

GUÍA N°2

TÍTULO: "AIRES DE LIBERTAD"

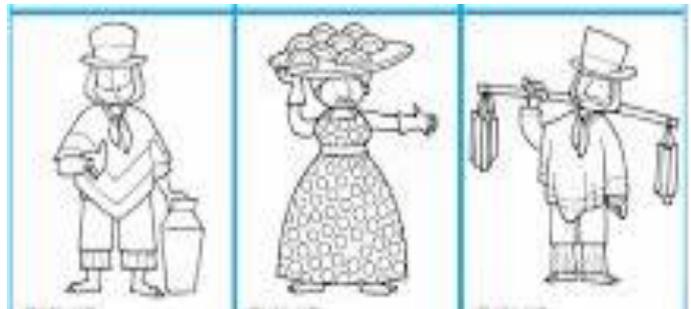
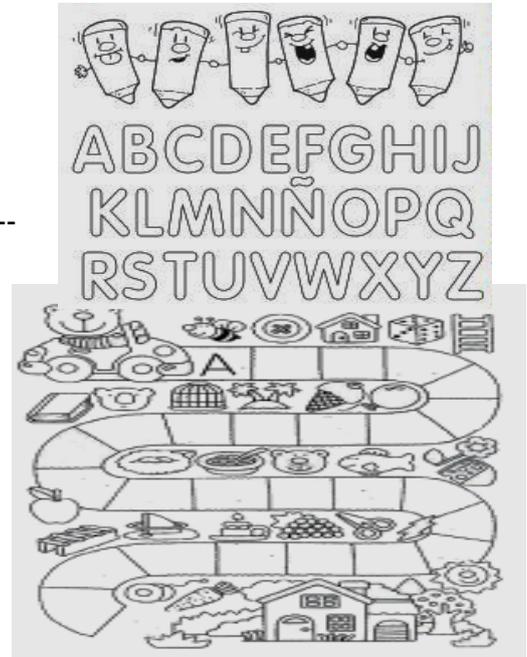
ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN:

DÍA 1:

1. ESCRIBE TU NOMBRE Y PINTA EN EL ABECEDARIO LAS LETRAS QUE LO COMPONEN.
.....

2. COMPLETA EL ABECEDARIO, TE PUEDES AYUDAR CON EL ABECEDARIO DEL PUNTO ANTERIOR.

3. ¿QUÉ VENDE CADA PERSONAJE? ESCRIBE SOLITO LOS ARTÍCULOS QUE VENDE CADA PERSONAJE DE LA ÉPOCA COLONIAL. PINTA LAS VOCALES.

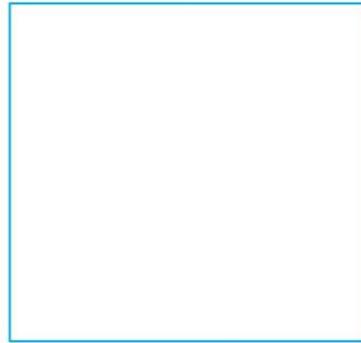


DÍA 2:

1. ENCIERRA CON UN CÍRCULO LOS JUEGOS DE LA ÉPOCA COLONIAL Y ESCRIBE COMO PUEDES SUS NOMBRES.



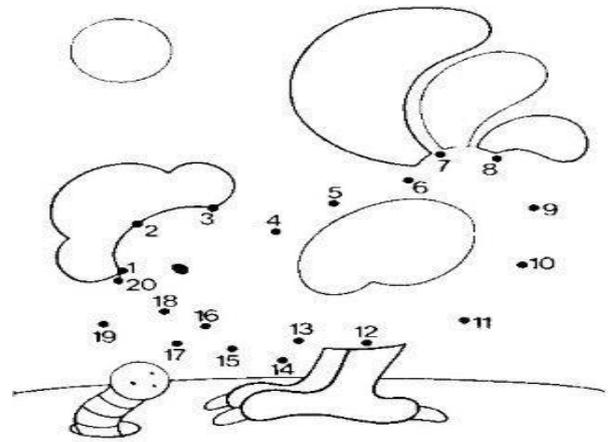
2. RECORTA Y PEGA CADA ELEMENTO EN LA ÉPOCA QUE CORRESPONDA.



