

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

LUNES 7 DE JUNIO LENGUA

1. ESCUCHAMOS ATENTOS EL CUENTITO QUE NOS LEE MAMÁ O ALGÚN MAYOR.

SELENA Y EL SAPO

EL SOL SALE Y EL SAPITO SE ASOMA. SELENA LO SALUDA:

-¡HOLA!

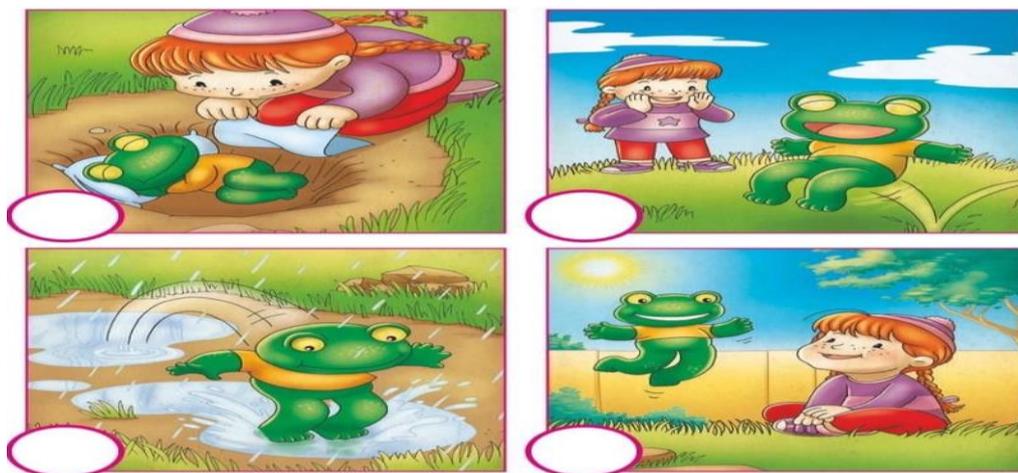
COMO TODO SAPO, ES UN GRAN SALTARÍN. SALTA POR LOS CHARCOS QUE HAY EN EL JARDÍN.

SELENA Y EL SAPO SE DIVIERTEN SALTANDO JUNTOS.

CUANDO LOS DOS SE CANSAN, EL SAPITO SE ACUESTA.

SELENA LO TAPA Y LE CANTA UNA CANCIÓN PARA QUE SE DUERMA.

2. ORDENA LA HISTORIA NUMERANDO LAS VIÑETAS DEL 1 AL 4



3. FORMA PALABRAS CON LAS LETRAS MÓVILES QUE COMIENCEN CON LA LETRA **S** Y LUEGO ESCRIBÍ EN TU CUADERNO.

.MATEMÁTICA

1. JUGAMOS A LAS CARTAS EN FAMILIA. ESCUCHA LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO.

¿CÓMO SE JUEGA?

- ☺ SE JUEGA DE A CUATRO PERSONAS; NECESITAN UN MAZO DE CARTAS
- ☺ SE COLOCA EL MAZO DE CARTAS EN EL CENTRO DE LA MESA, CON LOS NÚMEROS BOCA ABAJO.
- ☺ POR TURNO, CADA JUGADOR DA VUELTA LA PRIMERA CARTA DEL MAZO Y GANA EL QUE OBTIENE LA CARTA CON EL NÚMERO MAYOR.

2. OBSERVA Y REALIZA UNA X EN LA CARTA QUE GANÓ EN CADA RONDA



3. ORDENA DE MENOR A MAYOR LAS CARTAS GANADORAS

EDUCACIÓN FÍSICA

MARTES 8 DE JUNIO CIENCIAS NATURALES

1. ESCUCHA ATENTAMENTE Y OBSERVA LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES.

ALGUNOS ANIMALES TAMBIÉN SE DIFERENCIAN POR LA CANTIDAD DE PATAS QUE POSEEN.

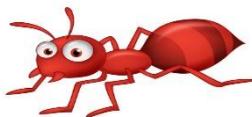
ALGUNOS ANIMALES NO TIENEN NINGUNA PATA.



OTRAS TIENEN MUCHAS PATAS.



HAY ANIMALES QUE TIENEN 2, 4, 6,8 O 10 PATAS.



2. COMPLETA EL CUADRO DIBUJANDO Y ESCRIBIENDO UN EJEMPLO MÁS PARA CADA GRUPO:

ANIMALES CON DOS PATAS	ANIMALES CON CUATRO PATAS
ANIMALES CON SEIS PATAS	ANIMALES SIN PATAS

3. COMPLETA CON UNA X EL CUADRO SEGÚN COMO SE DESPLAZA CADA ANIMALITO.

	camina	nada	vuela	repta	salta

**TECNOLOGÍA
ARTES VISUALES**

1. CON AYUDA DE UN ADULTO ESCRIBE NOMBRES DE FAMILIARES QUE COMIENCEN CON LA LETRA S



2. ARMA PALABRAS Y ESCRIBELAS.

	+	=			
	+	=			
	+	=		= 2+2=4	

MATEMÁTICA

ME LEEN LOS SIGUIENTES ENUNCIADOS Y RESUELVO COMO ME SEA MÁS FÁCIL. USO LOS ELEMENTOS DE TRABAJO (PALITOS, TAPITAS O LÁPICES) PARA PODER REALIZAR EL CONTEO.

1. RAZONA “ANIMALES EN PROBLEMA”

A. DON PERRO TIENE QUE LLEVAR COMIDA A SUS CACHORROS. PRIMERO LES LLEVÓ 5 PEDAZOS DE CARNE Y LUEGO 3 MÁS ¿CUÁNTOS PEDAZOS DE CARNE COMIERON EN TOTAL? _____ PUEDES DIBUJARLOS.

