

Guía Pedagógica N° 2

Actividades de Profundización:

Día Lunes 07-06

Lengua

1. Escribo las letras del abecedario sobre el número que corresponda.

a									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
			m						
10	11	12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	26	27	

2. Descubro el mensaje secreto reemplazando los números por las letras.

L

---

12 1 20      23 1 3 22 14 1 20      14 16 20

---

17 19 16 21 5 7 5 14 4 5

---

5 14 6 5 19 13 5 4 1 4 5 20.

Matemática

1. Gabriel no sabe como completar sus planillas, ¿Lo puedes ayudar?

Nombre del número	Número anterior	Número posterior	Algún número mayor	Algún número menor



Nombre del número	Número anterior	Número posterior	Algún número mayor	Algún número menor



Día Martes 08-06

Lengua

✂ Recordamos como buscar en el diccionario.



1. Empezá buscando la primera letra de la palabra. En este caso: buscá la V.
2. Después seguí por la segunda letra. En este caso: buscá la I.
3. Leé las palabras guía: están en la parte superior de cada página del diccionario y te dicen el grupo de palabras que encontrarás en esa página.
4. Mirá hacia abajo y leé las palabras que aparecen hasta encontrar la que buscás. En este caso viento.
5. Cuando encuentres la palabra que buscabas, leé sus definiciones y elegí la que corresponda.

1. Busco las siguientes palabras en el diccionario y anoto en el orden en el que aparecen.

enfermedad     enfermo     enfermería     enfermera

2. Ordeno las palabras para formar una oración. Luego indico que palabra de la actividad anterior define.

asistencia de dedicada enfermos. la Persona a los

Matemática

1. Ordeno de mayor a menor.

978	960	899	879	581	1.000
-----	-----	-----	-----	-----	-------

2. Luego escribo cómo se leen.

3. Desarmo los siguientes números en cienes, dieces y unitos.

567

781

982

123

Día Miércoles 09-06

### Lengua

1. Damián quiso saber qué era la gripe y Gastón, en lugar de contestarle le pidió que buscara en el diccionario. ¿Te animas a ayudar a Damián a buscar el significado de GRIPE en el diccionario? Luego escríbelo en tu cuaderno.



2. Releo el texto "El fantasma del invierno" y subrayo las palabras que no conozco.
3. Busco en el diccionario el significado de las palabras anteriores y las escribo en mi cuaderno.

### Ciencias Naturales

✂ Damián le contó a su mamá, que cuando sea grande quiere ser médico para entender bien qué hay dentro de su cuerpo. ¿Vos qué crees que hay?

1. Uno con una flecha los rótulos con las partes del cuerpo a la que corresponde.



2. Señalo donde está ubicado el corazón. ¿Qué función cumple este órgano?
3. Ahora indico dónde está ubicado el estómago. ¿Qué función cumple?

Día Jueves 10-06

### Matemática

1. Leo y resuelvo las situaciones problemáticas.

Áreas Curriculares: Matemática- Lengua-Cs. Naturales- Artes Visuales- Tecnología-Ed. Física- Música.

✂ Damián, Gabriel y Gastón cuando iban a ver el fantasma de invierno, pasaron por la verdulería y ayudaron con los cálculos a su mamá.

📍 En la puerta de la verdulería, se pueden ver algunos precios:

durazno \$ 130 el kg

pera \$ 100 el kg

tomate \$ 70 el kg

uva \$ 150 el kg

calabaza \$ 85 el kg

lechuga \$ 120 el kg

✂ Recuerden que kg es un símbolo internacional que significa kilo. Ahora sí:

📍 La mamá compró 1 kilo de uvas y 1 kilo de duraznos. ¿Cuánto tendrían que pagar?

📍 Damián compró 3 kg de peras, 1 kg de calabaza y 1 kg. ¿Cuánto debe pagar?

📍 Gastón compró 3 kg de pera, y pagó con \$500. ¿Cuánto le dieron de vuelto?

📍 Si Gabriel compró 12 durazno y las quiere repartir entre los 3 hermanos, ¿Cuántos duraznos le tocara a cada uno?

## Lengua

1. Invento una pequeña historia utilizando estas palabras y la escribo en mi cuaderno.

**invierno**

**enfermo**

**frío**

**enfermera**

**casa**

**cuidarse**

2. Marco en la historia que escribí:

- 📍 Con verde todas las mayúsculas.
- 📍 Con azul los puntos seguidos.
- 📍 Con amarillo los puntos aparte.
- 📍 Con rojo el punto final.

¡PARA RECORDAR!



3. Realizo un dibujo a mi historia.

Día Viernes 11-06

## Matemática

1. Busco en esta sopa de letras, los nombres de los cuerpos geométricos luego clasifícalos en el cuadro.

A grid of letters: E S F E R A B O C D C  
 P R I S M A U N O T U  
 P I R A M I D E N R B  
 C I L I N D R O O S O

Pueden rodar	No pueden rodar

2. ¿Cuál es el objeto? Descubro cual es y escribo su nombre.



- ✂ Tiene forma de cono, es él:.....
- ✂ Tiene forma de esfera es él:.....
- ✂ Tiene forma de cilindro es él:.....
- ✂ Tiene forma de cubo es él:.....

**Ahora te Desafío:** A que con material reciclado confecciones un cuerpo humano y señalar con un cartelito cada parte de nuestro cuerpo.

Cada cartelito debe estar con forma de figuras geométricas.

✂ Completo.

INDICADORES	Lo puede hacer solito.	Lo puede hacer con un poco de ayuda.	No lo pude lograr. Debo seguir practicando.
Leo el cuento e identifico personajes y principales hechos.			
Desarrollo estrategias de escritura.			
Leo y escribo números.			
Resuelvo situaciones mostrando operaciones escritas que permiten solucionarlos y doy respuesta al problema.			
Reconozco el sistema digestivo y su funcionamiento.			

Directora: Varoni, Mariana.

Vicedirectora: Oropel, María Eugenia.

## Música

1. Sonoriza el cuento "Juan quiere entrar a su casa". Debes buscar elementos con lo que puedas realizar sonidos parecidos a los que te indica el video del cuento. También puedes usar tu voz.



## Artes Visuales



Picasso "Caras"

1. Representación gráfica de un retrato de ellos mismos, deben realizar un rostro con lana gruesa o si es fina 3 hebras.

## Tecnología

1. Te propongo que juegues con tu familia al tesoro escondido.
  - ✂ Para ello debes recortar de revistas o dibujar diferentes productos tecnológicos, fabricados de madera, metal, vidrio, plástico y tela.
  - ✂ Pegar sobre una tarjeta de 10cm. x 8cm. de papel, cartulina o cartón, y... **A JUGAR!!!**

**Guardar las tarjetitas para ser utilizadas en la siguiente actividad...**



## Educación Física

En espacio libre de obstáculos, con pelota de trapo; ejercitar con paciencia usando el lado que cuesta, permitir el error, señalarlo sin burlas para mejorar.

1. Lanzar la pelota alta, lejos, hacia una pared y recibirla, con toquecitos en palma y dorso de la mano no dominante. Lanzar y contactar tres veces con lado no hábil antes de caer.

2. Llevar la pelota por el piso con el pie del lado incómodo, hacer giros a un sentido y otro, patear a la pared (arriba, abajo, a un lado y otro). Igual con recorrido en zig-zag

El mayor dejará en claro el nombre del lado que no hábil. Es importante utilizar el lado no dominante, aunque cueste, por la actividad cerebral que provoca.