ÉPOCA COLONIAL

ÉPOCA ACTUAL

3. ESCRIBE SOLITO DOS NOMBRES DE ELEMENTOS DE CADA ÉPOCA.
 4. UNE CADA PUNTO Y DESCUBRE QUÉ ANIMALITO DE LA ÉPOCA COLONIAL SE FORMA. ESCRIBE SOLITO SU NOMBRE.

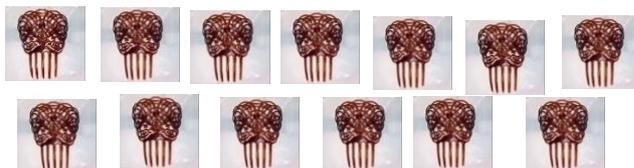


DÍA 3:

1. PINTA EN LA SERIE NUMÉRICA LOS SIGUIENTES NÚMEROS: 5 – 10 – 9 – 16 – 14 – 4 – 18 – 15 – 7 – 2 – 19 – 0 – 11.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

2. ¿CUÁNTOS PEINETONES HAY? ENCIERRA CON UN CÍRCULO EL NÚMERO CORRESPONDIENTE.



17

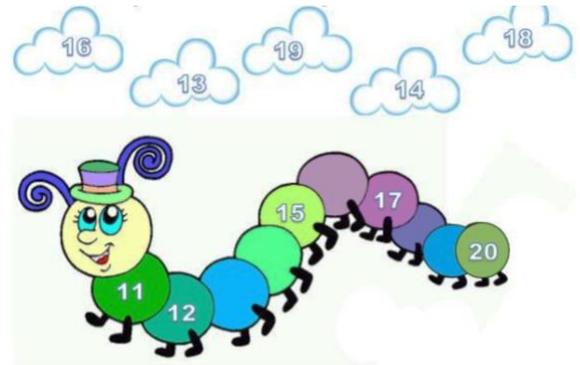
19

13

3. CUENTA LOS ABANICOS Y ESCRIBE EL NÚMERO EN EL RECUADRO.

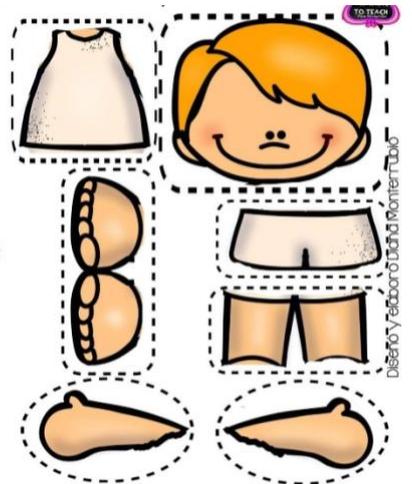
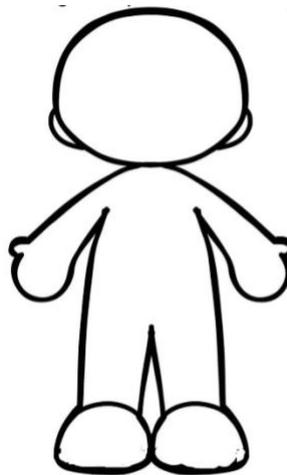


4. ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE HACEN FALTA EN LOS CASILLEROS SEGÚN SU ORDEN. ESCRIBE SOLITO EL NOMBRE DEL ANIMALITO.

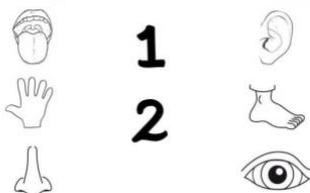


DÍA 4:

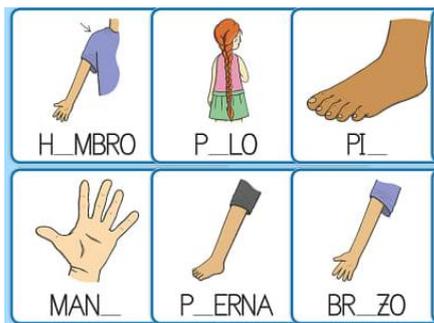
1. MIRA LA IMAGEN, MAMÁ LEE LOS NOMBRES DE LAS PARTES DEL CUERPO .
2. RECORTA Y PEGA SUS DIFERENTES PARTES.



