

GUÍA N°2

TÍTULO: “LA HORMIGUITA BETINA”

PROPÓSITOS:

- PROPICIAR HERRAMIENTAS PARA QUE EL ALUMNO LOGRE UNA COMUNICACIÓN MÁS FLUIDA A TRAVÉS DE LA DESCRIPCIÓN.
- PROPICIAR HERRAMIENTAS PARA QUE EL ALUMNO PUEDA ELABORAR Y RESOLVER CÁLCULOS MATEMÁTICOS SIMPLES.

CRITERIOS:

- PRODUCE DESCRIPCIONES ORALES Y ESCRITAS.
- MANIFIESTA INTERÉS POR AMPLIAR SU VOCABULARIO Y CONOCIMIENTO A TRAVÉS DE LA LECTURA.
- REALIZA OPERACIONES DE SUMA Y RESTA CON NÚMEROS SENCILLOS.

INDICADORES:

- ESCUCHA E INTERPRETA UN TEXTO.
- EXPRESA IDEAS PROPIAS.
- SEPARA LAS PALABRAS DE UNA ORACIÓN.
- DEFINE LA DESCRIPCIÓN.
- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- LOGRA LA PROPORCIONALIDAD DIRECTA.
- **DESAFÍO:** REALIZAR UN VIDEO DONDE ESCRIBAS UNA IMAGEN A TU ELECCIÓN.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO.

FAMILIA TOMAMOS DE BASE LA DESCRIPCIÓN PARA LOGRAR EN EL ALUMNO UNA COMUNICACIÓN MÁS FLUIDA, ESPONTÁNEO Y NATURAL.

DÍA: LUNES 31/05 **LENGUA**

1) LEE CON ATENCIÓN LA SIGUIENTE HISTORIA.

1) LA HORMIGA BETINA SALIÓ A PASEAR EN SU BICICLETA POR LA CIUDAD. CONDUCE CON DELICADEZA CON EL CASCO EN LA CABEZA.

2) SE DETIENE EN CADA ESQUINA Y SALUDA A SUS VECINAS

3) EL SEMÁFORO ES SU AMIGO, VA FELIZ POR EL CAMINO.

4) SE DETIENE A DESCANSAR EN LA PLAZA DEL LUGAR.

5) LA BICICLETA AL LADO DE ELLA, SE ENTRETIENE JUGANDO Y EL TIEMPO VA PASANDO.

6) SE HACEN LAS SEIS Y REGRESA LA HORMIGUITA TRAVIESA.

7) PEDALEA CON RAPIDEZ, CON MÁS FUERZA CADA VEZ.

8) LA HORMIGUITA BETINA ESTÁ MUY FELIZ. YA LLEGA A SU CASA EN SU BICI GRIS.

SILVIA BEATRIZ ZURDO

2) LEE Y RESPONDE COLOREANDO LA OPCIÓN CORRECTA.

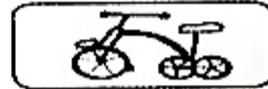
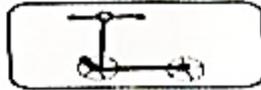
¿CÓMO SE LLAMA LA HORMIGA?

BEATRIZ

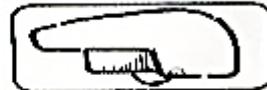
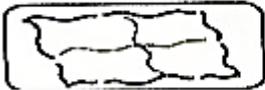
BETIANA

BETINA

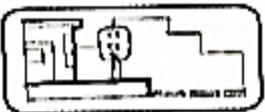
¿EN QUE SALE A PASEAR?



¿QUÉ USA EN LA CABEZA?



¿A DÓNDE SE DETIENE A DESCANSAR?



- 3) ¿QUÉ OPINAS SOBRE CÓMO SE PREPARÓ BETINA PARA ANDAR EN BICI?
- 4) CUANDO ANDAS EN BICI ¿CÓMO TE CUIDAS VOS?
- 5) RECORDAMOS:

LOS SUSTANTIVOS COMUNES SON PALABRAS QUE INDICAN LAS COSAS QUE PONEMOS VER, TOCAR O SENTIR. POR EJEMPLO SEMÁFORO.

6) EXTRAE DEL TEXTO DE LA HISTORIA DE BETINA CUATRO SUSTANTIVOS COMUNES.

