

Nivel Primario

Primer ciclo

Turno: Mañana

ÁREAS: LENGUA-MATEMÁTICA- CS. SOCIALES.

TÍTULO: “CONOCIENDO A LOS HUARPES”



PROPÓSITOS:

- ✓ Despertar el interés por la lectura de textos no ficcionales, dentro y fuera de la escuela.
- ✓ Aplicar la estructura del sistema de numeración para leer, escribir y comparar números, analizando el valor de las cifras como bases que sustentan la construcción de estrategias de cálculo mentales del 0 al 99.
- ✓ Avanzar en el estudio e indagaciones varias sobre distintos modos en que las personas organizan su vida cotidiana en diferentes sociedades del pasado y del presente.

CRITERIOS:

- ✓ Comprender textos, leídos por sí mismos, con enunciados breves y un adecuado soporte gráfico.
- ✓ Aplicar la estructura del sistema de numeración decimal para leer, escribir y comparar números, analizando las regularidades del sistema como bases que sustentan la construcción de estrategias de cálculo mental hasta el número 99.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- ✓ Respetar las convenciones ortográficas relacionadas con la posición de las letras en las palabras.
- ✓ Ordenar números y averiguar los anteriores y los siguientes de un número del 0 al 99.

GUÍA Nº 1

DESAFÍO: Realizar un juego de mesa con los números del 0 al 99.

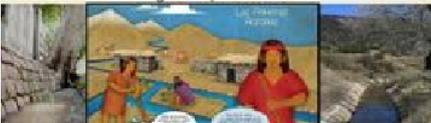
DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO: Los alumnos de segundo “A” deberán realizar un juego recreativo de mesa, pueden utilizar cartas, tarjetas y tableros. En su interior deben estar los números del 0 al 99.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

MIÉRCOLES 02/06 LENGUA Y CIENCIAS SOCIALES

1. CON LA AYUDA DE UN ADULTO LEE EL SIGUIENTE TEXTO SOBRE LA VIDA DE LOS HUARPES.

HACE MUCHO, MUCHOS AÑOS, ESTAS TIERRAS ESTABAN HABITADAS POR INDÍGENAS, ELLOS ERAN LOS HUARPES: ACÁ TE MUESTRO ALGUNAS DE SUS CARACTERÍSTICAS.

<p>LEGADO HUARPE</p> <p>FUERON LOS HUARPES QUIENES CREARON LAS ACEQUIAS, PARA REGAR LAS TIERRAS. Y NOS DEJARON COMO LEGADO TAMBIEN LA CESTERIA Y LOS TEJIDOS.</p> 	<p>ACTIVIDADES ECONÓMICAS</p> <p>CAZA: SEGUIAN A LOS ANIMALES POR VARIOS DIAS PARA LUEGO CAZARLOS.</p>  <p>PESCA: PESCABAN CON UNA LANZA. TAMBIEN USABAN UNA BALSA HECHA DE TOTORA.</p> 	<p>VESTIMENTA:</p>  <p>VESTIAN LARGAS CAMISETAS</p> <p>TEJIDOS CON LANA DE LLAMA. EN LOS PIES SOLIAN USAR OJOTAS DE CUERO</p>
--	--	---

2. PINTA LA PALABRA QUE ENCUENTRES CON H, DE COLOR ROJO.

3. RODEA LA RESPUESTA CORRECTA.

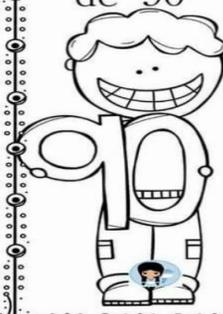
- LOS HUARPES CREARON LAS: VEREDAS ACEQUIAS
- LOS HUARPES PESCABAN CON UNA: LANZA SOGA FLECHA
- LOS HUARPES VESTIAN CON: CUEROS TEJIDOS HOJAS

MATEMÁTICA

EN TU CUADRO NUMÉRICO REPASA ORALMENTE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 89. DILE A MAMÁ CUÁL ES EL NÚMERO 59, FIJATE CUÁL ESTÁ ANTES Y CUÁL LE SIGUE. HACÉ LO MISMO CON EL 81, 13, 26, 64 Y EL 38, ¿CUÁL ESTÁ ENTRE EL 26 Y EL 28 ?. AHORA BUSCAMOS EL 89. ¿CUÁL LE SIGUE AL 89 ?. ¿CONOCES SU NOMBRE? BÚSCALO EN TU CUADRO NUMÉRICO.

