

GUIA PEDAGOGICA N°2

TÍTULO: "VIAJANDO A LA ÉPOCA COLONIAL".

DESAFÍO: CONSTRUYE UN TEJO DE MESA PARA JUGAR EN FAMILIA.

DÍA 1 LENGUA.

1)-LEE LAS TARJETAS QUE LES TOCO EN EL JUEGO A MARTINA SOBRE LOS PREGONES DE LOS VENDEDORES AMBULANTES.

AQUÍ LLEGA EL ESCOBERO QUE LA QUIERE AYUDAR MIS ESCOBAS Y PLUMEROS SI QUE BARREN DE VERDAD.

MAZAMORRA DORADA PARA LA NIÑA MIMADA MAZAMORRA CALIENTE PARA LA ABUELA SIN DIENTE.

TRAIGO AGÜITA LIMPIA EN MI BARRIL COMPRE SEÑORA, ¡DIGA QUE SÍ!.

-ESCRIBE A QUÉ VENDEDORES CORRESPONDEN.

2)-SUBRAYA LAS PALABRAS QUE CONTIENEN "R".

3)-COLOCA SI O NO A LAS PALABRAS QUE SE ENCUENTREN BIEN O MAL ESCRITAS.

PERRO..... CARRA..... CARRO..... TARO..... ROJO..... RATÓN.....

MATEMÁTICA

MARTINA ESTA JUGANDO CON TEO AL JUEGO DEL TEJO.

SALIDA	05	10	15	20	25	30	35	
								40
								45
								50
LLEGADA								55
	95	90	85	80	75	70	65	60

1)- OBSERVA EL TABLERO:

2)- PIENSA Y RESPONDE ESCRIBIENDO EL NÚMERO. ¡PUEDES AYUDARTE CON EL TABLERO!.

ESTOY EN EL CASILLERO QUE TIENE EL NÚMERO 70 Y TENGO QUE AVANZAR 4 CASILLEROS. ¿A CUÁL VOY A LLEGAR?

ESTOY EN EL CASILLERO QUE TIENE EL NÚMERO 40 Y TENGO QUE RETROCEDER 2 CASILLEROS. ¿A CUÁL VOY A LLEGAR?

ESTOY EN EL CASILLERO QUE TIENE EL NÚMERO 65 Y TENGO QUE AVANZAR 2 CASILLEROS. ¿A CUÁL VOY A LLEGAR?

ESTOY EN EL CASILLERO QUE TIENE EL NÚMERO 55 Y TENGO QUE RETROCEDER 4 CASILLEROS. ¿A CUÁL VOY A LLEGAR?

*ESCRIBE PARA FORMAR OTRA TARJETA QUE SERÁ UTILIZADA EN TU TEJO DE MESA: EN UNA HOJA DE FORMA RECTANGULAR APROXIMADAMENTE DE 5CMX10CM LO SIGUIENTE: ¿CUÁL ES EL ANTERIOR Y EL POSTERIOR DEL NÚMERO 67?

DIA 2 MATEMÁTICA

TEO LEVANTO UNA TARJETA EN EL JUEGO Y LE TOCO LA SIGUIENTE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA: ¿CUÁNTO GASTARÁN? AYUDALO A ENCONTRAR LAS RESPUESTAS:



- EL PRIMER CABALLERO GASTARÁ:EN 3 EMPANADAS.
- EL SEGUNDO CABALLERO GASTARÁ EN 2 VELAS.
- LA PRIMER DAMA GASTARÁ..... EN 2 BOTELLAS DE LECHE.
- LA SEGUNDA DAMA GASTARÁ..... EN UNA ESCOBA Y UN ESCOBILLÓN.
- SI EL PRIMER CABALLERO TENÍA

\$55. ¿CUÁNTO DINERO LE QUEDÓ?

HOY VAS A REALIZAR EL DADO QUE GUARDARÁS PARA JUGAR AL TEJO DE MESA. PUEDES USAR LA PLANTILLA DE REFERENCIA QUE SE ENCUENTRA AL FINAL. ESCRIBE LOS NÚMEROS EN CADA UNA DE SUS CARAS.

RESPONDE: ¿QUÉ FIGURA ENCUENTRAS EN LAS CARAS DEL DADO?

