

Semana del 7 al 11 abril /2025

AREA: MATEMATICAS (Geometría)

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DEACY CUNDUMI

TEMAS: Cuerpos geométricos (cubo, paralelepípedo, esfera, cono y cilindro)

INDICADORES DE LOGROS Que los estudiantes identifiquen y diferencien los cuerpos geométricos a través de actividades prácticas y visuales.

Actividad introductoria (Exploración y motivación)

Materiales: Objetos reales con formas geométricas (caja de jugo, pelota, cono de helado, lata de refresco).

- Lleva al aula distintos objetos con las formas de los cuerpos geométricos.
- Pregunta a los niños: ¿En qué se parecen y en qué se diferencian estos objetos?
- Permite que los toquen y los describan.

Dinámica: "Detectives geométricos" → Los niños buscan objetos en el aula que tengan estas formas y los muestran al grupo.

Desarrollo del concepto



- **Cubo:** Tiene 6 caras cuadradas iguales. Ejemplo: un dado.
- **Paralelepípedo:** Como un cubo, pero con caras rectangulares. Ejemplo: una caja de cereal.
- **Esfera:** No tiene caras planas, solo una superficie curva. Ejemplo: una pelota.
- **Cono:** Tiene una base circular y termina en punta. Ejemplo: un gorro de cumpleaños.
- **Cilindro:** Tiene dos bases circulares y una superficie curva. Ejemplo: un vaso o una lata.

ACTIVIDAD EN CLASE

: Pide a los niños que dibujen cada cuerpo geométrico y escriban un ejemplo de la vida real.

3. Actividades con imágenes (Reconocimiento visual)

Une cada cuerpo geométrico con su nombre.

- Relaciona cada cuerpo geométrico con un objeto real.

- Colorea los cuerpos geométricos según se indiquen (ejemplo: el cubo de azul, la esfera de rojo).

Actividades de afianzamiento 2 (Refuerzo y práctica)

◆ Manualidad: Crear cuerpos geométricos con plastilina y palillos.

◆ Recorte y armado: Entregar plantillas de cubo, cono y cilindro para que los recorten y armen.

TAREA:

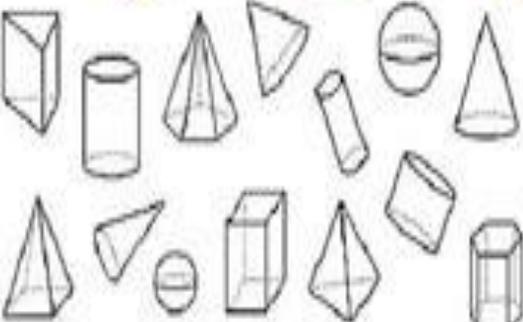
Desafío en casa: Pedirles que busquen en su casa objetos con estas formas y los dibujen en su cuaderno.

Los cuerpos geométricos

1_Colorea:

Prismas ▶  Piramides ▶ 

Los cilindros ▶  Conos ▶  Esferas ▶ 



2-Relaciona cada objeto con su forma:

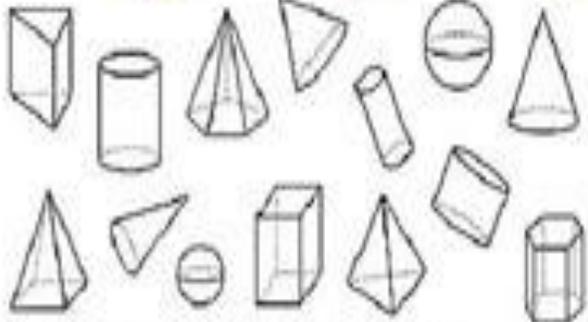


Los cuerpos geométricos

1_Colorea:

Prismas ▶  Piramides ▶ 

Los cilindros ▶  Conos ▶  Esferas ▶ 



2-Relaciona cada objeto con su forma:





AREA: LENGUAJE

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMA: La Narración

Indicador de logro:

- Identifica una narración y sus elementos principales: inicio, nudo y desenlace.
- Escucha y comprende narraciones orales o escritas.

Actividad introductoria (Exploración y motivación):

Materiales: Cuento corto o video animado breve.

- Inicia la clase contando un cuento sencillo, con emoción y entonación.
- Luego pregunta:
 - ¿Qué pasó al principio?
 - ¿Qué problema hubo en la historia?
 - ¿Cómo terminó?

💡 **Dinámica:** “Cadena de historias” → Un niño empieza una historia con una frase, y los demás van agregando frases para continuarla.

Desarrollo del concepto

Una narración es un texto donde se cuentan hechos reales o imaginarios.