MATEMÁTICA

7) OBSERVA LAS IMÁGENES DE LAS BICICLETERÍAS Y COMPLETA LAS ORACIONES. (BETINA QUIERE GASTAR LA MENOR CANTIDAD DE DINERO POSIBLE)

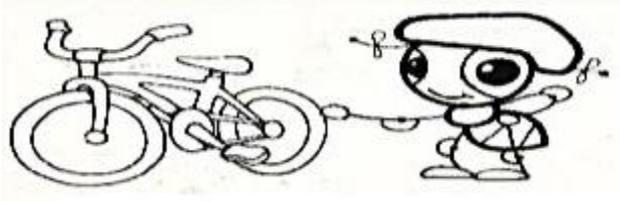
- DEBE COMPRAR EL INFLADOR ¿EN DÓNDE?.....
- DEBE COMPRAR EL CASCO ¿EN DÓNDE?.....
- DEBE COMPRAR LA RUEDA ¿EN DÓNDE?.....
- DEBE COMPRAR LAS RODILLERAS ¿EN DÓNDE?.....



8) SI BETINA COMPRA EL INFLADOR Y EL CASCO EN “LA BICICLETA ANACLETA” ¿CUÁNTO DINERO GASTARÍA? ESCRIBE CÓMO LO RESOLVERÍAS.

DÍA: MARTES 01/06 LENGUA

1- OBSERVA LA BICICLETA DE BETINA Y ESCRIBE CÓMO ES.



2- APRENDO.

LAS PALABRAS QUE NOS AYUDAN A HACER DESCRIPCIONES DE ALGO O DE ALGUIEN SE LLAMAN ADJETIVOS. POR EJEMPLO: GRIS

3- OBSERVA LA IMAGEN ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO BETINA? ¿TE IMAGINAS POR QUÉ HARÁ ESO? ESCRIBE Y SUBRAYA LOS ADJETIVOS QUE UTILICES EN LA DESCRIPCIÓN.

MATEMÁTICA

4- BETINA FUE AL SUPERMERCADO Y SE ENCONTRÓ CON ESTAS OFERTAS.



- SI COMPRÓ UNA LECHE Y UN PAQUETE DE FIDEOS... ¿CON QUÉ BILLETE DEBÍO PAGAR?
 - TODAVÍA LE QUEDABAN 3 BILLETES DE \$100... ¿QUÉ OTROS ARTÍCULOS PUDO COMPRAR?
 - DIBUJA EL DINERO NECESARIO PARA COMPRAR EL ACEITE.
- 5- ORDENA DE MENOR A MAYOR LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DEL SUPERMERCADO.

DÍA: MIÉRCOLES 02/06 LENGUA

1-ESTA ES UNA FOTO DEL CASAMIENTO DE BETINA...



2- OBSERVA Y ESCRIBE. ¿QUIÉNES ESTUVIERON INVITADOS A LA FIESTA?

3-ELIGE DOS ANIMALITOS DE LOS INVITADOS Y ARMA DOS ORACIONES.

MATEMÁTICA

1- OBSERVA CÓMO RESOLVIÓ BETINA ESTAS CUENTAS Y COMPLETA LAS QUE FALTEN RESOLVER.

$3 + 1 + 1 = 5$	$30 + 10 + 10 =$ <input type="text"/>	$300 + 100 + 100 =$ <input type="text"/>
$2 + 1 + 1 = 4$	$20 + 10 + 10 =$ <input type="text"/>	$200 + 100 + 100 =$ <input type="text"/>
$1 + 3 + 3 = 7$	$10 + 30 + 30 =$ <input type="text"/>	$100 + 300 + 300 =$ <input type="text"/>

2- PIENSA Y ESCRIBE OTROS CÁLCULOS QUE PUEDAS RESOLVER SIN HACER UNA CUENTA.

3- **DÍA: JUEVES 03/06 LENGUA**

1- OBSERVAMOS DETENIDAMENTE LA FOTOCOPIA ANTERIOR DEL CASAMIENTO DE BETINA: **"LOS INVITADOS"**

2- ESCRIBIMOS DEBAJO LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES INVITADOS.

