

### **GUÍA PEDAGÓGICA Nº23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 3**

**ESCUELA:** LUIS JORGE FONTANA                      **CUE** 700002300

**DOCENTES:** LUJAN IRIS – ISABEL AGÜERO - YANINA VERA- ANDREA PANTUSO

**GRADO:** 2ºA Y 2º B    **CICLO:** PRIMERO    **NIVEL:** PRIMARIO    **TURNO:** MAÑANA

**ÁREAS INTEGRADAS:** LENGUA, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA, TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN FÍSICA

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** A JUGAR APRENDIENDO

**CONTENIDOS:** **MATEMÁTICA:** EL NÚMERO NATURAL DEL 0 AL 1000. RELACIONES DE MAYOR, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. COMPOSICIÓN DE NÚMEROS. ESTRATEGIAS DE CÁLCULO MENTAL EXACTO PARA SUMAR Y RESTAR. OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. NOMBRES DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS. **CIENCIAS NATURALES:** ACCIONES BÁSICAS DE PREVENCIÓN PRIMARIA DE ENFERMEDADES. **FORMACIÓN ÉTICA:** REFLEXIÓN Y ANÁLISIS SOBRE DIFERENTES NORMAS DE CONVIVENCIA. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** RECONOCE MATERIALES Y SUS PROPIEDADES. **EDUCACIÓN FÍSICA:** RECONOCER NOMBRES DE UBICACIÓN Y ORIENTACIÓN DEL PROPIO CUERPO Y LOS OBJETOS EN EL ESPACIO. RECONOCIMIENTO DE LAS NOCIONES TEMPORALES CON SU CUERPO Y DE LOS ELEMENTOS.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:** **MATEMÁTICA:** LEE Y ESCRIBE NÚMEROS NATURALES. ESTABLECE RELACIONES ENTRE LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS Y SU ESCRITURA. RESUELVE PROBLEMAS DE MULTIPLICACIÓN. RECONOCE CUERPOS GEOMÉTRICOS. **CIENCIAS NATURALES:** DISTINGUE ACCIONES QUE PREVIENEN ENFERMEDADES. IDENTIFICA ALIMENTOS SALUDABLES. **FORMACIÓN ÉTICA:** VALORA LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS DE CONVIVENCIAS **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** ESCRIBE, LEE Y COMPARA SOBRE LOS MATERIALES ESTUDIADOS. IDENTIFICA LAS PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. **EDUCACIÓN FÍSICA:** RECONOCE ADELANTE-ATRÁS, CERCA-LEJOS, ARRIBA- ABAJO (EN EL SALTO, EN LA CARRERA, EN EL LANZAMIENTO. IDENTIFICA LA DIFERENCIA DE LENTO-RÁPIDO, MÁS TIEMPO QUE -MENOS TIEMPO QUE, MARCACIONES RÍTMICAS, PAUSA, ETC.

**DESAFÍO: REFORMULAR EL JUEGO DE LA OCA**

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

**EXPLICACIÓN DEL DESAFÍO:** A MEDIDA QUE VAYAS REALIZANDO LA GUÍA CONFECCIONARÁS **TARJETITAS CON PISTAS** QUE TE SERVIRÁN PARA QUE JUEGES AL JUEGO LA OCA CON UN INTEGRANTE DE TU FAMILIA. ¡**MANOS A LA OBRA!**

**DIA 1      ACTIVIDADES      CIENCIAS NATURALES**

PARA QUE NUESTRO CUERPO CREZCA SANO ES NECESARIO LLEVAR UN ESTILO DE VIDA SALUDABLE MEDIANTE UNA BUENA ALIMENTACIÓN Y HÁBITOS SALUDABLES.

1-MIRÁ LAS FOTOS Y MARCÁ LOS HÁBITOS SALUDABLES.



2-OBSERVA ESTOS ALIMENTOS Y LISTA EN TU CUADERNO SOLO LOS ALIMENTOS SALUDABLES.



3-AYUDA A ARMAR UN ALMUERZO SALUDABLE PARA ESTA PEQUEÑA

**\*COMIENZA A ESCRIBIR LAS DOS PRIMERAS PISTAS.**

**NOMBRA 3 ALIMENTOS SALUDABLES.**

**NOMBRA 3 HÁBITOS SALUDABLES.**

**DÍA 2 MATEMÁTICA**

4- ¿QUÉ NÚMEROS FALTAN EN ESTE CUADRO? COMPLÉTALO.

61	62		64	65	66	67		69	70
	72	73	74			77	78	79	
81		83	84			87		89	90
91		93		95	96	97	98		

OBSERVA EL CUADRO ANTERIOR Y REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES:





- **PINTA LOS NÚMEROS QUE TENGAN 7 DIECES.**
- **RODEA ESTOS NÚMEROS:**

$$10+10+10+10+10+10+3$$

$$80 + 7$$

$$70 + 6$$

5-OBSERVA LA TABLA QUE REPRESENTA LA CANTIDAD DE FRUTAS QUE HAY UNA FERIA

			
MANDARINA	MANZANA	BANANA	SANDIA
70+6	10+10+10+8	10+ 6	90+3

\*COMPONE LOS NÚMEROS DE CADA FRUTAS.

