

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 2
 PROFUNDIZACIÓN

DÍA 1

LENGUA:

1. BUSCAR UNA COPLA O VERSITO.
2. COPIAR EN EL CUADERNO Y DIBUJAR
3. LEER Y RESPONDER:

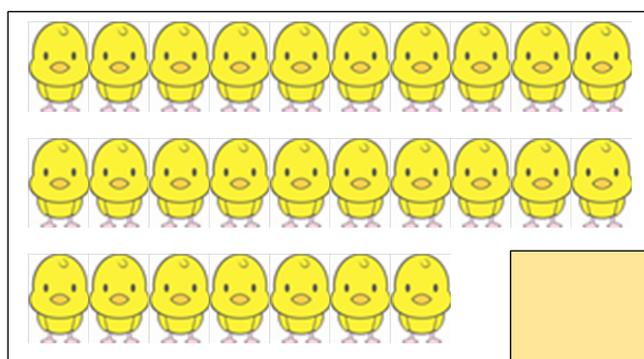
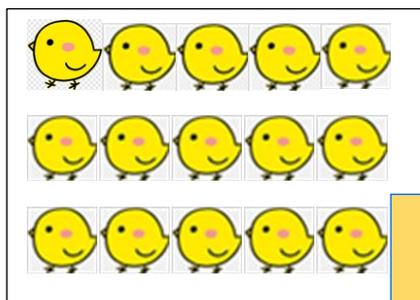
A- ¿DE QUÉ SE TRATA EL VERSITO?

MATEMÁTICA

1. EL VIENTO MEZCLÓ LOS CARTELES. COLOCA A CADA NÚMERO EN SU LUGAR



2. CONTAR LOS POLLITOS.



EDUCACIÓN MUSICAL

DÍA 2

LENGUA

1. REPETIR EL VERSITO DE LA LUNA LUNERA
2. ESCRIBIR EL DICTADO: LA LUNA SE ASOMA
 EL SOL SALE

FORMACION ÉTICA Y CIUDADANA

1. HACER UN CARTEL CON LAS NORMAS DE CUIDADO PARA NUESTRA SALUD.

MATEMÁTICA

1. USANDO LA BANDA NUMÉRICA COMPLETAR EL ANTERIOR Y POSTERIOR



2. COMPARAR LOS NÚMEROS COLOCANDO $>$ $<$ $=$

25..... 29 19 22 26 26

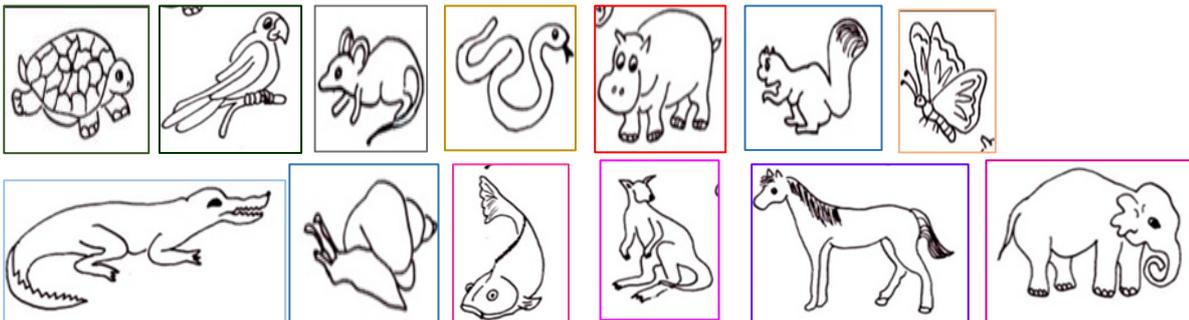
2. CON CARTULINA ARMAR LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS : PRISMA, CONO .CILINDRO

ARTES VISUALES

DÍA 3

CIENCIAS NATURALES

1. RECORTAR LAS FIGURITAS Y PEGARLAS EN EL LUGAR QUE CORRESPONDA



ANIMALES QUE:

CAMINAN

VUELAN

NADAN

CIENCIAS SOCIALES.