3. COLOREA, CUENTA Y UNE.

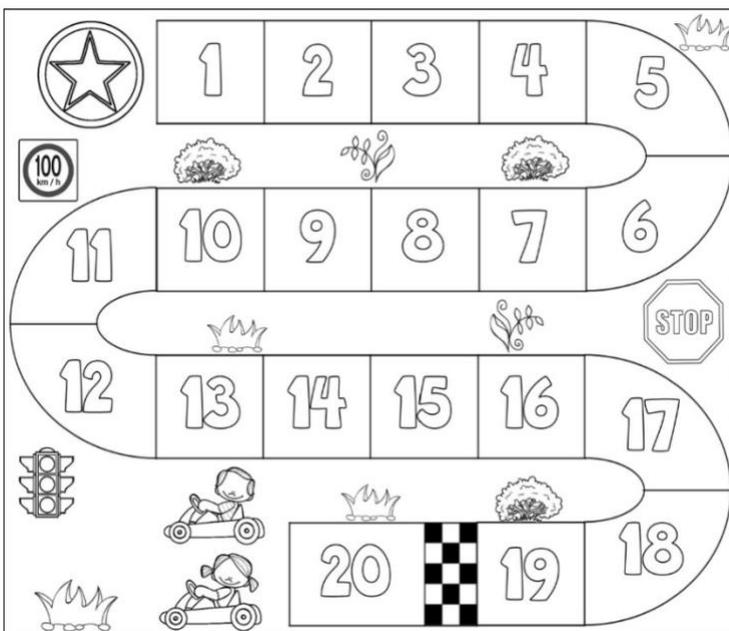


4. COMPLETA CON LA VOCAL QUE FALTA:

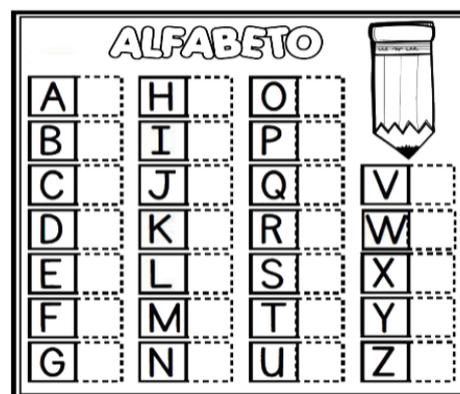


DÍA 5:

- ¡A JUGAR EN FAMILIA!
 PUEDEN JUGAR TODOS LOS INTEGRANTES DE LA MISMA.
 SE NECESITA UN DADO Y FICHAS (POROTOS, MAÍZ, ETC.) JUEGAN POR TURNO Y GANA EL QUE LLEGA PRIMERO A LA META.



- ESCRIBE REPITIENDO LA LETRA EN EL CUADRITO SIGUIENTE Y LAS RECITAS EN VOZ ALTA.



- REALIZA EL ABECEDARIO MÓVIL. REMARCA CADA LETRA Y PINTA LOS DIBUJOS. MAMÁ LO PLASTIFICA.



- REFLEXIONA CON LA AYUDA DE MAMÁ SOBRE LO QUE APRENDISTE EN LA GUÍA Y RESPONDE EN TU CUADERNO:

-¿QUÉ ACTIVIDADES DE LA GUÍA TE RESULTARON MÁS FÁCILES DE REALIZAR? ¿POR QUÉ?

-¿QUÉ ACTIVIDADES TE RESULTARON MÁS DIFÍCILES DE REALIZAR? ¿POR QUÉ?

¿NECESITAS AYUDA? ¿EN QUÉ ÁREAS?

Escuela "Juan José Castelli" Turno_Grado:1º"A" y "B" Nivel Primario_Turno Mañana Áreas curriculares: Matemática, Lengua, Cs.Sociales, Cs Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Tecnológica, Educación Musical, Educación Plástica, Educación Física_Guía 2

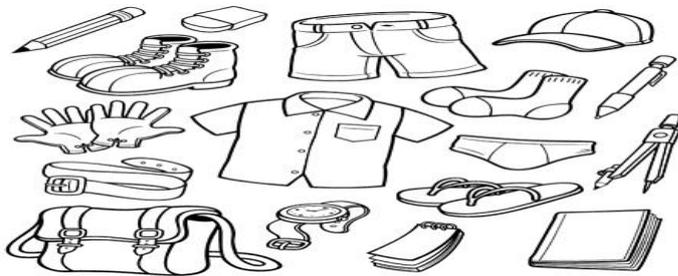
GUÍA PEDAGÓGICA N°2 DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. PROFESORA: JÁCOMO, IVANA

ACTIVIDADES:

1-LEER CON LA AYUDA DE UN MAYOR.

