

Docente de grado: Jannete Cañadas Guerrero

Maestra Celadora: Jesica Peralta

Docentes de Especialidad: Gabriel Bairaclioti, Verónica Castro, Sandra Gatica, Patricia Lucero, Leonor Plaza.

Turno: Tarde

Grado: 2º “B”

Áreas: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática y Lengua

Título: “REPASO INTEGRADOR”

Duración de la propuesta: 13/11 al 27/11/2020

Contenidos:

Lengua: El cuento: identificación de personajes. Rimas. Adjetivos. Escritura de palabras con las consonantes trabajadas, oraciones cortas. Producción. Sustantivos propios y comunes.

Matemática: Numeración hasta el 99. Operaciones de adición y sustracción. Medida de una cantidad discreta: docena y media docena. Números ordinales: 1º al 10º. Medidas no convencionales de longitud y peso. Figuras geométricas.

Ciencias Sociales: Efemérides. El campo y la ciudad: elementos. Normas y señales de tránsito.

Ciencias Naturales: Seres vivos: Las plantas: Ciclo de vida de una planta. Requerimientos básicos para su desarrollo.

Teatro: El cuerpo y su potencialidad expresiva. Representación de diferentes situaciones dramáticas, asumiendo roles, reales y fantásticos.

Música: Sonido y ruido. Tipo de voz y Carácter.

Plástica: Líneas y figuras en la imagen bidimensional. Procedimiento: dibujo.

Tecnología: Los Materiales: Reciclado.

Educación Física: El juego con el otro. Lanzamiento. El Ritmo.

ACTIVIDADES

Día 1: Área Lengua

Actividad Nº1: Pide a un adulto que te lea la fábula.

EL OSO PIPO Y LAS ABEJAS

Cierto día de verano, el oso Pipo salió en busca de miel puesto que tenía mucha hambre. Se encontró con un enjambre y dijo:

- ¡Hola! ¿Me dan un poco de esa rica miel?
- ¡Nooo!, es nuestra, que la llevamos trabajando todo el año.

El oso, enfadado, tomó un palo y empezó a darle golpes hasta que la colmena cayó. Las abejas, rabiosas, salieron y empezaron a picotearle. El oso se puso a correr en busca de un río y al llegar se salvó sumergiéndose en el agua.

Actividad Nº2: Responde en tu cuaderno.

¿Quiénes son los personajes? ¿Qué buscaba Pipo? ¿Qué hizo Pipo cuando las abejas le dijeron que no le darían miel? ¿Cómo se pusieron las abejas? ¿Cómo termina la fábula?

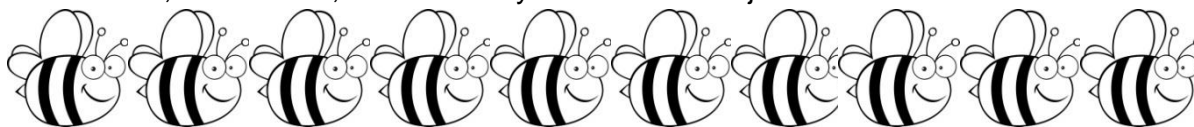
Área Teatro

Actividad: Para esta actividad necesitan pensar en el/la cantante famoso/a que más les guste. Hay que convertirse en esa estrella. Buscar ropa y accesorios para armar el vestuario lo más parecido posible al que usa mi ídolo. Si usa sombrero por ejemplo, y no tienen, hacer uno con papeles que no usen. Si usa maquillaje, pedirle a una persona adulta si puede prestar. Confeccionar un micrófono con un rollo de papel higiénico y una bolita de papel. Pintar si lo desean. Usar la creatividad y lo que hay en casa, por ejemplo, usar bolsas, sábanas, etc.



Día 2: Área Matemática

Actividad Nº1: En la colmena había esta cantidad de abejas. Pinta con **amarillo** la SEGUNDA, la CUARTA, la SEPTIMA y la OCTAVA abeja.



Docentes responsables: Jannete Cañadas Guerrero, Jesica Peralta, Gabriel Bairaclioti, Verónica Castro, Patricia Lucero, Leonor Plaza.

Actividad Nº2: Resuelve en tu cuaderno.

$97 - 85 =$

$56 + 31 =$

$40 - 12 =$

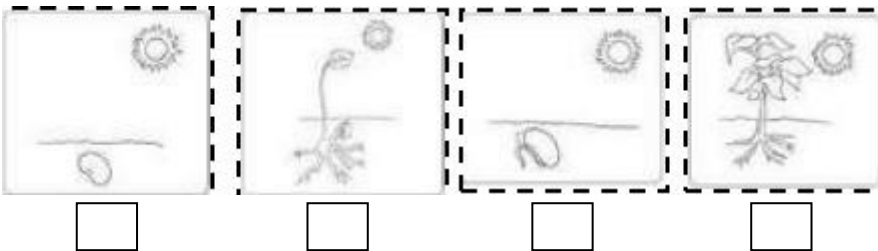
$36 + 19 =$

Área Música

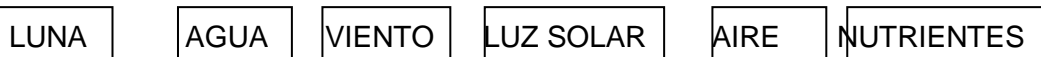
Actividad: Busque, recorte y pegue imágenes que representen a los ruidos del ambiente.