B. DOÑA GATA LES LLEVÓ 5 PESCADOS A SUS HIJOS. ¿LES ALCANZÓ LA COMIDA PARA TODOS? DIBUJA LOS PESCADOS QUE FALTAN PARA QUE TODOS PUEDAN COMER.

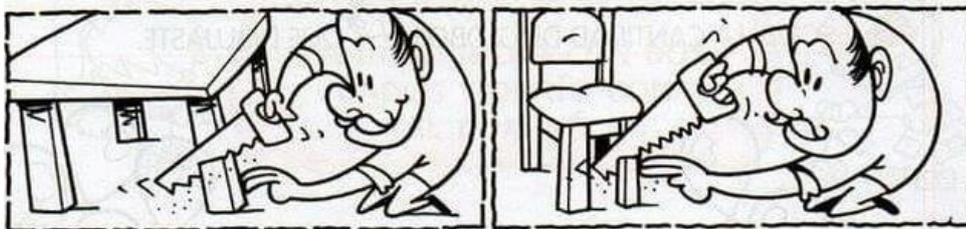


¿CUÁNTOS PESCADOS FALTARON? _____

JUEVES 10 DE JUNIO LENGUA

1. ESCUCHA LO QUE TE LEEN Y PINTA EL DIBUJO CORRECTO.

SANTIAGO SERRUCHA LA PATA DE LA SILLA



2. UNE CADA PALABRA CON SU DIBUJO.



SERRUCHO



SIRENA



SANDÍA



SALERO

MÚSICA

VIERNES 11 DE JUNIO MATEMÁTICA

1. RECITAMOS EN VOZ ALTA LOS NÚMEROS DEL 1 AL 29
2. COMPLETA LA SERIE.

10		12				16			19
20				24			27		

2. PINTA LOS PERRITOS DE ESTA FORMA:

- A. MARRÓN: EL QUE TIENE EL NÚMERO MAYOR.
- B. NEGRO: EL QUE TIENE EL NÚMERO MENOR.
- C. AMARILLO: LOS QUE TIENEN LA FAMILIA DEL 20.



2. LEE LAS PISTAS Y ADIVINA QUÉ NÚMERO LLEVA ESTE PERRITO. ESCRÍBELO



ES UN NÚMERO DE LA FAMILIA DEL VEINTE ES MENOR QUE EL 25. ES EL POSTERIOR AL 22

3. CON AYUDA DE LAS LETRAS MÓVILES ESCRIBE COMO SE LEEN LOS SIGUIENTES NÚMEROS.

24..... 28.....14..... 19.....

LENGUA

1. LEE LAS SIGUIENTES PALABRAS: SAPO- SERPIENTE- SALTAMONTES- SOBRE- SEMÁFORO-

2. ELIGE DOS PALABRAS. DIBUJALAS.

CONCRETAMOS EL DESAFÍO: OBSERVA EL SIGUIENTE LINK <https://youtu.be/J-vwlfm1o> CON AYUDA DE UN ADULTO CONSTRUYE EL CUBO.

CUANDO YA TENGAS ARMADO EL CUBO PEGAEN CADA CARA LA IMAGEN DE LOS ANIMALES QUE MÁS TE GUSTEN.

¡AHORA A JUGAR !. CADA INTEGRANTE DE LA FAMILIA DEBE TIRAR POR TURNO EL CUBO. LOS DEMÁS DEBERÁN ESTAR ATENTOS PARA DECIR TODO LO QUE SABEN DE ESE ANIMALITO. GANA EL JUEGO QUIEN DA MÁS CARACTERÍSTICAS DEL ANIMAL QUE LE TOCÓ.

ÁREAS DE ESPECIALIDADES

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

LUNES 7 DE JUNIO

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- ✚ Esta actividad consiste en trazar una línea en el piso con una tiza, marcador o simplemente con una soga o manguera.
- ✚ De un lado será agua y del otro, tierra.
- ✚ El estudiante deberá saltar al agua o tierra según lo indique papá o mamá.
- ✚ El salto puede ser: pato a la tierra con dos pies; pato al agua con un pie; pato al agua con un brazo arriba, etc.

✚ **MARTES 8 DE JUNIO**

ÁREA EDUCACIÓN TECNOLOGÍA

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

1) RESPONDE EN FORMA ORAL.

– ¿ PARA QUÉ SE USA TIJERA?

– ¿CON QUÉ LA MANEJAMOS?

– ¿CÓMO LA USAMOS?

2) OBSERVA Y MARCA CON UN CÍRCULO LA IMAGEN DONDE NO SE USA BIEN LA TIJERA.



ÁREA: EDUCACIÓN PLÁSTICA

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

-OBSERVA LAS IMÁGENES:



¿QUÉ VES?
¿QUÉ FIGURAS
GEOMÉTRICAS
HAY?

- REALIZA UN ANIMALITO, PERSONA, CASA, ÁRBOL, ETC... CON FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- UTILIZA EL PAPEL QUE TENGAS EN CASA (POR EJEMPLO: DE REVISTAS, GLASÉ, DIARIOS, ETC...)
- LUEGO REALIZA DETALLES.

JUEVES 10 DE JUNIO

ÁREA: EDUCACIÓN MÚSICA

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

- 1- RECORDAMOS LAS CANCIONES QUE NOS CONTARON NUESTRA FAMILIA Y EN EL CUADERNO DIBUJA LA QUE MÁS TE GUSTÓ.

DIRECTORA: LILIANA CARRASCO

VICEDIRECTORA: SILVANA ALÉ