1. CONVERSAR CON UN MAYOR: EN CASA TENEMOS ... MARCAR CON X

AGUA CORRIENTE

LUZ ELÉCTRICA

GAS NATURAL

CLOACAS

TELÉFONO

INTERNET

ESTOS SERVICIOS LOS PROVEE UN EMPRESA DE SERVICIOS

2. ENCERRAR QUE HAY CERCA DE CASA

ESCUELA

SALITA

IGLESIA

PUESTO POLICIAL

CUARTEL DE BOMBERO

CORREO

CIC

EDUCACIÓN FÍSICA

DÍA 4

LENGUA

1. OBSERVAR LA IMAGEN. CONVERSAR SOBRE LO QUE OBSERVAS. ESCRIBIR UNA ORACIÓN



2. ESCRIBIR LA LETRA QUE FALTA Y DIBUJAR

MO..INO

...ORO

MUE....A

3. ARMAR TARJETAS CON LAS LETRAS DE DIFERENTES PALABRAS . DARLES LAS LETRAS A UN COMPAÑERO Y VER SI ARMA LA PALABRA.

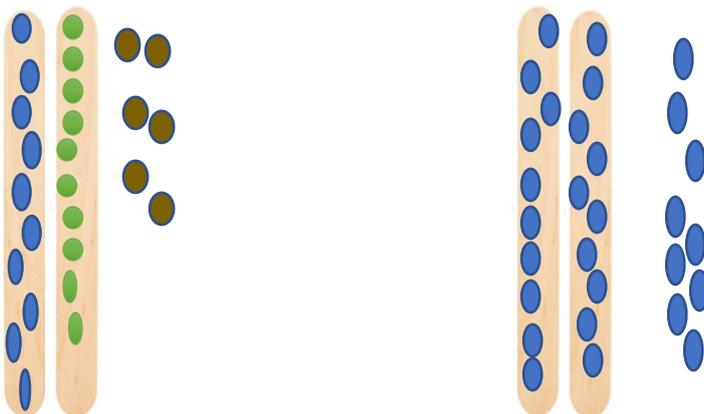
MATEMÁTICA

RESOLUCIÓN DEL DESAFIO: ELABORAR UN JUEGO PARA TRABAJAR LOS NÚMEROS (VALOR POSICIONAL, VALOR DEL NÚMERO ETC.) CON REPRESENTACIONES CONCRETAS, PARA DESARROLLAR EL SENTIDO NUMÉRICO. SE TRABAJARÁ CON 2 BAJA LENGUAS Y GARBANZOS.

- EN CADA BAJA LENGUA SE DEBEN PEGAR 10 GARBANZOS, Y SE DEJAN 9 SIN PEGAR
- EL JUEGO CONSISTE EN QUE CADA NIÑO FORMA CON SUS BAJA LENGUAS Y GARBANZOS SUELTOS, UN NÚMERO. EL COMPAÑERO, SIN TOCARLO, DEBE CONTAR Y DECIR EL NÚMERO QUE FORMÓ EL COMPAÑERO. CADA ACIERTO TIENE UN PUNTAJE.
- GANA EL PEQUEÑO QUE MÁS PUNTOS JUNTÓ.



1. USAR EL JUEGO QUE CONSTRUIMOS CON LOS BAJALENGUAS . DESCUBRIR EL NÚMERO



2. ESCRIBIR LOS NÚMEROS FORMADOS.

3. ESCRIBIR AL ANTERIOR Y POSTERIOR DE CADA NÚMERO FORMADO

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

ACTIVIDADES DE LAS ESPECIALIDADES

EDUCACIÓN MUSICAL

1. OBSERVAR LA SIGUIENTE IMAGEN E IMITAR LOS MOVIMIENTOS QUE TE PROPONE.



2. CON AYUDA DE LA FAMILIA DAR UN NUEVO ORDEN A LOS MOVIMIENTOS DE LA IMAGEN ANTERIOR, ESCRIBIR EL ORDEN QUE LE DISTE EN TU CUADERNO.

3. GRABAR LA ACTIVIDAD ANTERIOR CON EL PERMISO DE UN ADULTO Y ENVIAR LA TAREA A LA DOCENTE.

ARTES VISUALES

- 1- RECORTAR 4 TIRAS DE PAPEL DE COLOR NEGRO
- 2- PEGAR TRES VERTICALES Y DOS HORIZONTALES.
- 3- PINTAR LOS RECTÁNGULOS QUE TE QUEDARON FORMADOS, UNO DE COLOR ROJO, UNO DE COLOR AMARILLO Y UNO DE COLOR AZUL.
- 4- MANDAR UNA IMAGEN DEL TRABAJO TERMINADO A LA DOCENTE.

EDUCACIÓN FÍSICA

- 1_ DINÁMICA DE MANTENER EL EQUILIBRIO CON LOS TALONES Y PUNTAS DE PIE
- 2_ DINÁMICA DE IMITAR A UN AVIÓN

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

1- REALIZAR EN CASA CON AYUDA JUGO DE NARANJA, LUEGO NOMBRAR Y DUBUJAR CADA PASO QUE REALIZASTE EN EL CUADERNO (SI TE ANIMAS ENVÍA FOTOS AL GRUPO)

DIRECTORA: PROF. ALEJANDRA CARINA IBÁÑEZ