

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2 DE PROFUNDIZACIÓN.

TÍTULO: "JUGANDO APRENDEMOS"

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

DESAFÍO: REALIZAR UN AFICHE CON LAS DISTINTAS MANERAS DE DESPLAZAMIENTO DE LOS ANIMALES.

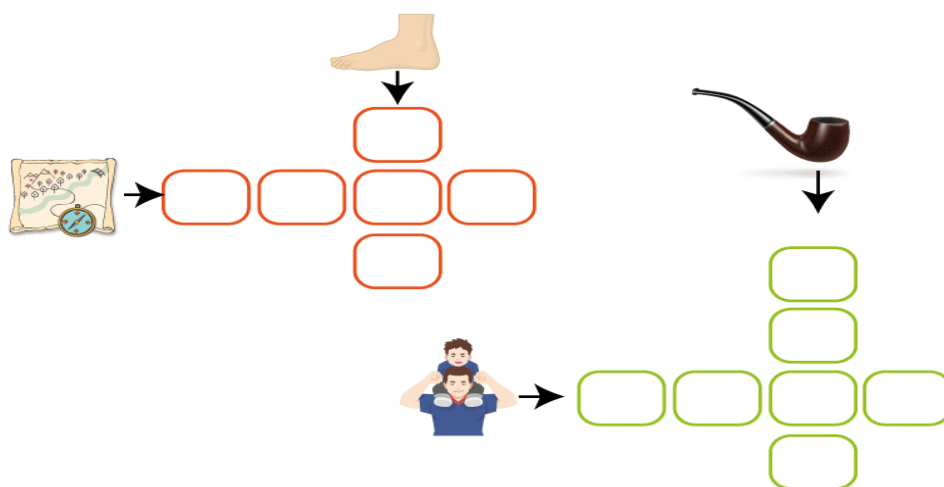
DÍA 1. LENGUA.

1. CON AYUDA DE UN ADULTO LEÉ.

EL PANADERO P

AL PRINCIPIO EL SEÑOR P ERA PELUQUERO, PERO LO HACÍA TAN MAL QUE SE BUSCÓ OTRO TRABAJO. SE HIZO PANADERO Y SE PUSO UNA PANADERÍA. HACÍA UN PAN Y UNOS PASTELES RÍQUÍSIMOS Y POR LAS MAÑANAS LLEVABA EL PAN Y LOS PASTELES RECIÉN SACADOS DEL HORNO A LAS FAMILIAS PARA EL DESAYUNO.

- ¿DE QUÉ TRABAJABA EL SEÑOR P?
 - ¿CUÁNTOS TRABAJOS TUVO?
3. MARCÁ EN EL TEXTO UNA PALABRA QUE EMPIECE CON PE Y DOS CON PA.
 4. COMPLETÁ ESTOS CRUCIGRAMAS.



DÍA 2 MATEMÁTICA

ÉSTAS SON LAS TARJETAS QUE SACÓ BRUNO:

a)  ESTÁ EN EL NÚMERO 8 SACA LA
TARJETA + 10 LLEGA AL NÚMERO.....

b)  ESTÁ EN EL NÚMERO 7 TAMBIÉN SACA
LA TARJETA + 10 LLEGA AL NÚMERO.....

- c)  SACA LA TARJETA +5 Y ESTÁ EN EL
NÚMERO 9 QUÉ NÚMERO DEBE IR?
- d)  ESTÁ EN EL NÚMERO 10 TAMBIÉN
SACA LA TARJETA +6 ¿EN QUÉ NÚMERO
DEBE COLOCAR SU FICHA?.....

AHORA, AYUDALOS A COLOCAR LOS NÚMEROS QUE ESTÁN ANTES Y DESPUÉS DE:

..... 16

.....11.....

..... 13

..... 15

EDUCACIÓN FÍSICA.

DOCENTE: GRACIELA MORALES

COLOCAMOS DIFERENTES OBJETOS POR EL PATIO DONDE SE VA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD. LA MAMÁ LE INDICARÁ QUE SE UBIQUE DELANTE DE LOS OBJETOS, ATRÁS, DE FRENTE, DE COSTADO, ALREDEDOR, DANDO UN SALTO EN CADA CASO.

DÍA 3. CIENCIAS SOCIALES.

1. EN EL TEXTO "EL SEÑOR P" HAY DOS TRABAJOS, COLOCÁ SI SON OFICIOS O PROFESIONES.

PELUQUERO

PANADERO

2. CON AYUDA LEÉ ESTAS PROFESIONES Y LUEGO COPIALAS DONDE CORRESPONDA.

	PILOTO PROFESOR SACERDOTE ASTRONAUTA CIENTÍFICO PERIODISTA INGENIERO MÉDICO		
			
			

3. LEÉ Y LUEGO DIBUJÁ.

PLOMERO.

POLICÍA.