¿CUÁNTAS CARAS TIENE?

¿A QUÉ CUERPO GEOMÉTRICO SE PARECE EL DADO?

¿CUÁNTOS VERTICES TIENE? ¿CUÁNTAS ARISTAS?

LENGUA

1-OBSERVA Y COLOCA UN NOMBRE QUE COMIENZE CON "R" A CADA VENDEDOR.



2-REDACTA TRES ORACIONES DONDE DIGAS COMO SE VESTÍAN.

DIA 3 LENGUA

1. LEE EL SIGUIENTE TEXTO.

EN ESTAS PUBLICIDADES COLONIALES HAY ALGUNOS DISPARATES.

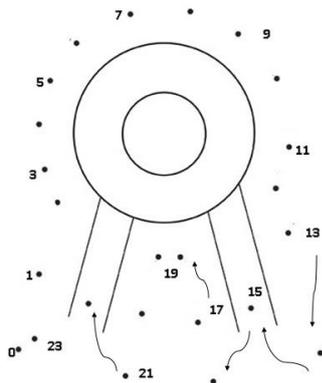
DAMAS Y DAMITAS.
 ¡HAY TODO PARA SU HOGAR!
 ¡LAVARROPAS Y MICROONDAS!
 ¡YA NO TRABAJE MAS!
 ¡EN CUOTAS Y CON TARJETA!
 LE DAMOS FACILIDAD!

2- RESPONDE:

- ¿QUÉ ESTA OFRECIENDO EL VENDEDOR?
- ¿EXISTIA EL LAVARROPAS Y MICROONDAS?
- ¿USABAN TARJETAS DE CRÉDITO?
- ¿QUE LE VENDERIAS A LAS DAMAS Y CABALLEROS DE ESA ÉPOCA?

3-ESCRIBE UNA PUBLICIDAD COMO EN EL PRIMER PUNTO, CAMBIANDO LAS PALABRAS SUBRAYADAS POR OTROS ELECTRODOMESTICOS.

MATEMÁTICA



1-RECORRE CON TU DEDO CONTANDO LOS PUNTOS DE LA ESCARAPELA.

-ESCRIBE SOLO LOS NÚMEROS QUE FALTAN Y CUENTALOS.

COMPLETA:

LOS NÚMEROS QUÉ ESCRIBISTE VAN DE EN

-AHORA ESCRIBE LOS NÚMEROS DE LA ESCARAPELA CONTANDO DE 2 EN 2.

HOY VAS A REALIZAR CON AYUDA DE UN ADULTO EL

TABLERO DE TU TEJO DE MESA. LEE LA INFORMACIÓN PARA ARMARLO.

MATERIALES: 2 HOJAS DE PAPEL A4, PLÁSTICOLA, MARCADOR, LÁPICES DE COLORES, REGLA, GOMA. (Y TODO EL MATERIAL QUE TENGAS A MANO Y QUIERAS USAR).

EN UNA O DOS HOJAS A4 UNIDAS REALIZA EL TABLERO, USA EL MODELO DE REFERENCIA RESPETANDO EL ORDEN. AYUDATE CON LA REGLA PARA LAS LÍNEAS. POR DETRÁS, PUEDES PEGAR UNA CARTULINA U HOJA GRUESA PARA QUE SEA FIRME. DECORA COMO QUIERAS.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

1)- OBSERVA LA IMAGEN Y ESCRIBE CON TUS PALABRAS QUE HIZO EL NIÑO, SI FUE LIBRE O SI EXCEDIÓ SU LIBERTAD.

2)-RESPONDE: ¿QUÉ ES PARA VOS LA LIBERTAD?



*ESCRIBE PARA FORMAR OTRA TARJETA QUE SERÁ UTILIZADA EN TU TEJO DE MESA: EN UNA HOJA DE FORMA RECTANGULAR APROXIMADAMENTE DE 5CMX10CM LO SIGUIENTE: COMENTA UNA SITUACIÓN EN DONDE NO ESTE PRESENTE LA LIBERTAD.

DÍA 4: LENGUA Y CIENCIAS NATURALES.

1)-REBECA SEMBRÓ UNA SEMILLITA.