- **Toda narración tiene:**

- ◆ **Inicio:** se presentan los personajes y el lugar.
- ◆ **Nudo:** ocurre un problema o situación.

Desenlace: se resuelve el problema y termina la historia.

Actividades en clase (Práctica y participación):

- 🎯 **Actividad 1:** Leer un cuento corto en grupo y ordenar en tarjetas: inicio, nudo, desenlace
- 🎯 **Actividad 2:** Dibuja una historia en tres partes (una viñeta para cada momento de la narración).
- 🎯 **Actividad 3:** Completa una narración incompleta:
“Había una vez un conejito que vivía en el bosque. Un día...” (Los niños deben continuarla).

Actividades de afianzamiento (Refuerzo):

Tarea: en casa: Escucha una historia contada por mamá, papá o abuelos y dibuja lo que más te gustó

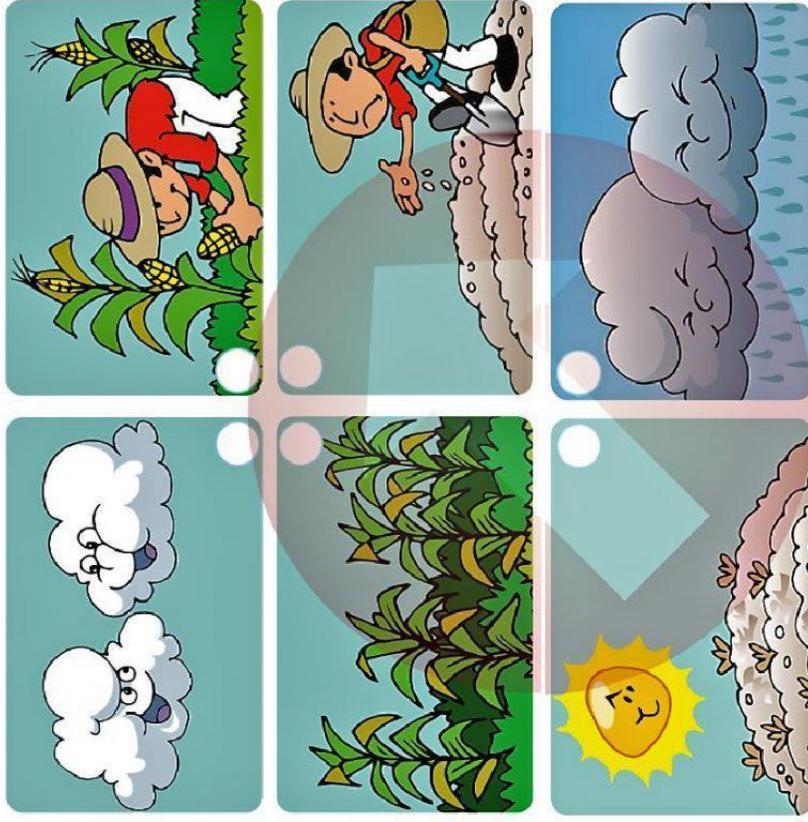
Escritura creativa: Escribe una pequeña narración con ayuda de tus padres

(Puede ser sobre un animal, una familia, o una aventura).

1.- Relaciona los nombres de las partes de una narración con sus características correspondientes.

- También se le conoce como desenlace; es el momento en el que se resuelve el problema y se termina la historia.
1. Estado inicial.
- Es el principio de la narración, cuando se presenta a los personajes, el lugar y el tiempo de la historia.
2. Aparición de un conflicto.
- También se le llama nudo, se trata del momento en el que surge un problema que afecta a los personajes. En esta parte se cuentan los hechos que les suceden a los personajes.
3. Solución del conflicto.