PROFESOR.

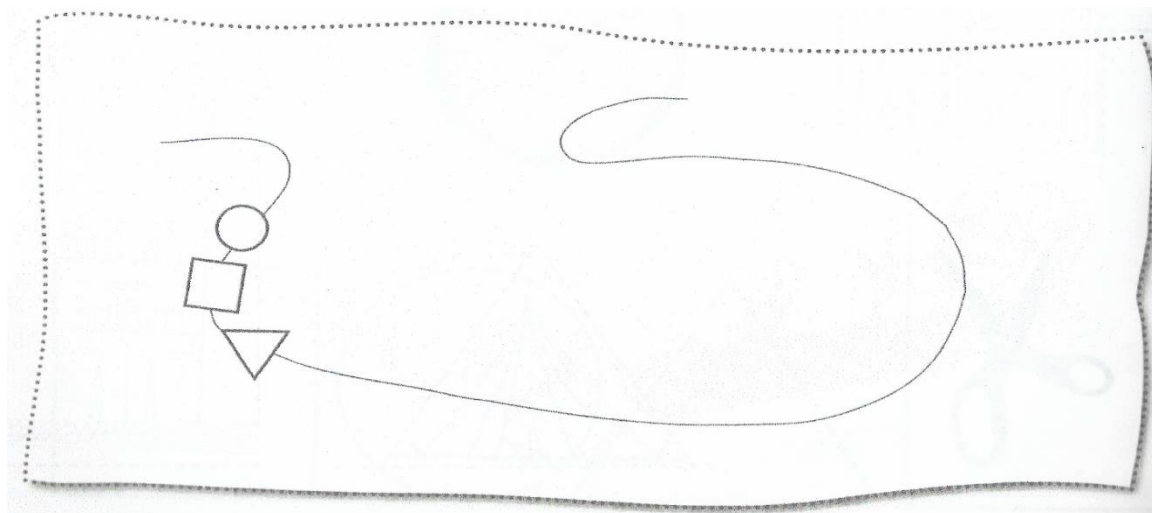
PASTELERO.

TECNOLOGÍA.

DOCENTE: MARÍA FERNANDA ARGÜELLO

LIHUÉ QUIERE HACER UN COLLAR PARA REGALARLE A LA MAESTRA. COMENZÓ A ARMARLO CON LAS SIGUIENTES CUENTAS.

1 – DIBUJO LAS CUENTAS PARA COMPLETAR EL COLLAR



DÍA 4. MÚSICA.

DOCENTE: BRENDA IBAZETA

JUEGA CON TÍTERES: (MANOS PEZ-TIBURÓN)

JUGAREMOS CON LA CANCIÓN Y SU LETRA. PODRÁ SER REPRESENTADA POR ANIMALES DIBUJADOS Y PEGADOS CON CINTA PAPEL SOBRE GUANTES, O SOBRE PALITOS BROCHET O DE HELADOS, CAMBIANDO SU VELOCIDAD, LUEGO CANTANDO SUAVE Y FUERTE, O AGUDO () Y GRAVE ().

2- REPRESENTA CON EL CUERPO LOS DIFERENTES CAMBIOS DE VELOCIDAD DE LA CANCIÓN, LOS SONIDOS SUAVES/ FUERTES Y LOS SONIDOS GRAVES/ AGUDOS. PIENSA LAS POSIBILIDADES DE CÓMO EXPRESARLO SIN HABLAR (DÍGALO SIN HABLAR).

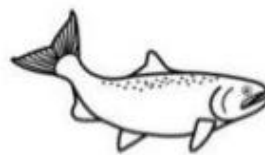
3- REALIZA LA ACTIVIDAD DE LA FOTOCOPIA REFORZANDO LOS CONTENIDOS YA APLICADOS (ARCHIVO ADJUNTO).

CIENCIAS NATURALES.

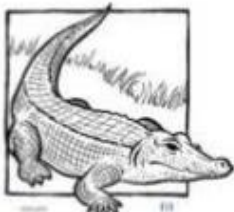
1. LEE, PIENSA Y DIBUJA.

EN LA GRANJA DE DON PEDRO HAY **DOS** ANIMALES QUE **CAMINAN**, **UN** ANIMAL QUE **VUELA**, **UN** ANIMAL QUE **REPTA** Y **DOS** ANIMALES QUE **SALTAN**. ¿QUÉ ANIMALES PUEDEN SER? DIBUJALOS Y COLOCALES EL NOMBRE.