-ESCRIBE LO QUE VES EN CADA IMAGEN. ORDENANDO DE LA PRIMERA A LA QUINTA.

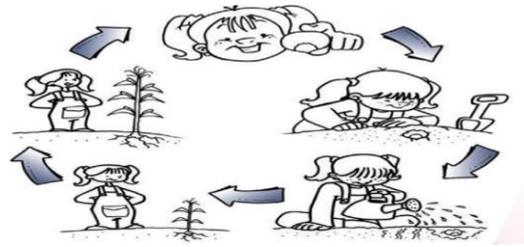
1ºPRIMERO:.....

2ºSEGUNDO:.....

3ºTERCERO:.....

4ºCUARTO:.....

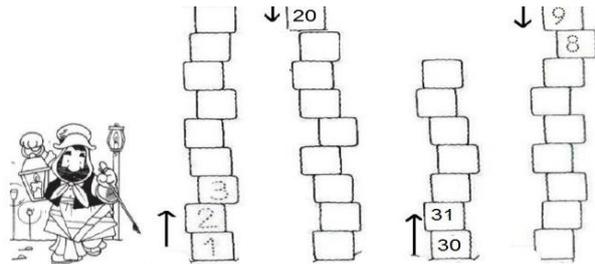
5ºQUINTO:.....



2)-¿QUÉ DEBE HACER REBECA PARA QUE LA PLANTA NO MUERA?

MATEMÁTICA

1-CUANDO EL FAROLERO SUBÍA Y BAJABA A ENCENDER FAROLES LO HACÍA CONTANDO. ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE CONTÓ DE MANERA ASCENDENTE (SUBIR) O DESCENDENTE (BAJAR).LAS FLECHAS INDICAN SI SUBÍA O BAJABA.



DÍAS LENGUA Y CIENCIAS SOCIALES

-¡ÉPOCAS MEZCLADAS!

1-ESCRIBE CUATRO PALABRAS CON "R" SOLITA.



2-OBSERVA LA IMAGEN Y REDACTA UNA ORACIÓN. SUBRAYA LA PALABRA MÁS LARGA Y LA MÁS CORTA. CONTA CUANTAS PALABRAS TIENE TU ORACIÓN Y ESCRIBELO.

3-SÍLABAS TRAVIESAS.

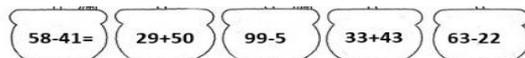
PE SA RRO CA ME RE RA RO MA TO

-CON LAS SÍLABAS ARMA POR LO MENOS CINCO PALABRAS.

-ESCRIBE LO QUE PERTENECE A LA ACTUALIDAD Y LO QUE PERTENECE A LA ÉPOCA COLONIAL.

MATEMÁTICA

1)- RESUELVE LAS CUENTITAS PRESENTADAS EN LAS MACETAS. Y ESCRIBE SU RESULTADO.



2)- ¡A JUGAR!

-REUNE LOS ELEMENTOS QUE CONSTRUISTE DURANTE TODA LA SECUENCIA PARA COMENZAR EL JUEGO.

PARA RESOLVER EL DESAFIO: TU SEÑO TE ENVIARA UN ANEXO 1 CON LA EXPLICACION PARA QUE ARMES EL TABLERO, EL DADO, Y LAS INSTRUCCIONES PARA QUE PUEDES DIVERTIRTE JUGANDO. ¡¡¡ QUE TE DIVIERTAS!!!!

INSTRUCCIONES:

- 1- PONERSE AMBOS JUGADORES EN LA SALIDA.
- 2- TIRAR EL DADO, QUIEN SACA EL MAYOR VALOR COMIENZA EL JUEGO.
- 3- SACAR UNA DE LAS TARJETAS QUE ESTARAN DADAS VUELTAS EN EL CENTRO Y MI Oponente lee la consigna, si la respuesta es correcta, moverse de casillero como lo indica el dado.
- 4- GANA QUIÉN LLEGUE PRIMERO.