NOMBRE DE LOS PERSONAJES	CARACTERÍSTICAS FÍSICAS/ COMPORTAMIENTO (¿CÓMO ES?)
1º	
2º	
3º	

3-ESCRIBIMOS LAS PALABRAS QUE FALTAN PARA COMPLETAR LAS ORACIONES Y LAS REVISAMOS CON LA AYUDA DE ALGÚN MIEMBRO DE LA FAMILIA.

- ✚ SE DETIENE EN CADA ESQUINA Y SALUDA A.....
- ✚ SE DETIENE A DESCANSAR EN LA.....
- ✚ EL SEMÁFORO ES SU AMIGO VA.....

2- SEPARAMOS LAS PALABRAS PEGADAS Y ESCRIBIMOS CORRECTAMENTE LAS

LAHORMIGABETINASALIÓAPASEAR

LAHORMIGUITABETINAESTÁMUYPFELIZ

MATEMÁTICA

1- TRANSFORMAMOS CADA **SUMA** EN MULTIPLICACIÓN:

EJEMPLO: $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \dots 2 \times 7 \dots$

$2 \times 3 = 6$

$2 + 2 + 2 = \dots$

$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \dots$

$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 =$

☼ COMPLETAMOS LAS SIGUIENTES TABLAS:

BICI	1	2	3	4	5	6	7	8	9
RUEDAS	2								

DÍA: VIERNES 04/06

LENGUA 1-RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO:

ELIGE UNA IMAGEN Y PEDILE A UN ADULTO QUE TE GRABE DESCRIBIENDO LA IMAGEN ELEGIDA. NO OLVIDES UTILIZAR LAS CLASES DE PALABRAS APRENDIDAS EN LA GUÍA.

1- MÁNDALE EL VIDEO A TU SEÑO.

ÁREA: MÚSICA

PROPÓSITOS: ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA, RELACIONADA A LAS CUALIDADES DEL SONIDO: ALTURA E INTENSIDAD.

1-ESCUCHA ATENTAMENTE EL CUENTO DE “CAPERUCITA ROJA” JUNTO A TU FAMILIA, DESDE EL VIDEO. ([HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=FTIH2I7FOE4](https://www.youtube.com/watch?v=FTIH2I7FOE4))

2-CONVERSA ENTRE TODOS SI YA CONOCÍAN EL CUENTO, Y RESPONDE: ¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES? ¿CÓMO TERMINA LA HISTORIA? ¿CUÁLES SON LAS VOCES? ANOTA LAS RESPUESTAS EN EL CUADERNO.

3-VUELVE A ESCUCHAR LA HISTORIA, PRESTANDO ATENCIÓN A LAS DIFERENTES VOCES DE LOS PERSONAJES. JUEGA A IMITARLOS.

4-¡HORA DE DIVERTIRSE!

ESCUCHA EL CUENTO NUEVAMENTE Y CUANDO ESCUCHA AL LOBO, CAMINA PESADAMENTE, ESTIRANDO LOS BRAZOS HACIA ARRIBA PARA PARECER MÁS GRANDE. SI ESCUCHA A LA MAMÁ DE CAPERUCITA CAMINA NORMALMENTE Y CUANDO ESCUCHA LA VOZ DE CAPERUCITA CAMINA SALTANDO COMO SI ESTUVIERAS EN EL BOSQUE.



SEGURAMENTE HABRÁS NOTADO QUE HAY SONIDOS:

AGUDOS

SUAVES

GRAVES

GRACIAS A ESTAS DIFERENCIAS PODEMOS DISTINGUIR LOS SONIDOS

POR EJEMPLO: LA VOZ DEL LOBO NO TIENE EL MISMO SONIDO QUE LA VOZ DE LA MAMÁ DE CAPERUCITA ROJA, NI LA VOZ AGUDA DE CAPERUCITA.

HAY SONIDOS QUE SON GRAVES, OTROS SUENAN MÁS AGUDOS, COMO LA VOZ DE UN BEBÉ A LA DE ALGUIEN PEQUEÑO.

DEFINICIÓN DE ALTURA

ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

TÍTULO: JUGAMOS CON HERRAMIENTAS.

PROPÓSITO: PROMOVER EL INTERÉS Y LA INDAGACIÓN DE LOS MEDIOS TÉCNICOS (HERRAMIENTAS) RECONOCIENDO LA NECESIDAD DE LAS PERSONAS DE DISPONER DE ELLOS.

