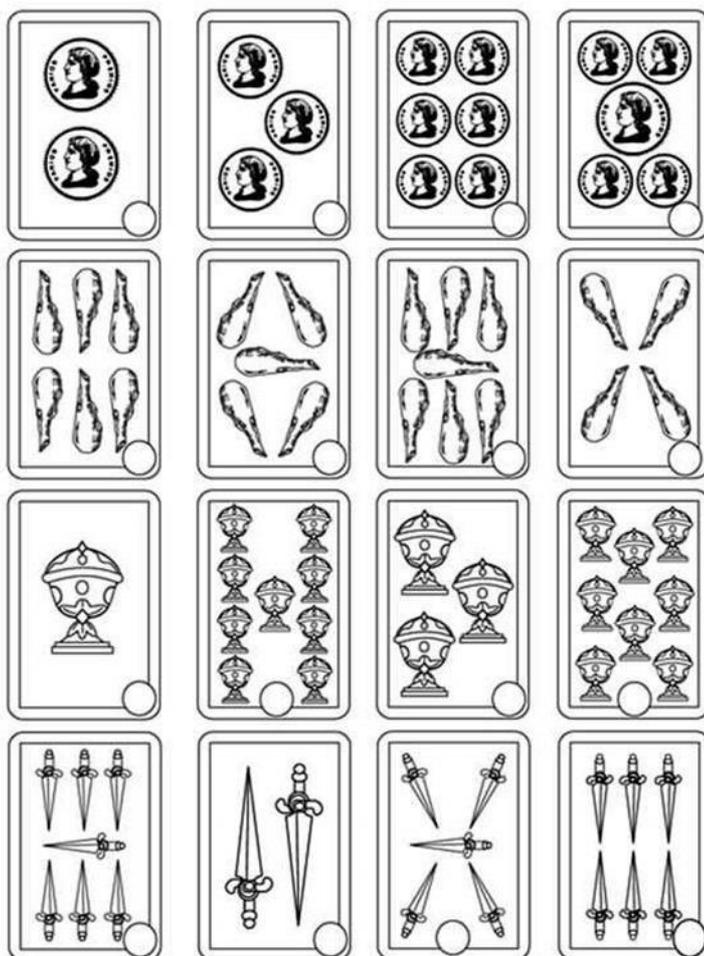
AHORA VACÍA LA CAJA Y COLOCA 2 ADENTRO Y AGREGA 8 MÁS ¿CUÁNTAS HAY? -ANOTA OTRA MANERA DE JUNTAR 10 TAPITAS .DIBUJA 2 CÍRCULOS Y ADENTRO DE CADA UNO LAS TAPITAS QUE SUMAN DIEZ EN TOTAL.

DÍA 3

ÁREAS: MATEMÁTICA - LENGUA

-JUEGA EN FAMILIA, AL JUEGO QUE YA CONOCES: “LA MÁS GRANDE GANA”.

-¿QUÉ CARTA ES? CUENTA LOS DIBUJOS Y ESCRIBE CADA NÚMERO ADENTRO DEL CÍRCULO QUE CORRESPONDE.



-PIDE A UN ADULTO QUE TE LEEA LA ADIVINANZA PARA QUE LUEGO SE LA DIGAS A OTRO FAMILIAR.

ES UN BONITO JUEGO

TU TE VAS, YO ME QUEDO

CUENTO, CUENTO,

CUENTO VOY

A TÚ ENCUENTRO.

-DESCUBRE LA RESPUESTA Y USA LAS LETRAS MÓVILES PARA ARMARLA SOBRE LA MESA.

-LEE LAS PALABRAS CON AYUDA SEÑALANDO CON EL DEDO CADA LETRA Y ALARGANDO EL SONIDO.

-COPIA ESTAS PALABRAS EN FORMA DE LISTA: **RAYUELA, RONDAS, ESCONDIDAS.**

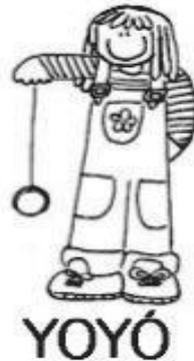
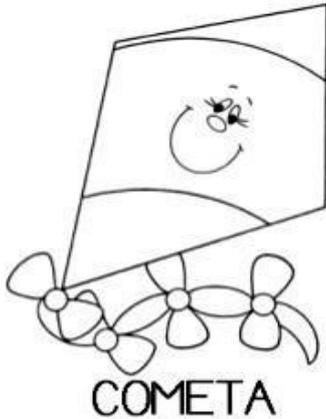
-PINTA LA PRIMER Y ÚLTIMA LETRA DE CADA PALABRA ADIVINADA.

-JUEGA AL JUEGO JUNTO A UN FAMILIAR. REPITE LA ADIVINANZA MIENTAS OTROS SE ESCONDEN.

DÍA 4

ÁREAS: LENGUA - MATEMÁTICA

-MIRA LOS DIBUJOS Y LEE CON UN FAMILIAR LOS NOMBRES ALARGANDO LOS SONIDOS DE CADA LETRA.



-OBSERVA LA PRIMERA Y ÚLTIMA LETRA. COMPARA LAS LETRAS ENTRE SÍ PARA VER SI SON IGUALES O DIFERENTES.

-COPIA LOS NOMBRES QUE TENGAN "A" UNO ABAJO DEL OTRO .LUEGO COMPARA LO ESCRITO CON LOS NOMBRES DE LA IMAGEN.