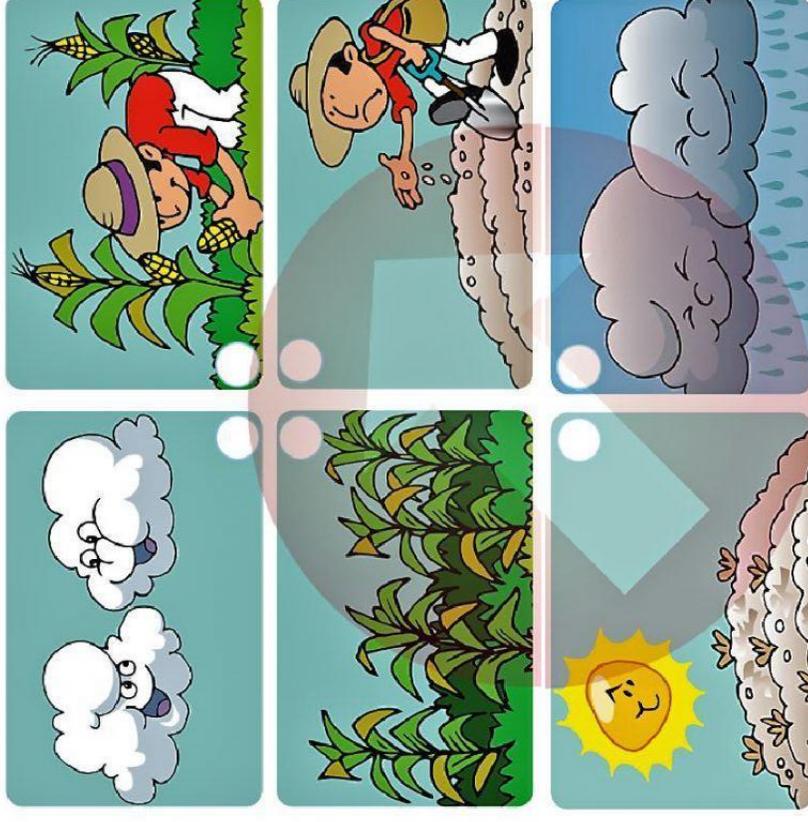
2.- Lee el texto "La gotita de agua". Después ordena las ilustraciones numerándolas del 1 al 6 de acuerdo con la historia.



1.- Relaciona los nombres de las partes de una narración con sus características correspondientes.

- También se le conoce como desenlace; es el momento en el que se resuelve el problema y se termina la historia.
1. Estado inicial.
- Es el principio de la narración, cuando se presenta a los personajes, el lugar y el tiempo de la historia.
2. Aparición de un conflicto.
- También se le llama nudo, se trata del momento en el que surge un problema que afecta a los personajes. En esta parte se cuentan los hechos que les suceden a los personajes.
3. Solución del conflicto.

2.- Lee el texto "La gotita de agua". Después ordena las ilustraciones numerándolas del 1 al 6 de acuerdo con la historia.



R P H U Ó Á Ó F I C T I C I O S A A A
 Û P J Q Í W Y Û T E S T I G O F D O E
 D Û E É Ö V É E Ú L H S X D I N I T B
 N E I R B B H O A Y Á Y U Ó E C N R S
 Ö N S Ó S Ö J P X B U S F Y I E A O X
 C Á S E S O I Ú C B X T E N I D V K Û
 R A T Y N C N Ö P U C L I C Û I Ó D T
 K Ö Ö K N L Á A D T O U S N T É O B G
 X N K I Û Z A S J L I I E C O O J W Ó
 F K R D R T U C L E N E E N I V Y Á Á
 Á P Û Ö Û Ó N O E M R L M C T J E Y N
 B Ó B F V Z R O O H O Û A P E O A L P
 U T É N Ó R T M J C I P C M O L Y Y A
 L Û N Y A I E É Y D S A J Z Z Ú X Á V
 A I N S M Ú K Y M E C E E K Ö B X R Ó
 Y Á E X M B S E C U N D A R I O Ó A C
 O D I A C O N T E C I M I E N T O A Í
 E H N A R R A D O R Ó F T É A Û C O P
 B K U N D D Û R E A L E S E U C C U Í

NARRADOR
 TESTIGO
 OMNISCIENTE
 PERSONAJE
 PRINCIPAL
 SECUNDARIO
 MITO
 CUENTO
 NOVELA
 TIEMPO
 ESPACIO
 ACONTECIMIENTO
 REALES
 FÁBULA
 LEYENDA
 COLECTIVOS
 FICTICIOS
 INICIO
 DESARROLLO
 DESENLACE

R P H U Ó Á Ó F I C T I C I O S A A A
 Û P J Q Í W Y Û T E S T I G O F D O E
 D Û E É Ö V É E Ú L H S X D I N I T B
 N E I R B B H O A Y Á Y U Ó E C N R S
 Ö N S Ó S Ö J P X B U S F Y I E A O X
 C Á S E S O I Ú C B X T E N I D V K Û
 R A T Y N C N Ö P U C L I C Û I Ó D T
 K Ö Ö K N L Á A D T O U S N T É O B G
 X N K I Û Z A S J L I I E C O O J W Ó
 F K R D R T U C L E N E E N I V Y Á Á
 Á P Û Ö Û Ó N O E M R L M C T J E Y N
 B Ó B F V Z R O O H O Û A P E O A L P
 U T É N Ó R T M J C I P C M O L Y Y A
 L Û N Y A I E É Y D S A J Z Z Ú X Á V
 A I N S M Ú K Y M E C E E K Ö B X R Ó
 Y Á E X M B S E C U N D A R I O Ó A C
 O D I A C O N T E C I M I E N T O A Í
 E H N A R R A D O R Ó F T É A Û C O P
 B K U N D D Û R E A L E S E U C C U Í