CRITERIOS: IDENTIFICAR LAS HERRAMIENTAS COMO MEDIO TÉCNICO

INDICADOR: RECONOCE LAS HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZAN EN LOS DIFERENTES OFICIOS

ACTIVIDADES:

APRENDEMOS JUGANDO.

- 1) CON AYUDA DE UN FAMILIAR CREA UN DIVERTIDO DOMINO,
 - PRIMERO BUSCA UNA CAJA DE CARTON Y RECORTA UN TROZO.
 - LUEGO RECORTA Y PEGA CADA UNA DE LAS FIGURAS DEL DOMINO.





2) EL JUEGO CONSISTE EN HACER COINCIDIR LAS PROFESIONES CON LAS HERRAMIENTAS QUE SE NECESITAN.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO: MI CUERPO EN ACCIÓN EN EL ESPACIO.

PROPÓSITOS: ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD PERCEPTIVA MOTRIZ EN RELACIÓN CON SU CUERPO, EL ESPACIO, LOS OBJETOS Y LOS OTROS.

CRITERIOS: IDENTIFICAR SUS PROBABILIDADES DE MOVIMIENTO DE SUS CUERPOS, LO DE OTROS, LOS ESPACIOS Y LOS OBJETOS CON LOS QUE SE TRABAJAN.

INDICADORES: RECONOCE LAS PARTES DE SUS CUERPOS QUE UTILIZA EN CADA ACTIVIDAD.

ACTIVIDAD:

REALIZA UN CIRCUITO UTILIZANDO DIFERENTES ELEMENTOS. EJEMPLO: SALTAR 3 BOTELLAS, DESPLAZARSE APOYANDO MANOS Y PIES EN EL PISO, SALTAR CON UN PIE DESDE UN LUGAR A OTRO, EMPUJAR UNA PELOTA CON ALGUNA PARTE DEL CUERPO, REALIZAR EQUILIBRIO CON UN PIE DURANTE 10 SEGUNDOS. EXPLICAR ORALMENTE ¿QUÉ PARTES DEL CUERPO UTILIZASTE PARA REALIZAR EL CIRCUITO? ¿QUÉ OBJETOS

HABÍA? ¿CÓMO ERAN LOS OBJETOS QUE UTILIZASTE? ¿CÓMO ERA EL ESPACIO DONDE REALIZASTE EL CIRCUITO?

ÁREA: ARTES VISUALES

TÍTULO: FIGURAS EN BI Y TRIDIMENSIÓN

PROPÓSITO: MEDIANTE LA EXPERIMENTACIÓN, EXPLORACIÓN, PROPORCIONAR EL DESCUBRIMIENTO DE FORMAS PERSONALES DE REPRESENTACIÓN EN LA BI Y TRIDIMENSIÓN RECONOCIENDO LOS COMPONENTES DEL LENGUAJE, MODOS DE ORGANIZACIÓN Y RECURSOS COMPOSITIVOS.

CRITERIOS: APLICA RECURSOS TÉCNICAS PROPIAS DE LA BI Y TRIDIMENSIÓN EN FUNCIÓN DE LAS NECESIDADES REPRESENTATIVAS.

INDICADORES: UTILIZA FORMAS NO TRADICIONALES PARA LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES Y HECHOS VISUALES. RECONOCE DISTINTAS RELACIONES DE COLOR A FIN DE APLICAR CON DISTINTAS INTENCIONALIDADES.

ACTIVIDAD: MATERIALES: CAJAS REUTILIZABLES DE CARTÓN, CARTÓN, TIJERA, PLASTICOLA, FIBRAS, TEMPERAS.

1. SELECCIONAR MATERIAL, PARA EL ARMADO EN TRIDIMENSIÓN.
2. RECORTAR, PEGAR, PARA EL ARMADO PIEZAS DEL JUEGO TANGRAM (FIGURAS GEOMÉTRICAS) EN TRIDIMENSIÓN (CUERPOS).
3. DECORACIÓN CON LA UTILIZACIÓN DE COLORES PRIMARIOS.
4. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO EN CASA.
5. ¡DEJEMOS VOLAR LA IMAGINACIÓN!

DIRECTIVO A CARGO: CLEMENCEAU, MARÍA A