

GUÍA N° 2

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO: **ELABORAR UN TARJETÓN MATEMÁTICO CON UN REPERTORIO DE CÁLCULOS FÁCILES, CONSTRUIDOS CON JUEGOS DE MESA.**

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

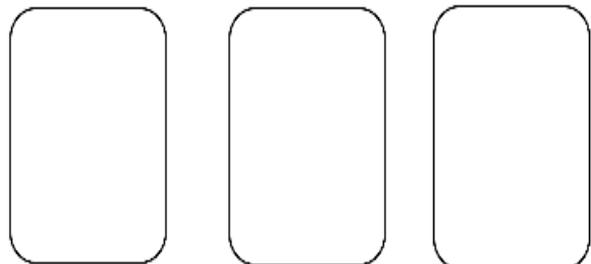
DÍA 1

**MATEMÁTICA:** 1-EN ESTA GUERRA DE LAS CARTAS, **GANA EL QUE SACA LA CARTA MAYOR.**

CAMILA Y CARLOS NO PUEDEN DECIDIR QUIÉN GANÓ. MARQUEN CON UNA X EL NENE CON EL QUE ESTÁN DE ACUERDO ¿QUIÉN SACÓ EL PUNTAJE MAYOR?



CUANDO LE TOCÓ EL TURNO OTRA VEZ, CAMILA SACÓ 6. ¿QUÉ CARTAS PODRÍA SACAR CARLOS PARA GANAR? DIBUJEN TRES CARTAS QUE PODRÍAN GANARLE A CAMILA.



**LENGUA:** 2-LEEMOS VARIAS VECES EL SIGUIENTE TRABALENGUAS.

COMENTAMOS ¿CÓMO SE LLAMA LA PERSONA QUE PLANCHA? ¿QUÉ HACE? ¿QUÉ USA? ¿QUÉ SONIDO SE REPITE EN EL TRABALENGUAS?

3-INTERPRETA EL TRABALENGUAS CON UN DIBUJO.

4-RODEA EN EL TEXTO LAS PALABRAS QUE SE REPITEN. LAS COPIAMOS EN EL CUADERNO.

5-RODEA LA PALABRA MÁS CORTA ¿CÓMO TE DÁS CUENTA?

**PANCHA - PLANCHA - PLANCHAS**

**PANCHA PLANCHA  
CON CUATRO PLANCHAS.  
¿CON CUÁNTAS PLANCHAS,  
PLANCHA PANCHA?**

DÍA 2 - CIENCIAS SOCIALES

1-EN EL CUENTO DE LA PLAZA DE 1810 APARECEN PERSONAJES DE LA ÉPOCA COLONIAL ¿CÚALES SON?

¿QUÉ HACÍAN EN LA PLAZA?

¿CÓMO OFRECÍAN SUS PRODUCTOS?

¿EN LA ÉPOCA ACTUAL SUCEDE LO MISMO?



LOS PREGONES ERAN GRITOS Y CANTOS PARA ANUNCIAR LO QUE SE VENDÍA.

CONVERSAMOS SOBRE EL TEMA.

2-ESCUCHAMOS ALGUNOS PREGONES DE LA ÉPOCA COLONIAL.EN ESTE LINK ENCONTRARÁS ESOS CÁNTICOS. <https://www.youtube.com/watch?v=yRrHzT9ct7A>

MEMORIZA ALGUNOS PREGONES. GRABA UN AUDIO CON ALGUNO DE LOS CÁNTICOS Y ENVÍASELO POR WHATSAPP A LA PERSONA QUE QUIERAS.

**LENGUA** 3-LEEMOS LOS PREGONES. COMPLETA LOS BLANCOS ELIGIENDO LA PALABRA CORRECTA

VENDO  
VELAS, VELITAS, VELONES  
PARA ALUMBRAR LOS .....

- ESPACIOS
- SALONES
- PASILLOS

MAZAMORRA CALENTITA  
PARA LLENAR LAS .....

- PANCITAS
- DAMAS
- CARTERITAS

**MATEMÁTICA**

4-MIREN COMO RESOLVIÓ LAUTARO EL SIGUIENTE CÁLCULO, USANDO SOLO LA MENTE Y LOS DEDOS.



ME GUARDO EL NÚMERO MÁS GRANDE EN LA MENTE. PONGO LA CANTIDAD DE DEDOS QUE INDICA EL NÚMERO MÁS PEQUEÑO Y SIGO CONTANDO.

$12 + 8 =$



5-RESUELVAN LOS SIGUIENTES CÁLCULOS, COMO LO HIZO LAUTARO.