-PINTA LOS DIBUJOS QUE TIENEN ESOS NOMBRES.

-USA LAS CARTAS PARA JUGAR CON UN ADULTO AL JUEGO "CUENTA REGRESIVA"

NECESITAS: 10 CARTAS

REGLAS:-COLOCA LAS CARTAS MEZCLADAS BOCA ARRIBA.

-CADA JUGADOR DEBE ORDENAR DESDE LA MENOR 1 A LA MAYOR 10 MIENTRAS EL OTRO JUGADOR CONTROLA EL TIEMPO CONTANDO EN VOZ ALTA PARA ATRÁS

DESDE EL NÚMERO 10.AL LLEGAR DICE "TIEMPO" Y SIGUE EL OTRO JUGADOR'

-GANA EL QUE ORDENA LOS NÚMEROS PRIMERO.

-ESCRIBE LOS NÚMEROS DESDE EL MAYOR AL MENOR ADENTRO DE LAS CARTAS.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

-LEE LOS NÚMEROS DESDE EL MÁS GRANDE AL MENOR SEÑALANDO CON EL DEDO.

DÍA 5

ÁREAS: MATEMÁTICA – FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA - LENGUA

-LEE JUNTO A UN FAMILIAR Y USA LAS NUEVE CARTAS (O TARJETAS NUMERADAS DEL 1 AL 9) PARA BUSCAR LA SOLUCIÓN A LOS PROBLEMAS.

IRMA SACÓ UNA CARTA CON UN 7 Y OTRA CON UN 2 ¿CUÁNTO SUMAN ENTRE LAS DOS?

DOCENTES: ROSANA VIDELA, LAURA CARRATÚ, ELINA BAZÁN, SARA MOLINA

ANA SACÓ UNA CON 9 Y OTRA CON 1 ¿CUÁL FUE EL TOTAL AL SUMAR LAS CARTAS?

-ESCRIBE EL NOMBRE DE LA NIÑA QUE TIENE MÁS Y DIBUJA SUS CARTAS.

-ESCUCHA LEER A UN ADULTO Y CONVERSA SOBRE CÓMO SOLUCIONAR EL CONFLICTO.



ELIGE Y MARCA UNA DE LAS ACCIONES QUE SIRVA PARA SOLUCIONAR EL CONFLICTO.

CONFLICTO: "LUIS QUIERE ALGO QUE YA TIENE"

SOLUCIÓN: CONSUMIR SIN NECESIDAD

CONSUMIR CON NECESIDAD

-COPIA LAS PALABRAS UNA ABAJO DE LA OTRA

ARO SOGA YOYÓ ESCONDIDAS RAYUELA

-BUSCA LAS QUE TENGAN LA LETRA "E" Y ESCRIBAN TODAS LAS PALABRAS PERO EN DOS LISTAS COMO SE INDICA:

PALABRAS CON "E"

PALABRAS SIN "E"

-PINTA LAS LETRAS "E" Y LEE ALARGANDO LOS SONIDOS Y SEÑALANDO CON EL DEDO.

-USA LA PLASTILINA PARA ARMAR LA LETRA "E" Y LA "A". AGREGA OTRAS LETRAS PARA FORMAR UNO DE LOS JUEGOS NOMBRADOS EN LA LISTA QUE ESCRIBISTE.

ÁREAS DE ESPECIALIDADES

PROPÓSITOS:

PROPICIAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA MOTRIZ, EN RELACIÓN AL CONOCIMIENTO DE SU CUERPO.

DESARROLLAR SUS CAPACIDADES EXPRESIVAS Y COMUNICATIVAS A TRAVÉS DEL TEATRO.

DESPERTAR EL INTERÉS DEL NIÑO POR LAS PLANTAS QUE RODEAN EL ESPACIO DONDE SE DESARROLLAN.

ACTIVIDADES:

DÍA 2

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

DOCENTES: ROSANA VIDELA, LAURA CARRATÚ, ELINA BAZÁN, SARA MOLINA

1. ESCUCHA LA CANCIÓN "MUÑECO DE TRAPO" Y REPRESENTA CON EL CUERPO LO QUE DICE.
2. VUELVE A ESCUCHARLA Y LO HACES COMO UN MUÑECO CHIQUITO, COMO UN MUÑECO GIGANTE ¿QUÉ OTRA MANERA PODEMOS HACERLO?
3. ENVÍA 2 FOTOS A LA PROFESORA REALIZANDO ACTIVIDAD.

DÍA 3**ÁREA: TEATRO**

1. ESCUCHA LA CANCIÓN "LENTO MUY LENTO" (SE MANDARÁ POR WHATSAPP) Y MOVERSE SIGUIENDO LOS RITMOS QUE VA PLANTEANDO LA CANCIÓN (LENTO, RÁPIDO, EN PUNTAS DE PIE, STOP, ETC). HACERLO DOS VECES.
2. EN EL CUADERNO COLOCAR LA FECHA Y REALIZAR UN DIBUJO DEL CUERPO CON TODAS SUS PARTES.
3. ENVÍA DOS FOTOS A LA PROFESORA REALIZANDO LA ACTIVIDAD.

DÍA 4**ÁREA: AGROPECUARIA**

1. ENCIERRA CON UN CÍRCULO LOS OBJETOS QUE NO TIENEN VIDA.

TIERRA**ÁRBOL****HORMIGA****AGUA****PIEDRA****AIRE****LOMBRIZ****DIRECTORA: LIC. ESTELA TEJADA.**