TODOS LOS ELEMENTOS ARTIFICIALES SON "PRODUCTOS TECNOLÓGICOS, FABRICADOS POR EL HOMBRE POR EJEMPLO, SILLA, PUERTA, MESA, ENTRE OTROS.

2-PINTAR TODOS LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS



GUÍA PEDAGÓGICA N° 2 DE EDUCACIÓN MUSICAL. PROFESORA: BALMACEDA, YANINA

ACTIVIDADES:

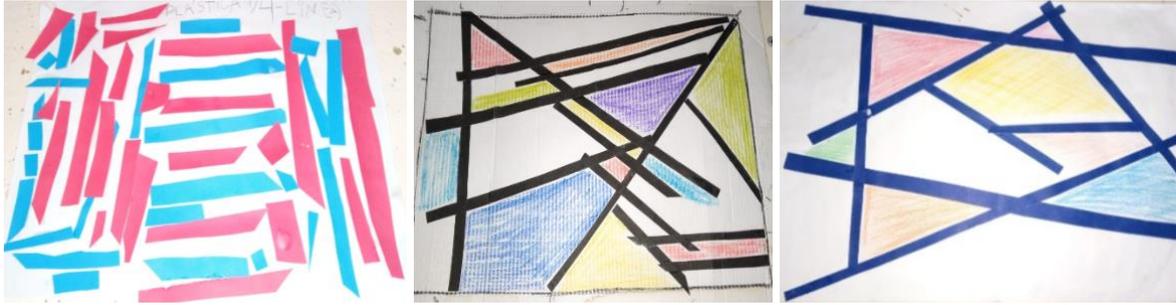
1. CON AYUDA DE UN ADULTO ANOTÁ EN TU CUADERNO QUÉ SONIDOS DE TU CASA TE GUSTARON MÁS.
2. PRESTÁ MUCHAS ATENCIÓN Y ANOTÁ EN TU CUADERNO EN QUE MOMENTO SE ESCUCHA EL SILENCIO EN TU CASA.

GUÍA PEDAGÓGICA N°2 DE EDUCACIÓN PLÁSTICA. PROFESORA: VALDEZ, SILVANA

TÍTULO: "CREANDO CON LAS LÍNEAS RECTAS"

ACTIVIDADES:

1 OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES COMO EJEMPLOS A TRABAJAR CON DIFERENTES PAPELES DE COLORES.



2 RECORTA PAPELES DE COLORES EN TIRITAS RECTAS.

3 PEGA LAS TIRITAS EN DIFERENTES DIRECCIONES EN UNA HOJA NEGRA (OBSERVAR LAS IMÁGENES DEL PUNTO 1) COMO EJEMPLO.

GUÍA PEDAGÓGICA N°2 DE EDUCACIÓN FÍSICA. PROFESOR: ULIARTE, RICARDO

ACTIVIDADES:

A) REALIZAR UN MUÑECO (EN LA MESA O CAMA) CON LA ROPA DE NOSOTROS, (EJEMPLO, PANTALÓN SON LAS PIERNAS, GUANTES SON LAS MANOS, ETC.) E IR SEÑALANDO CUÁLES SON LAS PARTES DEL CUERPO, CABEZA, CUELLO, HOMBROS, ETC.). ENVIAR EVIDENCIAS AL PROFE.

B) CON UN ADULTO RESPONSABLE JUGAR AL "ESPEJITO" (EL ADULTO REALIZA UN MOVIMIENTO EL CHICO LO DEBE IMITAR, COMENZAR CON MOVIMIENTO DE PIERNAS, LUEGO DE BRAZOS, LUEGO TODO EL CUERPO).

C) JUGAMOS AL "CAMIONCITO DE MUDANZA". DESPARRAMAR ALGUNOS JUGUETES EN UN SECTOR DE LA CASA, EL ALUMNO DEBE RECOGER Y TRASLADAR EL JUGUETE EN ALGUNA PARTE DE SU CUERPO (SIN REPETIR) HASTA LA CAJA DE DONDE VAN GUARDADOS. CAMIÓN QUE PIERDE LA CARGA EN EL CAMINO DEBE VOLVER A COMENZAR. REPETIR DOS VECES MÍNIMO.

DIRECTORA: TALLARICO FERNANDA.

VICEDIRECTORA: LEWILLE VANNESSA.