$3 + 10 =$

$10 + 4 =$

$9 + 2 =$

$11 + 2 =$

$7 + 2 =$

$1 + 6 =$

$5 + 2 =$

$12 + 3 =$

DÍA 3

**CIENCIAS SOCIALES.** 1-MIRA LAS IMÁGENES.PINTA LAS COSAS QUE CORRESPONDEN A LA ÉPOCA DE LAS NENAS DEL CUENTO “LA PLAZA DE 1810”

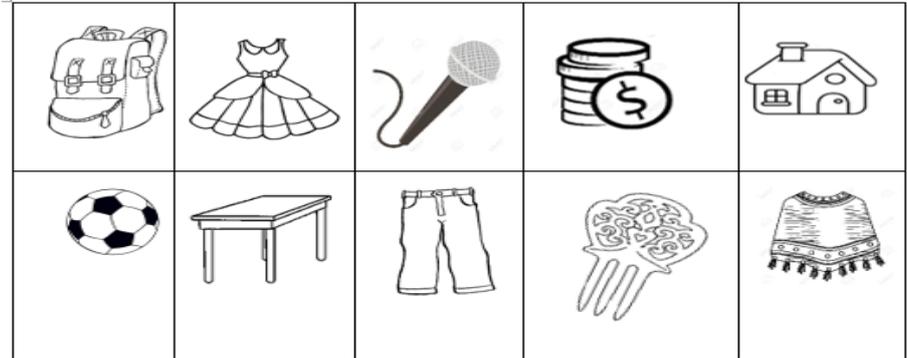


**LENGUA**

**¡DETECTIVES DE SONIDOS!**

2-DECÍ EN VOZ ALTA EL NOMBRE DE ESTOS DIBUJOS. PINTA EN CADA FILA, LOS QUE EMPIEZAN CON LA MISMA LETRA.

3- CON AYUDA, ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS QUE PINTASTE Y COLOREA LA LETRA INICIAL.



**MATEMÁTICA** 4-VUELVAN A JUGAR A LA GUERRA DE DADOS

**CANTIDAD DE JUGADORES:** DOS O MÁS.

**MATERIALES:** 2 DADOS.

**REGLAS DEL JUEGO:** CADA JUGADOR TIRA DOS DADOS Y TIENE QUE AVERIGUAR CUÁNTOS PUNTOS SACÓ EN TOTAL. GANA EL QUE OBTIENE MÁS PUNTOS.

EN CASO DE QUE LOS JUGADORES OBTENGAN LA MISMA CANTIDAD DE PUNTOS, HAY EMPATE Y DEBEN DESEMPATAR VOLVIENDO A JUGAR ESE TIRO.



5-FIJATE EN ESTOS NENES ¿CUÁNTOS PUNTOS HACE CADA CHICO EN LA RONDA?

LA SIGUIENTE TIRA NUMÉRICA TE AYUDA A ENCONTRAR EL NÚMERO PARA ESCRIBIR PUNTAJES.

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




PUNTAJE

ISMAEL




PUNTAJE

LARA




PUNTAJE

SOL




PUNTAJE

LUCAS




PUNTAJE

MORA

¿QUIÉN GANÓ? -----

¿QUIÉNES EMPATARON? -----

¿QUIÉN OBTUVO MENOS PUNTOS?

DÍA 4 - **MATEMÁTICA:** ¡VAMOS A JUGAR CON DADOS Y CARTAS!

1-TE INVITO A JUGAR: 2 JUGADORES; 2 DADOS; CARTAS ESPAÑOLAS DEL 2 AL 12  
CADA JUGADOR CON UNA PINTA DIFERENTE (COPAS-OROS-ESPADAS-BASTOS).

REGLAS DE JUEGO:

- CADA JUGADOR ARMA UNA ESCALERA CON SUS CARTAS.
- POR TURNO, TIRA LOS DOS DADOS Y SUMA LOS PUNTOS QUE SE OBTIENEN.
- LUEGO, SACA LA CARTA CORRESPONDIENTE A ESTE RESULTADO.
- POR EJEMPLO: 5 Y 2, RETIRA LA CARTA 7.
- GANA EL PRIMERO QUE DESARMA LA ESCALERA DE CARTAS. **JUGÁ UN RATO**

REGISTRÁ LOS CÁLCULOS EN EL CUADERNO USA LOS SIGNOS + =

**CINCIAS SOCIALES** 2-LEÉ CON AYUDA, Y UNÍ CADA PREGÓN CON SU VENDEDOR.



VENDO VELAS Y VELONES  
PARA ALUMBRAR SALONES



VENDO LECHE RECIÉN ORDEÑADA  
PARA TOMAR DE MAÑANA



VENDO EMPANADAS SABROSAS,  
PARA LAS NIÑAS HERMOSAS.