Día 3: Área Ciencias Naturales

Actividad Nº1: El crecimiento de esta planta está desordenado. Enumera del 1 al 4 correctamente.

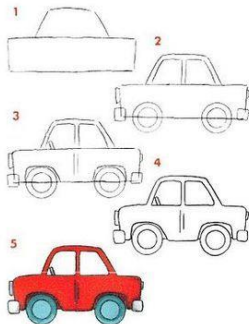


Actividad Nº2: ¿Qué necesitan las plantas para crecer? Pinta los carteles correctos.



Área Plástica

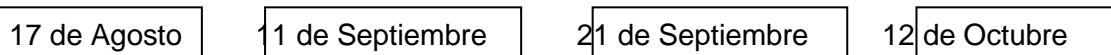
Actividad: Necesitarán papel, lápiz negro y goma.



Mira atentamente la imagen y responde, ¿qué figuras geométricas reconoces? Nombra y escribe los colores primarios que observas en el auto. Te propongo que sigas todos los pasos del dibujo y realices tu propio auto, para eso utiliza lápiz negro; recuerda dibujar otros elementos, como la calle o el lugar donde estaría el auto.

Día 4: Área Ciencias Sociales

Actividad Nº1: Une con → la fecha con la imagen correcta de estas efemérides.



Actividad Nº2: Busca, recorta y pega un medio de transporte terrestre, uno acuático y uno aéreo.

Área Tecnología

Actividad: Realizaremos los números, para el bingo o lotería. Materiales: Témperas, 100 piedras más o menos iguales de forma chata y tamaño chico.

Procedimiento: Lavar muy bien las piedras casi y pintar con témpera o hacer te o mate cocido muy puro con una cucharada de aceite y dejar hervir unos minutos, mezclar permanente para que tomen un color parecido entre todas las piedras. Dejar enfriar,



colar y dejar secar. Con un marcador o témpera marcar en cada piedra el número del 1 al 100.y si quieres detrás de cada piedra as caritas diferentes para divertirte. Guardar en una caja decorada o una bolsita.

Día 5: Área Lengua

Actividad Nº1: Dibuja los personajes de la fábula y escribe 3 adjetivos a cada uno.

Actividad Nº2: Extrae de la fábula del día 1, un sustantivo propio y 3 comunes.

Área Educación Física

Materiales necesarios: Caja de cartón de 40 cm o mas de largo. Tijera, temperas, pincel. 3 pelotitas de media o papel.

Actividad: Para la realización de estas actividades y juegos es necesaria la participación y colaboración plena de la familia.

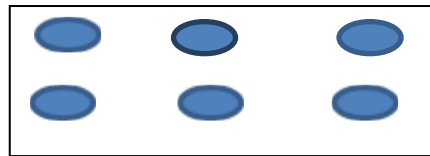
1_ Conseguir 1 caja de cartón y realizarle 6 agujeros de 15cm de diámetro, 3 adelante y 3 atrás como indica la imagen de abajo.

2_ Colocar en un recipiente témpera de distintos colores y un jarrito con agua para limpiar el pincel. Proceder a pintar, dibujar, decorar la caja.

3_ Juego: ubicar la caja en el suelo en un extremo y los participantes deberán colocarse a una distancia de 2 metros y una vez cada uno realizarán los 3 lanzamientos con el objetivo de embocar la mayor cantidad de pelotitas.

4_ Al finalizar los 3 lanzamientos cada uno de los participantes contará en voz alta cuántos elementos fueron embocados y cada uno deberá ir anotándolo en un papel cada vez que finalice sus lanzamientos. El primer jugador que llegue a 20 será el ganador y luego podrán volver a comenzar realizando el mismo procedimiento. Al

finalizar guarda los materiales para poder volver a jugar cuando quieras o para utilizarlos para otros juegos. A divertirse mucho!



Día 6: Área Matemática

Actividad Nº1: Juan dictó los siguientes números en el juego de la lotería. Pide que te los lean y marca en el cartón con una X.

OCHENTA Y NUEVE, TREINTA Y OCHO, DOCE, SESENTA Y CUATRO, TRES.

3		22		41	52			89
7	12		38		57		73	
	18	25		44		64	76	

-Luego escribe el anterior y posterior a cada uno de los números que marcaste.

Actividad Nº2: Se acercan las fiestas navideñas y Julián se prepara para festejar. Compra MEDIA DOCENA de panes dulces y una DOCENA de gaseosas. Dibújalos.