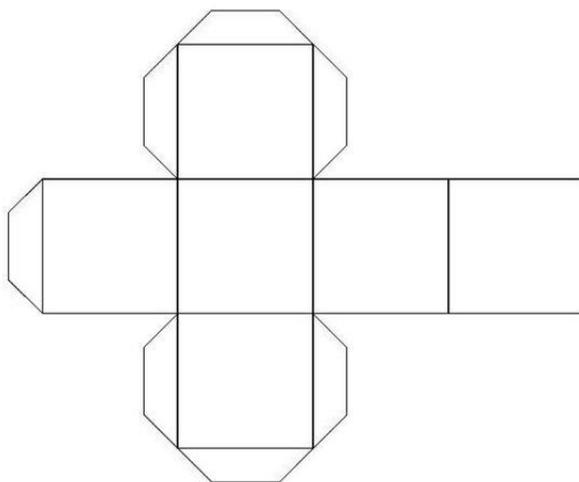
REGISTRA LOS RESULTADOS DEL JUEGO EN LA SIGUIENTE TABLA. PUEDES HACER LAS PARTIDAS QUE QUIERAS.

	JUGADOR 1	JUGADOR 2
PARTIDA 1		
PARTIDA 2		
PARTIDA 3		
PARTIDA 4		

MODELO TABLERO.

SALIDA	05	10	15	20	25	30	35
							40
							45
							50
LLEGADA							55
95	90	85	80	75	70	65	60

MODELO DEL DADO:



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

SECUENCIA N° 1 PROF. ALEJANDRA MOYA

TÍTULO: ¡LOS CUERPOS MOVEDIZOS!**SEMANA 2. ACTIVIDADES DE FIJACIÓN:** CONTINUAMOS TRABAJANDO EN LO ANTERIOR.**DESAFÍO:** “CREAR UN RECORRIDO LINEAL CON LAS DISTINTAS CAPACIDADES PERCEPTIVO MOTRICES: CAMINAR, TROTAR, SALTAR Y DESPLAZARSE EN CUADRUPEDIA.”**ACTIVIDAD:** CON UN CAMINO NUEVAMENTE CON BOTELLAS LAS COLOCAMOS FORMANDO UN CAMINO EN ZIGZAG. JUNTAREMOS EN UN EXTREMO: PAÑUELOS, PARES DE MEDIAS, MUÑECOS PARA TRASLADAR POR ESE CAMINO. *SEGUIR EL CAMINO DE DIFERENTES MANERAS: 1)-CON CUADRUPEDIAS, LLEVAMOS ALGÚN ELEMENTO AL EXTREMO DEL CAMINO. 2)- CON POSICIÓN DE CANGREJO (PANZA ARRIBA).3)- CON SALTOS CON DOS PIES: LLEVAMOS EL ELEMENTO EN LAS PIERNAS. ¿CÓMO TE SENTISTE? ¡CUÉNTAME CUANTOS ELEMENTOS PUDISTE LLEVAR!**GUIA PEDAGÓGICA N°2 ARTES VISUALES****DOCENTE: ABALLAY LUCILA****TÍTULO :** “SERES VIVOS EN ACCIÓN “**DESAFÍO :**”CREAR IMÁGENES FIGURATIVAS EN LA BIDIMENSION A TRAVES DE UNA INTERPRETACION DE IMAGEN” .**PROPÓSITO :** ESTIMULAR EL CONOCIMIENTO DE LAS FORMAS PLANAS Y VOLUMÉTRICAS.**CONTENIDO :** LA IMAGEN FIGURATIVA BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL**.ACTIVIDAD N2 DE PROFUNDIZACION**

- 1- CONSTRUCCION DE ANIMALES CON TUBOS DE CARTON O LATITAS DE ARVEJAS
- 2- LUEGO PINTAR Y DECORAR CON PAPELES DE COLORES. SUERTE!

CRITERIOS DE EVALUACION:	INDICADOR	LOGRADO CON AUTONOMIA	LOGRADO	EN PROCESO
RECONOCIMIENTOS DE FORMAS TRIDIMENSIONALES	IDENTIFICA LAS DISTINTAS FORMAS ENTRE LOS DISTINTOS			

	MODOS ESPACIALES			
REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA BIDIMENSIONAL	RECONOCE LA BIDIMENSION CARACTERISTICA DE LA FIGURA Y ESPACIO			

TECNOLOGIA Prof. Jesica Puebla.