4. COMPLETA LAS SUMAS

Familia de 90



90+0=	
90+1=	
90+2=	
90+3=	
90+4=	
90+5=	
90+6=	
90+7=	
90+8=	
90+9=	

2. COMPLETA LA SERIE

90				
		97		

JUEVES 03/06 MATEMÁTICA

1. ¡JUGAMOS A LA LOTERÍA!

JUNTO A TU FAMILIA SE ORGANIZAN PARA PARTICIPAR. NECESITAMOS 1 CUADRO NUMÉRICO HASTA EL CIEN (SE RECORTAN LOS NÚMEROS PARA COLOCARLOS ADENTRO DE UNA BOLSA) CARTONES (1 POR PERSONA) POROTOS PARA MARCAR EL NÚMERO.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

	26	30		55	60		81	
	11		37	48			76	87
2	19			49		69	77	

	10		35	44		61	70	
	14	23			56		79	80
4		28		47	59			82

6	16			40		63	71	
	17		36		52		74	83
		25	38		57	64		88

1		20		43		62		86
	18		39	45		67	72	
8		29			54		78	89

		24		41	53		75	84
7		27	31		58			85
9	12		33	42		66		

	3	13		32		50	65	
	5		21	34			68	73
	15	22		46	51			90

2. PEGA UN CARTÓN DE LA LOTERIA, PINTA 5 NÚMEROS Y ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR.

LENGUA

3. ÉSTA HORMIGUITA DEBE ENCONTRAR SU CASA, AYUDALA PINTANDO LOS DIBUJOS QUE COMIENCEN CON "H"



4. ESCRIBE LAS PALABRAS QUE PINTASTE EN EL ORDEN EN EL QUE LAS ENCONTRASTE.

VIERNES 04/06 CIENCIAS SOCIALES Y MATEMÁTICA. CÁLCULOS MENTALES

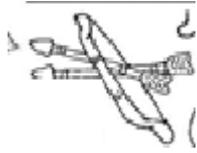
1. RESUELVE CON AYUDA DE LAS PIEDRITAS O PALITOS Y PINTA



- VERDE OSCURO 8 + 5 =
- VERDE CLARO 12 + 10 =
- MARRÓN OSCURO 20 + 10 =
- MARRÓN CLARO 4 + 4 =
- CELESTE 9 + 9 =
- NEGRO 4 + 10 =
- ROJO 12 + 11 =

LENGUA Y CIENCIAS SOCIALES

2. LEE Y UNE COMO CAZABAN LOS HUARPES.



ARCO Y FLECHAS



HACHA



LANZA

BOLEADORAS



3. ¡LEE Y DIBUJA!

DOS HUARPES

UNA LUNA

MUCHAS LANZAS

UNA BALSA

LUNES 07/06 LENGUA

1. ORDENA LAS SÍLABAS Y ESCRIBE LAS PALABRAS CORRECTAS

DO	HE	LA
----	----	----

MI	GA	HOR
----	----	-----



2. LEE LAS PALABRAS Y LUEGO COMPLETA EL CRUCIGRAMA



HADA



HELADO



HILO



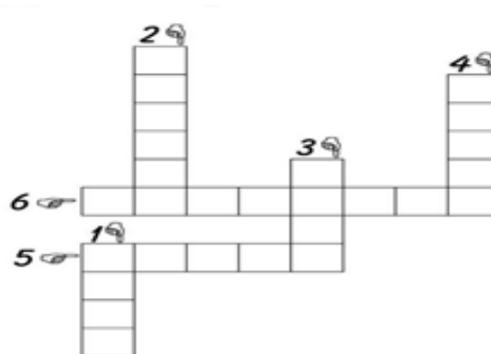
HOTEL



HUESO



HOSPITAL



MATEMÁTICA

3. DESCUBRE LOS NÚMEROS ESCONDIDOS QUE ESTÁN DETRÁS DE LOS HUARPES,



MARTES 08/06 MATEMÁTICA

1. ESCRIBE EL ENTRE DE ESTOS NÚMEROS.

ENTRE

47	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	49
79	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	81
42	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	44
78	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	80