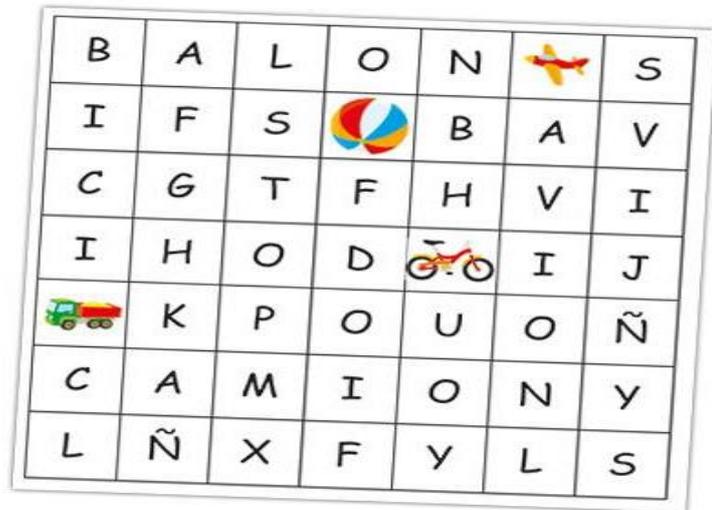
**LENGUA** 3-RODEA, EN LOS PREGONES, EL PRODUCTO QUE OFRECE CADA VENDEDOR. COPIA EN TU CUADERNO, ESAS TRES PALABRAS. RODEA LA PALABRA MÁS LARGA.

**DÍA 5**

**LENGUA** ¡OTRA SOPA DE LETRAS!

1-ENCONTRÁ EL NOMBRE DE LOS CUATRO JUGUETES QUE MUESTRAN LOS DIBUJOS.

2- ESCRIBILOS EN TU CUADERNO, UNO DEBAJO DEL OTRO. PINTA EN CADA PALABRA, VOCALES.

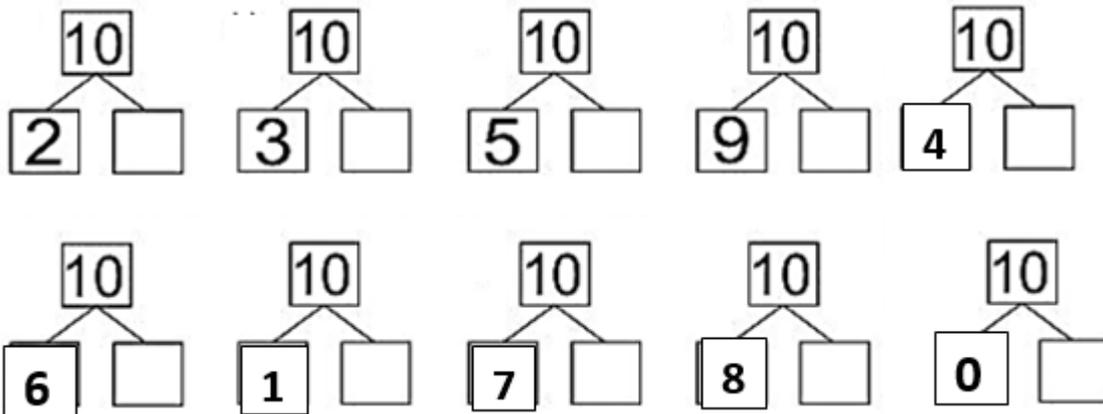


**MATEMÁTICA** JUGAR A FORMAR 10 CON LA MAESTRA O CON OTRO ADULTO.

LA MAESTRA DICE UN NÚMERO ENTRE 0 Y 10. TODOS APLAUDEN DOS VECES MIENTRAS PENSAMOS EL NÚMERO QUE FALTA PARA FORMAR 10. LUEGON DICEN EL NÚMERO. *JUGÁ VARIAS VECES.*

DISCUTIMOS: ¿QUÉ ESTRATEGÍA UTILIZAS PARA LLEGAR AL 10? TE CUENTO COMO LO HACE LAUTARO, GUARDA EN SU CABEZA EL NÚMERO QUE YA TIENE Y SIGUE CONTANDO CON SUS DEDOS AGREGANDO DE A UNO, HASTA LLEGAR A 10.

