

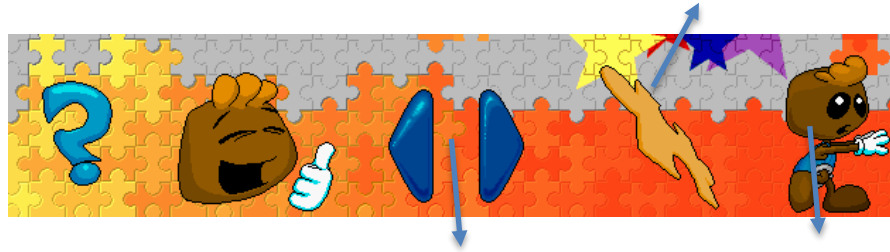
Tareas **Enero**
Computación **Preescolar 2**

- Martes 12** - El alumno ingresará al apartado “**Mes a Mes**”, en el cual seleccionará el mes de **Enero**, a continuación, realizará el primer cuadro **Diferencias** hasta conseguir **1 estrella**. (**Enviar fotografía del alumno realizando el ejercicio y de la pantalla final con la estrella**).
Al terminar dará clic en el **regalo** que se encuentra en la parte superior derecha, al ingresar dará clic en la sección **Puzzle**. Realizará **3 diseños** a su libre elección, con **6 piezas**. (Ver guía abajo) (**Enviar fotografía del alumno realizando el ejercicio**).
- Jueves 14** - El alumno ingresará al apartado **Peques Computación** donde realizará los temas (2) “**Muebles**” y “**Mi postura correcta**” (este último se encuentra dando clic en la página siguiente/flechas moradas) el cual deberá realizar las actividades **2 veces/2 estrellas**. (**Mandar reporte**).
- Martes 19** - El alumno ingresará al apartado **Zoológico Vermic** en la sección “**Conocer las letras**”, en el cual observará y dará clic en cada animal que se le presenta (repararlos **3 veces**). Finalmente dará clic en el **cuaderno con lápiz**, en el cual seleccionará la **vocal o consonante** con la que **inicia** el animal que le muestra, realizarlo hasta que el animalito coma su premio. **Realizar 2 intentos**. (**Mandar fotografía del alumno realizando la actividad**).
- Al terminar ingresará al apartado “**Jugando con letras**” donde dará clic en las consonantes “**m p**”, deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **1 estrella**. (**Enviar fotografía**).
- Jueves 21** - El alumno ingresará al apartado “**Jugando con números**” donde dará clic en el número “**12**”, deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **el tesoro**. (**Enviar fotografía**).
- Al finalizar realizará las **páginas 60 y 61** de su libro **Atmósfera digital Peques 2**.
- Martes 26** - El alumno ingresará al apartado **Zoológico Vermic** en la sección “**Conocer los números**”, en el cual observará y dará clic repasando las cantidades que le muestra **3 veces**. Terminando dará clic en el **ábaco**, en el cual seleccionará el número que le indique hasta que el animalito coma su premio. **Realizar 2 intentos**. (**Mandar fotografía del alumno realizando la actividad**).
- Finalmente ingresará al apartado “**Jugando con números**” donde dará clic en el número “**13**”, deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **el tesoro**. (**Enviar fotografía**).

Jueves 28

-El alumno ingresará al apartado **Magic Words**, dará clic al icono **Choose a group**, seleccionará el cuadro "**Computer Parts**", a continuación, dará clic en **Knowing 1 by 1**, al terminar el repaso dará clic en el apartado **Memory game** y finalmente realizará en el apartado **Play. (Enviar statistics)**.

Puzzle



Dar clic para cambiar el número de piezas.

Clic para cambiar y ver los diferentes diseños.

Dando clic en el personaje sales del Puzzle.

Tema Magic Words



Importante:

*Las tareas deben ser realizadas por los niños, apoyar explicando, dirigiendo y supervisando.

*Los reportes de avance/ tareas serán enviados a la siguiente dirección:

lizac@inter.iespe.edu.mx

Horario de atención: Martes a Jueves de 9:00 a 15:00 horas.