NARRADOR
 TESTIGO
 OMNISCIENTE
 PERSONAJE
 PRINCIPAL
 SECUNDARIO
 MITO
 CUENTO
 NOVELA
 TIEMPO
 ESPACIO
 ACONTECIMIENTO
 REALES
 FÁBULA
 LEYENDA
 COLECTIVOS
 FICTICIOS
 INICIO
 DESARROLLO
 DESENLACE

R P H U Ó Á Ó F I C T I C I O S A A A
 Û P J Q Í W Y Û T E S T I G O F D O E
 D Û E É Ö V É E Ú L H S X D I N I T B
 N E I R B B H O A Y Á Y U Ó E C N R S
 Ö N S Ó S Ö J P X B U S F Y I E A O X
 C Á S E S O I Ú C B X T E N I D V K Û
 R A T Y N C N Ö P U C L I C Û I Ó D T
 K Ö Ö K N L Á A D T O U S N T É O B G
 X N K I Û Z A S J L I I E C O O J W Ó
 F K R D R T U C L E N E E N I V Y Á Á
 Á P Û Ö Û Ó N O E M R L M C T J E Y N
 B Ó B F V Z R O O H O Û A P E O A L P
 U T É N Ó R T M J C I P C M O L Y Y A
 L Û N Y A I E É Y D S A J Z Z Ú X Á V
 A I N S M Ú K Y M E C E E K Ö B X R Ó
 Y Á E X M B S E C U N D A R I O Ó A C
 O D I A C O N T E C I M I E N T O A Í
 E H N A R R A D O R Ó F T É A Û C O P
 B K U N D D Û R E A L E S E U C C U Í

NARRADOR
 TESTIGO
 OMNISCIENTE
 PERSONAJE
 PRINCIPAL
 SECUNDARIO
 MITO
 CUENTO
 NOVELA
 TIEMPO
 ESPACIO
 ACONTECIMIENTO
 REALES
 FÁBULA
 LEYENDA
 COLECTIVOS
 FICTICIOS
 INICIO
 DESARROLLO
 DESENLACE

R P H U Ó Á Ó F I C T I C I O S A A A
 Û P J Q Í W Y Û T E S T I G O F D O E
 D Û E É Ö V É E Ú L H S X D I N I T B
 N E I R B B H O A Y Á Y U Ó E C N R S
 Ö N S Ó S Ö J P X B U S F Y I E A O X
 C Á S E S O I Ú C B X T E N I D V K Û
 R A T Y N C N Ö P U C L I C Û I Ó D T
 K Ö Ö K N L Á A D T O U S N T É O B G
 X N K I Û Z A S J L I I E C O O J W Ó
 F K R D R T U C L E N E E N I V Y Á Á
 Á P Û Ö Û Ó N O E M R L M C T J E Y N
 B Ó B F V Z R O O H O Û A P E O A L P
 U T É N Ó R T M J C I P C M O L Y Y A
 L Û N Y A I E É Y D S A J Z Z Ú X Á V
 A I N S M Ú K Y M E C E E K Ö B X R Ó
 Y Á E X M B S E C U N D A R I O Ó A C
 O D I A C O N T E C I M I E N T O A Í
 E H N A R R A D O R Ó F T É A Û C O P
 B K U N D D Û R E A L E S E U C C U Í

NARRADOR
 TESTIGO
 OMNISCIENTE
 PERSONAJE
 PRINCIPAL
 SECUNDARIO
 MITO
 CUENTO
 NOVELA
 TIEMPO
 ESPACIO
 ACONTECIMIENTO
 REALES
 FÁBULA
 LEYENDA
 COLECTIVOS
 FICTICIOS
 INICIO
 DESARROLLO
 DESENLACE



AREA: PLAN LECTOR

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMA: Uso de la C y la Q

Indicador de logro: Que los estudiantes identifiquen el uso correcto de las letras C y Q en palabras y refuercen su escritura a través de la lectura.

- Reconoce cuándo se usa la C y cuándo la Q en palabras.
- Lee y escribe palabras con C y Q correctamente.

Actividad introductoria (Exploración y motivación):

Materiales: Carteles con palabras, imágenes, cuentos con palabras clave.

- Pregunta: ¿Conoces palabras que tengan C? ¿Y palabras que tengan Q?
- Muestra algunas imágenes (queso, casa, cinco, quema, cielo).
- Escoge palabras y haz que los niños digan si se escriben con C o con Q.