2. ENCIERRA EN UN CÍRCULO EL ANIMAL QUE SE DESPLAZA NADANDO.



3. MARCÁ CON UNA CRUZ EL ANIMAL QUE REPTA.



4. UNÍ SEGÚN CORRESPONDA.



Alas



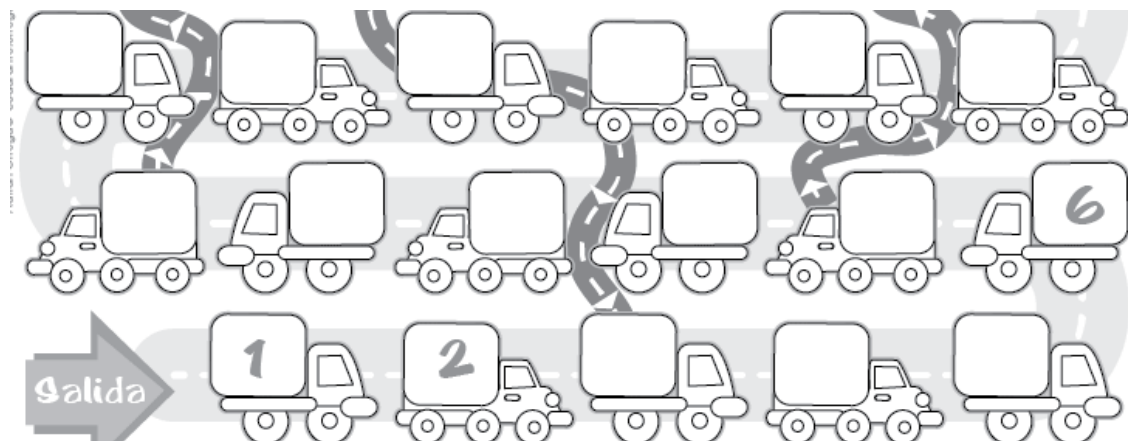
Aletas



Patas

MATEMÁTICA.

1. COMPLETÁ.



2. RESPONDE:

- ❖ ¿QUÉ NÚMERO ES EL ÚLTIMO CAMIÓN?
- ❖ ¿QUÉ NÚMERO SIGUE DEL 17?
- ❖ ¿ESTÁN TODOS LOS NÚMEROS DE LA FAMILIA DEL 10?
- ❖ ANOTÁ LOS NÚMEROS DE LA FAMILIA DEL 10 QUE FALTAN
.....

DÍA 5. FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.

1. PINTÁ LA MASCOTA QUE MÁS TE GUSTA.



2.DIBUJÁ TU MASCOTA Y SI NO TIENES LA QUE TE GUSTARÍA TENER.



2. ESCRIBÍ CÓMO LA CUIDÁS O CUIDARÍAS.

CIENCIAS NATURALES.

¡A REALIZAR EL DASAÍO!

EN UN AFICHE ESCRIBÍ CUÁLES SON LAS MANERAS DE DESPLAZARSE DE LOS ANIMALES, DIBUJA CADA ANIMAL Y COLÓCALES SUS NOMBRES.

PLÁSTICA.

DOCENTE: MARCO CRIADO.

IMPRIMIR O COPIAR LO MEJOR POSIBLE (CON LÁPIZ) LA IMAGEN QUE SE ENCUENTRA AL FINAL DE ESTA GUÍA: SI SE IMPRIME PUEDE SER EN UNA HOJA TAMAÑO A4 O PAPEL OFICIO. SI SE COPIA DEBE SER EN UNA HOJA DE DIBUJO DE LA CARPETA DE ARTES PLÁSTICAS USANDO LÁPIZ COMÚN.

COMPLETAR LA FIGURA, EN ESTA OCASIÓN UN ROSTRO. AGREGAR TODOS LOS RASGOS Y ELEMENTOS FALTANTES NECESARIOS PARA QUE PAREZCA LA CARA DE UNA PERSONA MAYOR Y TAMBIÉN TODO LO QUE QUERAMOS AGREGAR. LUEGO PINTAR CON CRAYONES, FIBRAS O LÁPICES DE COLORES.

SI QUEREMOS PODEMOS HACER UNA NARIZ CHICA O GRANDE, IGUAL LA BOCA, LOS OJOS Y LAS OREJAS. O TAMBIÉN AGREGAR MÁS PELO, UN CORTE DE PELO DISTINTO, O UN SOMBRERO, GORRA, ARETES, TATUAJES (LO QUE NOS IMAGINEMOS). SI LO HEMOS COPIADO EN UNA HOJA DE LA CARPETA DE DIBUJO. PODREMOS USAR TÉMPERAS PARA PINTARLO.

PENSAR CREATIVAMENTE RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS QUE SE HARÁN LUEGO EN LAS CLASES:

A) ¿QUÉ ELEMENTOS HEMOS VISTO QUE COMPONEN UN FIGURA DE UN ROSTRO?

B) ¿CON QUÉ EXPRESIONES PODEMOS DIBUJAR UNA BOCA?

Completeme: Dibuja lo que me falta y dame algo que me haga ver grande.



DIRECTORA: ROSANA FIRMAPAZ.

DOCENTE: UZAIR AMIRA.