



2° PRIMARIA ARTES PROYECTO

- En un cartón o cartulina dibuja 5 círculos del tamaño de la tapa de un botellón de agua, si es en cartulina serán 10 círculos para que quede con mayor soporte y las pegas dobles.
- Corta cada círculo, en el caso del cartón quizá te sea difícil, así que pide ayuda para recortarlos.
- Con un marcador o color dibuja los siguientes valores musicales:



**Nota: Se abrirá un espacio en la plataforma LMS para que subas el proyecto.
Fecha límite para recibir proyectos: 16 de febrero 2024**






2° PRIMARIA COMPUTACIÓN PROYECTO

Actividad 1


El mouse

Anota el número que corresponda a cada una de las partes del mouse

1. SCROLL
2. CLIC DERECHO
3. CLIC IZQUIERDO




Une con una línea las funciones de los botones del mouse



CLIC DERECHO

DOBLE CLIC

ARRASTRAR



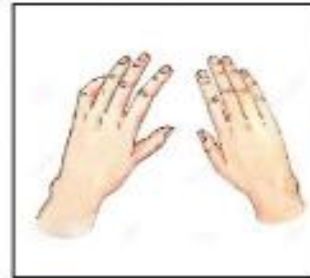
LA FLECHITA DEL APUNTADOR DEL MOUSE SE LLAMA





Actividad 2

Traza con una línea las partes de la computadora que se relacionan con las partes del cuerpo.



**Nota: Se abrirá un espacio en la plataforma LMS para que subas el proyecto.
Fecha límite para recibir proyectos: 16 de febrero 2024**





EDUCACIÓN FÍSICA PROYECTO

2° PRIMARIA

Explica en el cuaderno cómo se juega los "Quemados", dibújate con tus amigos jugándolo

**Nota: Se abrirá un espacio en la plataforma LMS para que subas el proyecto.
Fecha límite para recibir proyectos: 16 de febrero 2024**