💡 **Dinámica:** “Palabras saltarinas” → Dices una palabra en voz alta, y si tiene C saltan una vez, si tiene Q, saltan dos veces.

Desarrollo del concepto;

Se usa C:

- ❖ En palabras que terminan en -cito/-e cito: pececito, pancito.
- ❖ En números: cinco, cien.
- ❖ En diminutivos.

Se usa Q con la letra U (y no suena la U):

- ❖ En palabras como: queso, quemar, querer, química.

Actividades en clase (Práctica y participación):

Actividad 1: Lee un cuento corto donde aparezcan muchas palabras con C y Q (puede ser inventado o adaptado).

🌟 Actividad 2: Subrayar en el cuento todas las palabras con C de un color, y con Q de otro color.

Actividades de afianzamiento (Refuerzo):

USO DE LA C Y LA Q

Nombre: _____ Grado: Segundo

1. Lee y subraya las palabras con C en color azul y las palabras con Q en color rojo:



“El queso que cocina Camila con su mamá es delicioso. Quiero cinco pedazos más porque me encanta.”

2. Escribe 5 palabras con C y 5 con Q:

Palabras con C:

1. ___

2. ___

3. ___

4. ___

5. ___

Palabras con Q:

1. ___

2. ___

3. ___

4. ___

5. ___

3. Completa las oraciones con palabras que contengan C o Q:

a) Me gusta el ___ con pan.

b) En la ___ hay una nevera.

c) ___ quiere jugar conmigo.

d) Tengo ___ dedos en cada mano.

e) Mamá ___ la comida con amor.

4. Dibuja dos palabras que empiecen con C y dos que empiecen con Q:

(Cuatro espacios para dibujos)

AREA: CIENCIAS NATURALES

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMA: Factores bióticos y abióticos

INDICADORES DE LOGRO: Que los estudiantes identifiquen los factores bióticos y abióticos presentes en su entorno y comprendan su importancia en los ecosistemas.

Actividad introductoria (Motivación):

Materiales: Láminas de naturaleza, video corto, objetos del entorno.

Lleva a clase imágenes de un ecosistema (como un bosque o un jardín).

Pregunta: ¿Qué cosas vivas vez en esta imagen? ¿Qué cosas no están vivas pero son importantes?

💡 Dinámica: “Vivo o no vivo” → Nombras elementos (ej.: árbol, piedra, sol, perro) y los niños dicen si son bióticos o abióticos.

Desarrollo del concepto

Factores bióticos: Son todos los seres vivos (plantas, animales, hongos, personas, bacterias).

Factores abióticos: Son los elementos sin vida que influyen en los seres vivos (agua, aire, luz solar, temperatura, suelo, piedras).



Actividades en clase (Práctica y participación):

Actividad 1: Dibuja un paisaje natural e identifica en él al menos 3 factores bióticos y 3 abióticos.

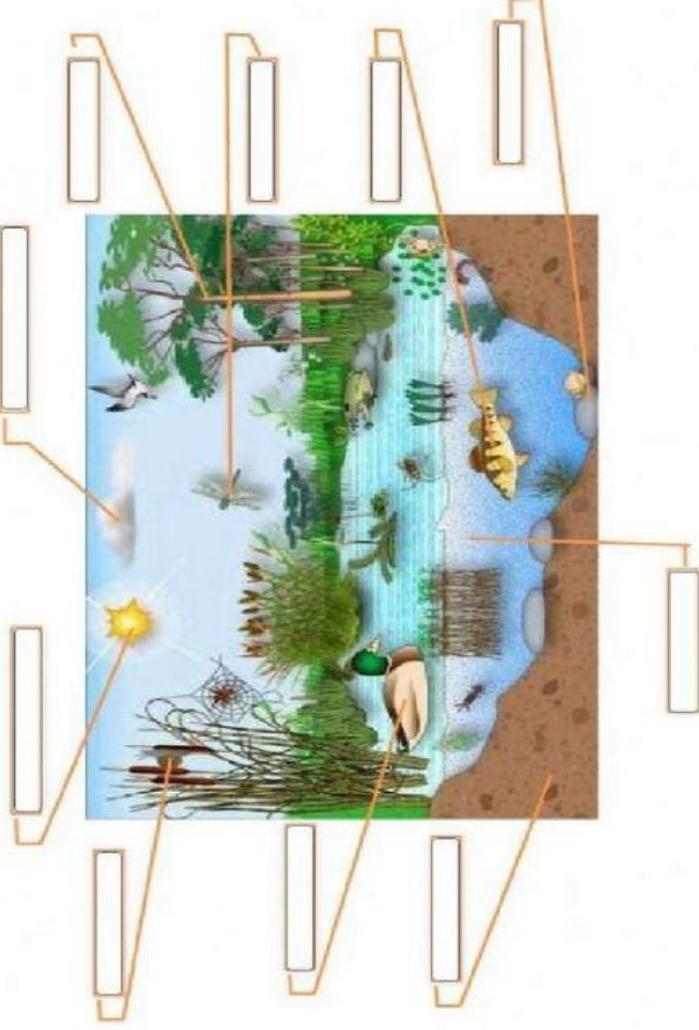
Actividad 2: Clasifica una lista de palabras en dos columnas:

Ej.: sol, mariposa, roca, árbol, aire, pez. Etc.