Área Teatro

Actividad: Vamos a tener un show. Elegir la canción que más le guste del artista elegido. Acondicionar el espacio donde se llevará a cabo la función artística. Caracterizarse con todo lo preparado la semana anterior. Invitar al público a acomodarse para disfrutar. Imitar a la estrella elegida, cantando y bailando. Poner la música y que comience el show. Hacer un video para que todos podamos disfrutarlo también. ¡Qué se diviertan!

Día 7: Área Lengua

Actividad Nº1: Rodea las palabras que riman con:

OSO = MIMOSO PALO HERMOSO

ABEJAS = RABIOSAS OREJAS ARVEJAS

Actividad Nº2: Escribe su nombre.













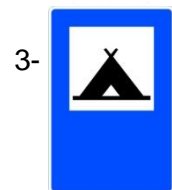
Área Música

Actividad: Escriba en el cuadro los integrantes de su familia y llene con que el tipo de voz que tienen y la emoción que están sintiendo en este momento.

<u>Familia</u>	<u>Tipo de voz</u>	<u>Que emoción siente en este momento</u>

Día 8: Área Ciencias Sociales

Actividad Nº1: Ana viaja con su familia al campo. Por el camino vio las siguientes señales de tránsito. Une la señal con el significado.



PASO DE ANIMALES EN LIBERTAD

CURVA A LA IZQUIERDA

CAMPAMENTO

PROHIBIDO ARROJAR BASURA

Actividad Nº2: Escribe cinco elementos del campo y cinco de la ciudad.

Área Plástica

Actividad: Busca los trabajos que más te gustó realizar, luego ordénalos sobre la mesa o en la pared y pide a un adulto que tome fotos de ellos. Después, comparte las

mismas, en el grupo de WhatsApp de padres, ¡es importante!, porque, cuando nos reencontremos, realizaremos un mural con todas las fotos de los trabajos para festejar la semana de las artes.

Día 9: Área Matemática

Actividad N°1: Observa las señales de tránsito del día anterior. Enumera y escribe a qué figura geométrica se parece. Hay una figura geométrica que no está, ¿Cuál es? Dibújala.

Actividad N°2: Medidas no convencionales. Rodea con azul los elementos para medir longitudes y con amarillo las de peso.



Área Tecnología

Actividad: Regalito para la familia.

Materiales: piedras bien lavadas y secas (chatas), cartón y pegamento.

Procedimiento: Busca un cartón firme y pintarlo del color que quieras, pegas las piedras según el modelo que tu elijas .Te doy opciones.



Actividad N°1: Elige 3 dibujos del día 7, actividad n°2 y redacta una oración con cada uno.

Actividad N°2: Con ayuda, escribe una pequeña historia con AVION y DANIEL. Recuerda que debe tener un principio, un problema y un final.

Área Educación Física

Actividad: 1.Abrir el video de YouTube enviado.

2. Intentar imitar el ritmo y los movimientos que en el podemos ver utilizando las distintas partes del cuerpo. Podemos ir repitiendo por partes e imitando los movimientos lentamente.

3. Poner nuevamente el video pero esta vez podrán crear sus propios movimientos.

4. Sacar alguna foto con el celular de las actividades realizadas para posteriormente enviarla a su maestra.

Espero que disfruten mucho de estas actividades tan importantes para la felicidad de sus hijos y de ustedes mismos papás! Saludos Prof. Gabriel.

Actividades de Recreación

***Domino de adjetivos:** Escribir 10 sustantivos en tarjetas y 10 adjetivos en tarjetas relacionados, es decir, que por cada tarjeta con un sustantivo debe haber una con adjetivo.

Instrucciones del juego: Armar 2 grupos, repartir las tarjetas, uno de los jugadores saca la primer tarjeta que puede ser un adjetivo o un sustantivo, mientras que los otros jugadores deben elegir una tarjeta que se relacione con la anterior y así sucesivamente. Si algún jugador no tiene ningún adjetivo o sustantivo vinculado con las tarjetas en la mesa, se salta el turno. Al final gana quien se quede sin tarjetas primero o quien tenga menos al terminar el juego.

***Ayudemos a los demás:** A Pipo le volvió a dar hambre. Ayúdalo a llegar hasta la colmena para que las abejas le den miel. Debes recitar y respetar el orden de los números. Empieza desde el 1. Utiliza un color.

60	59	58	57					8	9
61	62	63	56				6	7	10
70	69	64	55				5	4	11
71	68	65	54	51	50	1	2	3	12
72	67	66	53	52	49	16	15	14	13
73	74	75	78	79	48	17	18	21	22
86	85	76	77	80	47	46	19	20	23
87	84	83	82	81	44	45	26	25	24
88	89	98	99	100	43	42	27	28	29
91	90	97				41	40	31	30
92	95	96				38	39	32	33
93	94					37	36	35	34

Director: Prof. Raúl Riveros

Docentes responsables: Jannete Cañadas Guerrero, Jesica Peralta, Gabriel Bairaclioti, Verónica Castro, Patricia Lucero, Leonor Plaza.