

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN–GRUPO N° 2**ESCUELA:** General Mariano Acha**CUE:** 70000-33-00**DOCENTE:** Aballay, Patricia**GRADO:** 2° TRAMO PRIMER CICLO NIVEL PRIMARIO**TURNO:** Jornada Completa**ÁREAS:** Matemática, Ciencias Naturales, Educación Tecnológica, Artes Visuales**TÍTULO:** “Desde casa aplico lo que aprendí”**CONTENIDOS:****ÁREA MATEMÁTICA:** Regularidades de la numeración oral y escrita hasta 400. Cuerpos geométricos. Clasificación.**ÁREA CIENCIAS NATURALES:** Diversidad animal: Hábitos de alimentación, tipos de coberturas, diversidad en ambientes, desplazamientos.**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** Herramientas.**ARTES VISUALES:** La imagen tridimensional. El color: expresivo, descriptivo y decorativo.**INDICADORES DE EVALUACION PARA LA EVALUACIÓN:**

- Ubica en cuadro numérico resultados de operaciones.
- Identifica cuerpos geométricos según sus características.
- Diferencia características principales de los animales.
- Diferencia las herramientas simples y complejas.
- Distingue colores primarios y secundarios en una producción tridimensional.

DESAFÍO: Confecciona un robot en 3D de cuerpos geométricos como recurso lúdico.**ACTIVIDADES****DÍA 1** **ÁREA MATEMÁTICA**

Estos súper héroes, son quienes te van acompañar a realizar todas las actividades.

Porque sos un súper niño. ¡Adelante!

-Colorea solo uno de ellos y escribe tu nombre.

.....

¡Vamos a trabajar como súper héroes!



-Observa el cuadro de números.

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100									
200									
300									
400									

-Ubica en el cuadro los resultados de estas operaciones.

400 -80	300 + 50	120 -30	200-70	310+40	370+50
---------	----------	---------	--------	--------	--------

-Completa con V (si es verdadero) o F (si es falso).

.....En la columna del 70 todos los números terminan en 0.

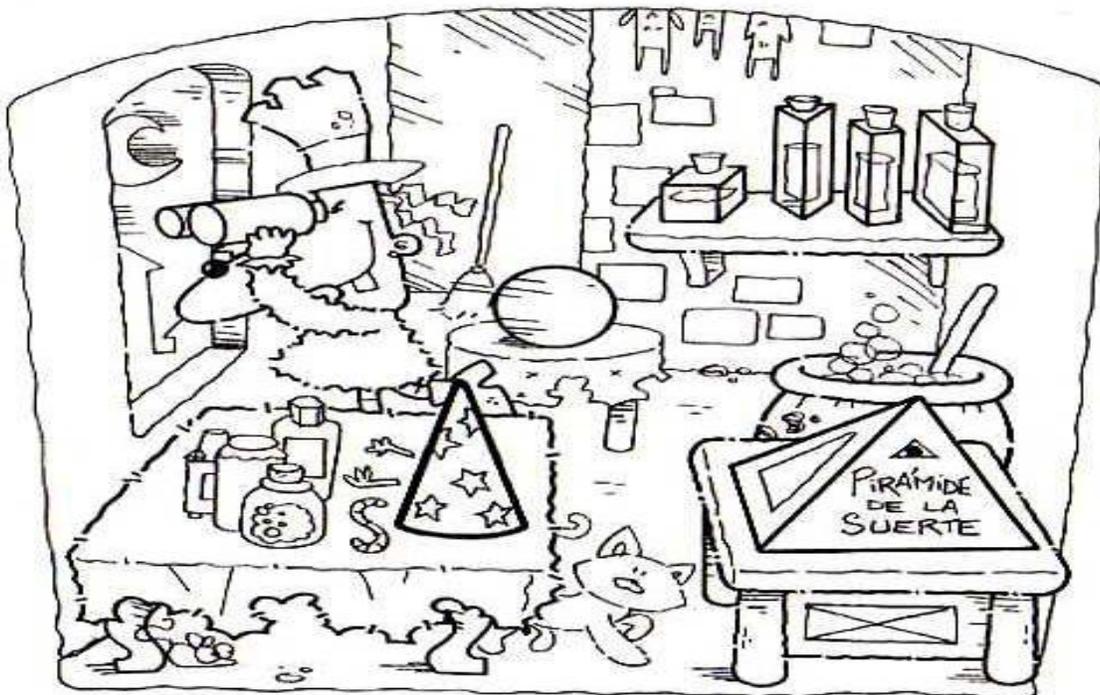
.....Todas las filas terminan en 9.

.....Después de los casilleros terminados en 9 viene uno que termina en 0.

.....Si bajo un casillero es lo mismo que sumar 100.

....Si subo un casillero es lo mismo que quitar 10.

Pinta los cuerpos geométricos que encuentres en la imagen.



Completa el cuadro con los nombres de los cuerpos geométricos

Los que ruedan	Los que no ruedan

DÍA 2 CIENCIAS NATURALES

Encierra con un círculo la opción correcta.

<u>La vaca</u>
<u>Es un animal:</u> doméstico, salvaje
<u>Su tamaño es:</u> grande, mediano, pequeño
<u>Se alimenta de:</u> carne, hierbas
<u>Se mueve a través de:</u> patas, alas, aletas
<u>Su cuerpo está cubierto de:</u> plumas, piel, pelos

DÍA 3 EDUCACIÓN TECNOLÓGICAConstrucción cubo 3D

Con ayuda de un adulto busca los siguientes materiales para construir un cubo:

Tijeras

Pegamento

Cartulina (para que quede mas firme)

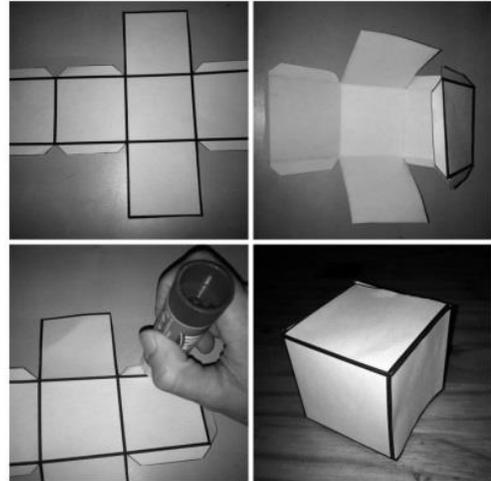
Responde las preguntas

¿Tuviste dificultad al realizar esta actividad?

¿Qué tipo de material utilizaste?

¿Qué herramientas manipulaste?

¿Es una herramienta compuesta o simple?

**ARTES VISUALES**

Realiza tres cuerpos geométricos de cartón o cartulina: un cubo, una pirámide y un cilindro

Pinta con témperas de colores primarios o secundarios.

DÍA 4 RESOLUCIÓN FINAL DEL DESAFÍO

¡A realizar el desafío!

Busca material descartable como, cajas de diferentes tamaños, botellas de plástico, tubos de cartón, tapitas, etc.

Con los materiales, imagina y confecciona un robot en 3D como recurso lúdico.

Envía fotos a tu seño para registrar tus bellas actividades.

Directora del establecimiento: Prof. Laura Marinero