Actividad 3: Juego “El detective del entorno” → Observar el patio o una imagen y anotar qué elementos bióticos y abióticos se encuentran.

Actividades de afianzamiento (Refuerzo): Tarea en casa: En el cuaderno, dibuja tu entorno y escribe qué elementos vivos y no vivos ves.

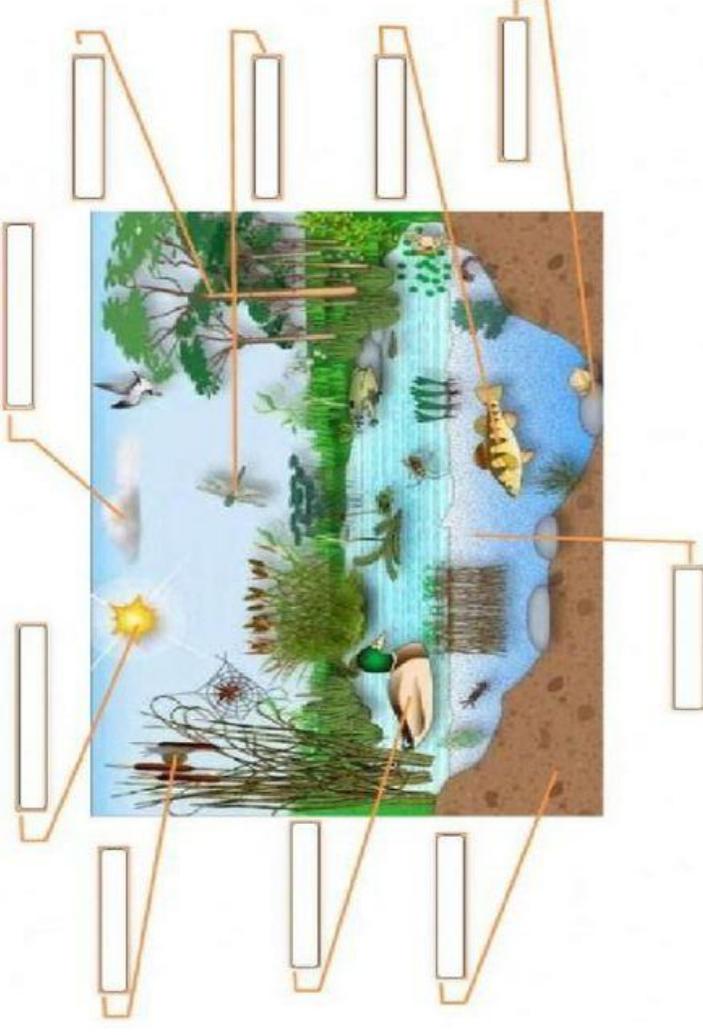
- Observa la siguiente imagen. Clasifica los seres señalados en "FACTORES BIÓTICOS" o "FACTORES ABIÓTICOS".



- Lee las siguientes oraciones. Haz clic solo en el de las afirmaciones correctas.

Biótico significa vivo
El suelo es un factor biótico
Abiótico significa no vivo
Los árboles son factores abióticos.
Las aves son factores bióticos
El agua es un factor abiótico

- Observa la siguiente imagen. Clasifica los seres señalados en "FACTORES BIÓTICOS" o "FACTORES ABIÓTICOS".



- Lee las siguientes oraciones. Haz clic solo en el de las afirmaciones correctas.

Biótico significa vivo
El suelo es un factor biótico
Abiótico significa no vivo
Los árboles son factores abióticos.
Las aves son factores bióticos
El agua es un factor abiótico

AREA: ECOLOGIA

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMA: MEDIO AMBIENTE Y CONTAMINACIÓN

INDICADORES DE LOGROS:

Reconocer la importancia del cuidado del medio ambiente y comprender qué es la contaminación y cómo afecta nuestro entorno.

Actividad introductoria (Motivación):

- Pregunta: ¿Qué es el medio ambiente? ¿Qué cosas lo dañan?
- Observan imágenes de un lugar limpio y otro contaminado.
- Conversan: ¿Cuál te gusta más y por qué?