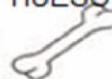
2. LEE Y ESCRIBE SU NOMBRE

DIECISIETE TRECE VEINTITRÉS TREINTA Y OCHO

CUARENTA SETENTA Y DOS OCHENTA NOVENTA Y UNO

LENGUA

3. RODEA CON COLOR LAS PALABRAS QUE COMIENZAN CON H EN LA SOPA DE LETRAS.

 HIELO	 HIENA	 HIERBA
 HIERVE		 HUESO
 HUELLA		 HUERTO
		 HUEVO

O	H	I	E	D	R	A	H	B	I
H	U	E	V	E	R	A	X	H	B
V	H	U	E	S	O	M	H	I	H
B	W	V	J	T	D	A	I	E	U
H	I	E	L	O	K	T	E	R	E
R	U	J	F	F	X	Z	R	B	L
H	U	E	V	O	E	Q	V	A	L
X	Y	M	X	N	H	I	E	N	A
U	Z	E	J	G	W	I	R	A	K
G	Y	P	H	U	E	R	T	O	P

TEATRO

ÁREA CURRICULAR: TEATRO

PROPÓSITO: EXPLORAR, CARACTERIZAR DE QUÉ MANERA SE PUEDE ASUMIR DIFERENTES ROLES.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD DE DESARROLLO: (PRIMERA SEMANA)

- 1- ESCUCHO CON ATENCIÓN LA “LEYENDA DEL VIENTO ZONDA”.
- 2- RECONOZCO LOS PERSONAJES QUE HAY EN ELLA.
- 3- RESPONDO EN EL CUADERNO EN QUÉ LUGAR SUCEDE LA LEYENDA
- 4- JUGAMOS A LOS PERSONAJES: NOS IMAGINAMOS COMO SON LOS DIFERENTES PERSONAJES: GICALNCO, YASTAY, PACHAMAMA: ¿CÓMO ES SU POSTURA?, ¿CÓMO CAMINA?, ¿CÓMO HABLA? ¿CÓMO CASA?
- 5- CORPORIZAMOS LOS DIFERENTES ROLES CON AYUDA DE MAMÁ
- 6- MAMÁ ME LEERÁ LA SIGUIENTE HISTORIA: BANDERITA QUERIDA

EDUCACIÓN MUSICAL

SDS-ESCUELA CONTRAALMIRANTE ELEÁZAR VIDELA

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

GRADO: 2ºA Y B

PROFESORA: ALEJANDRA GIMENEZ

MES: JUNIO 2021

CLASES: 4 (ROTACIÓN SEMANAL)

MODALIDAD: VIRTUAL

PROPÓSITOS:

- A) INCENTIVAR LA AUDICIÓN Y EXPRESIÓN DE CANCIONES.
- B) PROPICIAR LA EXPRESIÓN DEL RITMO DE VALS Y DE MARCHA CON MOVIMIENTO CORPORAL.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

1º SEMANA:

- A. OBSERVA Y ESCUCHA EL VALS: “NOCHECITAS DE SAN JUAN”
[HTTPS://YOUTU.BE/COEFSHIOJG](https://youtu.be/coefshiojg)
- B. EXPRESA LA CANCIÓN CON MOVIMIENTO CORPORAL, SEGÚN POSIBILIDADES INDIVIDUALES.
- c. BAILA EL VALS LIBREMENTE EN FAMILIA, IMITANDO LOS PASOS OBSERVADOS.

TECNOLOGÍA

ESCUELA: CLTE. ELEAZAR VIDELA

2° GRADO A

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

GUÍA PEDAGÓGICA N° 1

- **PROPÓSITOS.** PROPICIAR LA EXPLORACIÓN DE DIFERENTES MATERIALES SELECCIONÁNDOLOS Y RECONOCIÉNDOLOS EN FUNCIÓN A SUS PROPIEDADES.

ACTIVIDADES:

1)- BUSCA, RECORTA Y PEGA CADA MATERIAL EN SU BOLSA.



ALGODÓN

MADERA

METAL

PLÁSTICO

CARTÓN

DOCENTE: GONZÁLEZ LORENA



DIRECTORA : NORMA GARCÍA