ESCRIBÍ EL NÚMERO QUE FALTA PARA LLEGAR A 10



**DESAFÍO FINAL** COMPLETA EL TARJETÓN MATEMÁTICO, CON TODOS LOS CÁLCULOS APRENDIDOS.

RESPONDE:

¿QUÉ ACTIVIDADES TE GUSTARON MÁS?

¿QUÉ TE RESULTÓ MÁS FÁCIL?

¿QUÉ TE RESULTÓ DIFÍCIL? ¿POR QUÉ?

DIRECTORA: ROSANA QUIROGA

**ÁREAS CURRICULARES:** ED. MUSICAL, ED. FÍSICA, TECNOLOGÍA Y ED. AGROPECUARIA.

**ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL**

**DOCENTE:** PATRICIA ARAGÓN

TÍTULO: MI CUERPO A RITMO

**GUÍA N° 2**

DESAFÍO: REPRODUCIR RITMOS CON EL CUERPO

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

- 1- OBSERVAMOS EL VIDEO “EL BAILE DEL SAPITO” SIGUE A NUESTRO SAPITO EN TODO LO QUE TE PIDE EN LA CANCIÓN.
- 2- BUSCA EN CASA UN RALLADOR Y UN TENEDOR Y SIGUE EL RITMO DE LA CANCIÓN.

**ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

**DOCENTE:** NANCY RODRÍGUEZ

**TÍTULO:** CONOCIENDO NUESTRO CUERPO

**GUÍA N° 2**

**DESAFÍO:** CONSTRUIR LA FIGURA HUMANA COMPLETA.

**ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN**

- 1-RECORTA O DIBUJA UNA FIGURA HUMANA Y MARCA LAS PARTES DEL CUERPO.
- 2-ESCRIBE UNA ORACIÓN INDICANDO QUÉ MANO USAS AL ESCRIBIR.

**ÁREA: TECNOLOGÍA**

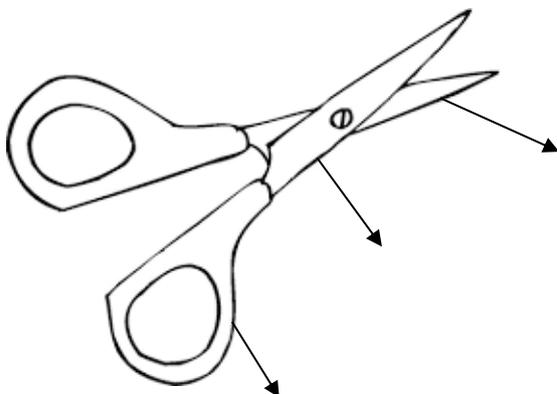
**DOCENTE:** CARMEN CORNEJO

TÍTULO: MEDIOS TÉCNICOS

**ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN:**

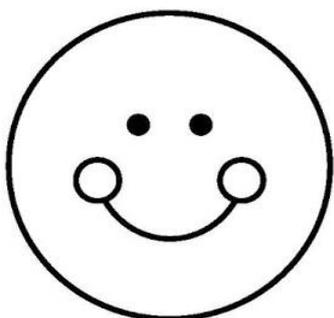
**DESAFÍO: USAR LA TIJERA ADECUADAMENTE**

-SEÑALA SUS 3 PARTES Y COLOREA

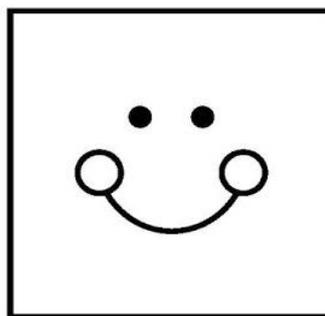


-COMIENZA A UTILIZAR ESTA HERRAMIENTA RECORTANDO LAS SIGUIENTES IMÁGENES

# FIGURAS GEOMETRICAS



CÍRCULO



CUADRADO

**ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA**

**DOCENTE:** MARCELA PONCE

**TÍTULO:** HERRAMIENTAS DE LA HUERTA

**GUÍA N° 2**

**DESAFÍO:**

- RECONOCER LAS HERRAMIENTAS Y LA FUNCION QUE CUMPLEN.

**ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN**

- 1) OBSERVAR LA IMAGEN Y UNIR SEGÚN LA FUNCION QUE CUMPLE CADA HERRAMIENTA.

	TRASLADAR
	CAVAR
	REGAR
	RECOGER

DIRECTORA: ROSANA QUIROGA

Docente: Landa Carina