Dinámica: “Eco detectives” → Dices acciones y los niños levantan pulgar arriba si cuida el ambiente o pulgar abajo si lo contamina. Ej.: botar basura al río, sembrar un árbol, dejar luces encendidas.

Desarrollo del concepto

El medio ambiente es todo lo que nos rodea: aire, agua, tierra, plantas, animales, personas.

Contaminación es cuando dañamos el ambiente con basura, humo, ruidos o químicos.

Debemos cuidarlo para tener una vida sana y feliz.



Actividades en clase

Actividad 1: Dibuja dos escenas: un ambiente limpio y uno contaminado.

Actividad 2: Clasifica acciones: ¿contaminan o cuidan el ambiente? (Ej.: reciclar, botar basura, sembrar, quemar hojas).

Actividad 3: Conversatorio: ¿Qué cosas hacemos en casa para cuidar el planeta?

Actividades de afianzamiento (Refuerzo):

Escritura guiada: Escribe 3 acciones que tú puedes hacer para cuidar el medio ambiente.

Manualidad: Con materiales reciclados, crea un objeto útil o decorativo.

Tarea en casa: Junto a tu familia, recoge basura en un espacio cercano toma una foto del antes y después, da tu opinión.

AREA: GEOGRAFIA

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMA: LOS RIOS Y LOS LAGOS

INDICADORES DE LOGROS: Reconocer qué son los ríos y lagos, su importancia y localización en el entorno.

Actividad introductoria (Motivación):

Pregunta:

¿Has visto un río o un lago? ¿Cómo son?

Muestra fotos de ríos y lagos famosos de Colombia (como el río Magdalena o el lago Tota).

Comenta: ¿Qué animales y plantas viven allí?

Dinámica: Juego “¿Es río o lago?” → Muestras una imagen y los niños responden si es un río o un lago.

Desarrollo del concepto:

Un río es una corriente de agua que fluye por un camino y desemboca en el mar, otro río o lago.

Un lago es una acumulación grande de agua rodeada de tierra.

Ambos son importantes para la vida de animales, plantas y personas.



Actividades en clase

Actividad 1: Dibuja un río y un lago, escribe sus nombres y rodea con colores.

Actividad 2: Ubica en un mapa de Colombia al menos un río y un lago.

Actividad 3: Completa frases como:

“El río sirve para...”

“El lago es un lugar donde...”

Actividades de afianzamiento (Refuerzo):

Escribe una frase sobre por qué debemos cuidar los ríos y lagos, y decora con dibujos.

Manualidad: Haz una maqueta sencilla de un paisaje con un río o lago usando materiales reciclables.

Tarea en casa: Pregunta a tus papás si conocen algún río o lago y dibújalo.

AREA: INGLES

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CL

TEMAS: Days of the Week (Días de la

INDICADOR DE LOGROS: Aprende días de la semana en inglés.

.Actividad introductoria (Motivación

Materiales: Canción infantil, tarjetas con los días

Escucha la canción "The Days of the Week Song".

- Repite los días después del audio o del docente.
- Relaciona los días con actividades diarias (ej.: On Monday I go to school).

Dinámica: Juego "Salta el día" → Colocas tarjetas en el piso, dices un día, y los niños deben saltar sobre la tarjeta correcta.

Desarrollo del concepto:

- Monday – lunes
- Tuesday – martes
- Wednesday – miércoles
- Thursday – jueves
- Friday – viernes
- Saturday – sábado
- Sunday – Domingo

There are 7 days in a week!

Actividades en clase (Práctica y participación):

Actividad 1: Copiar y decorar los días de la semana en orden.

LOS DÍAS DE LA SEMANA EN INGLÉS

ESPAÑOL		INGLÉS
Lunes	Se dice...	Monday
Martes	Se dice...	Tuesday
Miércoles	Se dice...	Wednesday
Jueves	Se dice...	Thursday
Viernes	Se dice...	Friday
Sábado	Se dice...	Saturday
Domingo	Se dice...	Sunday

tribir los

Actividad 2: Juego "What day is today?" → El docente

DAYS OF THE WEEK

Name: _____ Grade: _____

Saturday

Wednesday

Thursday

Friday

Sunday

Monday

Tuesday

Monday

1

Monday

www.ABCfichas.com

DAYS OF THE WEEK

Name: _____ Grade: _____

Saturday

Wednesday

Thursday

Friday

Sunday

Monday

Tuesday

Monday

1

Monday

www.ABCfichas.com

La semana en inglés

M

Lunes

T

Martes

W

Miércoles

T

Jueves

F

Viernes

S

Sábado

S

Domingo

www.edufichas.com

La semana en inglés

M

Lunes

T

Martes

W

Miércoles

T

Jueves

F

Viernes

S

Sábado

S

Domingo

www.edufichas.com

AREA: RELIGION

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMA: LA BIBLIA NOS CUENTA LA HISTORIA.