TÍTULO: MIS PROPIAS HERRAMIENTAS

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

1-¡QUÉ MUCHAS HERRAMIENTAS TIENE MANNY! CONVERSAMOS UN RATITO

¿QUÉ HERRAMIENTAS TIENE MANNY EN SU CAJA?

¿PARA QUÉ UTILIZA MANNY CADA HERRAMIENTA?



2-LA CAJA DE HERRAMIENTA DE MANNY SE CAYÓ AL PISO!!! POR EL GOLPE LAS HERRAMIENTAS PERDIERON LA MEMORIA Y NO RECUERDAN QUE TAREAS PUEDE REALIZAR CADA UNA. ¿TE ANIMAS A AYUDARLAS A RECORDAR? UNE CON FLECHAS LA HERRAMIENTA CON LA ACCIÓN QUE CORRESPONDA.



- CORTAR MADERA
- CLAVAR UN CLAVO
- MEDIR UNA MESA
- AJUSTAR UNA TUERCA
- SUJETAR UN HIERRO CALIENTE
- COLOCAR UN TORNILLO



MUSICA PROF. FERNÁNDEZ, FÁTIMA BELÉN.

TÍTULO: “JUGAMOS CON LA VOZ”

DESAFÍO: INTERPRETAR VOCAL Y RÍTMICAMENTE UN REPERTORIO INFANTIL.

PROPÓSITOS:

- ESTIMULAR LA CAPACIDAD PERCEPTIVA: LA AUDICIÓN.

- POTENCIAR EL DESARROLLO DEL SENTIDO RÍTMICO A TRAVÉS DE LA PERCUSIÓN CORPORAL.

CAPACIDAD GENERAL: COMUNICACIÓN.

CAPACIDAD ESPECÍFICA: EXPRESAR EN DISTINTOS IDIOMAS Y O TIPOS DE LENGUAJES ARTÍSTICOS, IDEAS Y SENTIMIENTOS.

CONTENIDOS: EJE 1: CUALIDADES DEL SONIDO: ALTURA. FORMA. EJE 2: MODOS Y MEDIOS EXPRESIVOS DE LA VOZ HABLADA Y CANTADA: PREGONES. PERCUSIÓN CORPORAL.

LISTA DE COTEJO:

CRITERIOS	INDICADORES	LOGRADO CON AUTONOMÍA.	LOGRADO.	EN PROCESO CON PROMOCIÓN ACOMPAÑADA.
EXPERIMENTACIÓN DE LOS RECURSOS DE LA VOZ.	REPRODUCE LOS DISTINTOS RECURSOS VOCALES.			
RECONOCIMIENTO DE LA ALTURA DEL SONIDO.	IDENTIFICA AUDITIVAMENTE Y REPRODUCE VOCALMENTE LA ALTURA DEL SONIDO.			
RECONOCIMIENTO AUDITIVO DE LA FORMA DE LA CANCIÓN.	IDENTIFICA E INTERPRETA LA FORMA DE LA CANCIÓN.			
INTERPRETACIÓN CORPORAL DEL RITMO DE KOKOLEOKO.	COORDINA ACCIONES SUCESIVAS EN DIFERENTES PLANOS CORPORALES EN SINCRONÍA CON EL DISCURSO MUSICAL.			

ACTIVIDADES.

1. OBSERVA EL SIGUIENTE VIDEO Y MEMORIZA LA MELODÍA DE LA CANCIÓN KOKOLEOKO.

LINK: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=GY8JYGRUR-8](https://www.youtube.com/watch?v=GY8JYGRUR-8)

2. KOKOLEOKO ES UNA CANCIÓN TRADICIONAL INFANTIL DE ÁFRICA, QUE TIENE DOS PARTES IMPORTANTES. CON AYUDA DE UN ADULTO REPASA LA LETRA:

1) *KOKOLEOKO MAMA KOLEOKO. (2 VECES)*

2) *ABA MAMÁ ABA, ABA MAMÁ KOLEOKO. (2 VECES)*

3. ESCUCHA ATENTAMENTE LAS PARTES DE LA CANCIÓN. APLAUDE EN LA 1° PARTE Y CAMINA EN LA 2° PARTE.

DIRECTORA: JOSEFINA GUERRERO DE JAIME- VICEDIRECTORA: CARINA FERNANDEZ