INDICADORES DE LOGROS: Reconocer la Biblia como el libro sagrado que nos cuenta la historia del amor de Dios y su pueblo.

Actividad introductoria (Motivación):

Materiales: Una Biblia, ilustraciones de historias bíblicas, video corto.

Pregunta: ¿Conoces la Biblia? ¿Quién te ha leído algo de ella? - Muestra una Biblia y cuéntales que es un libro muy especial con muchas historias hermosas.

Menciona personajes conocidos: Adán y Eva, Noé, Moisés, Jesús.

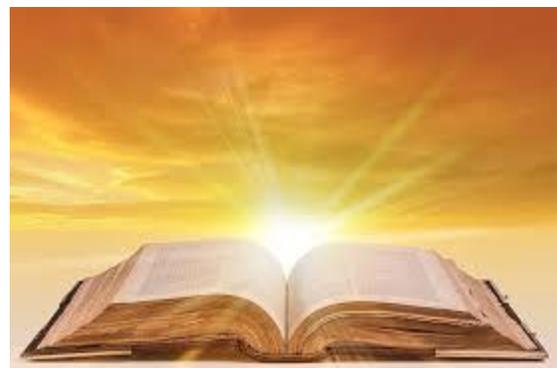
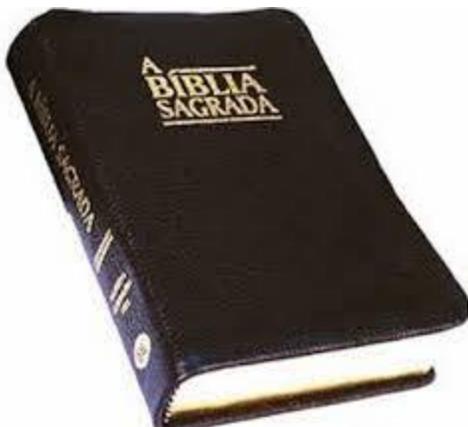
Dinámica: Juego “¿Quién es quién?” → Muestras una imagen (ej: el arca de Noé) y ellos dicen qué historia es.

Desarrollo del concepto:

La Biblia es el libro sagrado que nos cuenta la historia de Dios y su amor por la humanidad.

Tiene dos partes: Antiguo Testamento (antes de Jesús) y Nuevo Testamento (vida de Jesús).

Está llena de enseñanzas, valores y ejemplos.



Actividades en clase (Práctica y participación):



Actividad 1: Lee una historia corta de la Biblia (ej: la creación, el arca de Noé).

Actividad 2: Dibuja la historia que más te gustó.

Actividad 3: Contesta: ¿Qué aprendiste de esta historia? ¿Qué valores enseña?

Actividades de afianzamiento (Refuerzo):

Escribe una frase: “La Biblia me enseña a...” y completa.

Representación: Haz con el grupo una pequeña dramatización de una historia bíblica.

Tarea en casa: Pregunta en casa cuál es la historia bíblica favorita de tu familia y cuéntala con dibujos.

AREA: TECNOLOGIA

DOCENTE: SOLEY GALVIS Y DAICY CUNDUMI

TEMAS: LA IMPRESORA.

Indicador de logro: Conocer qué es una impresora de forma básica.



Actividad introductoria (Motivación):

Pregunta: ¿Has visto una impresora? ¿Para qué sirve?
Muestra una impresora real o imágenes de diferentes tipos (de tinta, láser).
Explica: sirve para imprimir documentos, dibujos, tareas, etc.

Desarrollo del concepto:

Una impresora es un dispositivo que se conecta al computador y permite sacar en papel lo que vemos en la pantalla.

Imprime textos, imágenes y trabajos.

Funciona con tinta o tóner, papel y electricidad.



Actividades en clase (Práctica y participación):

Actividad 1: Dibuja una impresora y escribe sus partes (botón, papel, bandeja, cable).

Actividad 2: Observa cómo el docente imprime un documento. Explica lo que viste.

Actividad 3: Escribe 3 cosas que puedes imprimir con una impresora.

Actividades de afianzamiento (Refuerzo):

Escritura guiada: Completa:

“La impresora sirve para...”

“En mi casa/escuela se usa para...”

Manualidad: Armar una impresora con cajas recicladas (opcionales y divertidas).

Tarea en casa: Pregunta a tus papás si usan impresora y para qué.