\*ORDÉNALOS DE MAYOR A MENOR

\*ELIGE 2 NÚMEROS Y ESCRIBE SU ANTERIOR Y POSTERIOR

\*ESCRIBE EN LETRAS EL NÚMERO DE LA FAMILIA DEL 90.

**\*SIGUE ESCRIBIENDO LAS PISTAS PARA EL JUEGO.**

**NOMBRA 3 NÚMEROS MENORES A 50.**

**NOMBRA 3 NÚMEROS MAYORES A 50**

**DÍA 3: MATEMÁTICA**

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

6-OBSERVA LAS BANDEJAS QUE SE PREPARAN EN UN COMEDOR Y LUEGO RESPONDE.



\*¿CUÁNTAS BANANAS FALTARÁN PARA COMPLETAR LA BANDEJA CON 20 BANANAS?

\*DE 19 NARANJAS QUE HABÍA EN LA BANDEJA SOLO QUEDAN 9 ¿CUÁNTAS SE SACARON?

\*SI SE AGREGAN 20 MANZANAS, MÁS ¿CUÁNTAS HABRÁ EN TOTAL?

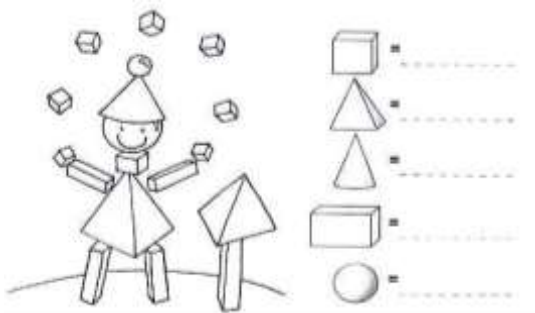
**\*REALIZA UNA PISTAS MÁS, PARA EL JUEGO DE LA OCA**

¡RAPIDITO! ¿CUÁNTO ES?

$23+5=$        $20-8=$        $45+4=$

#### DÍA 4    **GEOMETRÍA**

7-COMPLETA: **CUENTA** CUANTOS CUERPOS HAY DE CADA UNO. **PINTA** LOS QUE RUEDAN Y ESCRIBE SUS NOMBRES



ESCRIBIR LA SIGUIENTE PISTA:

NOMBRE COSAS QUE TENGAN FORMA DE ESFERA.

8-OBSERVA Y UNE, CON UNA LÍNEA CADA OBJETO CON LA FORMA QUE TIENE.



**ESFERA**  
**CILINDRO**  
**PRISMA**

## ÁREA TECNOLOGÍA



**9-OBSERVA LAS IMÁGENES DE LA CLASE 1, ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS MATERIALES QUE EN ELLA APARECEN.**

**10-ELABORA UN CUADRO CON DOS COLUMNAS, LUEGO COLOCARAS EN UNA COLUMNA LOS MATERIALES NATURALES Y EN LA OTRA LOS MATERIALES ARTIFICIALES QUE OBSERVASTES.**

**11-OBSERVA LA IMAGEN DE LA CANASTA E IDÉNTICA EL MATERIAL UTILIZADO PARA SU ELABORACIÓN.**

**12-OBSERVA Y RESPONDE. SI CONSTRUYERAS LA CANASTA DE FRUTAS CON OTRO MATERIAL ¿QUÉ MATERIAL ELEGIRÍAS PARA REALIZARLA? ¿POR QUÉ?**

**13 -AHORA ESTAS LISTO PARA ESCRIBIR LAS SIGUIENTE PISTA:**

NOMBRA UN MATERIAL ARTIFICIAL Y UNO NATURAL

## **DIA 5   ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

**14-REALIZAR EL JUEGO DE LA OCA MOTRIZ, CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS: DEBE TENER 25 CASILLEROS, DEBES MARCARLO EN EL PISO EN FORMA DE LABERINTO, DARLE A CADA CASILLERO EL TAMAÑO DE UNA BALDOSA Y DEBES LEER ATENTAMENTE LA CONSIGNA DE CADA CASILLERO. CASILLERO 1: TROTE LENTO , EN EL LUGAR, 2: TROTE RÁPIDO EN EL LUGAR, 3: SALTICADO (DESPLAZÁNDOTE), 4: GALOPE LATERAL (DESPLAZÁNDOTE) 5:SALTO CON DOS PIES JUNTOS HACIA ADELANTE, 6: AVANZA HACIA LA CÁRCEL SALTANDO EN UN PIE ( CASILLERO 12) 7: LANZA HACIA ARRIBA Y ATRAPA UNA PELOTA DE MEDIA, 8:CON LOS DOS PIES JUNTOS SALTA EN EL CASILLERO: ADELANTE- ATRÁS, A LOS COSTADOS, ADENTRO- AFUERA, 9: SIÉNTATE APOYANDO LA COLA EN EL PISO DENTRO DEL TABLERO , LOS PIES AFUERA DEL MISMO GIRA COMO LAS AGUJAS DEL RELOJ SIN SACAR LA COLA DEL CASILLERO Y HASTA VOLVER A LA POSICIÓN INICIAL, 10: REALIZA TROTE Y MARCA EL RITMO CON LAS PALMAS, 11:CONDUCE UNA PELOTA DE MEDIA CON LOS PIES EN LÍNEA RECTA,12: PIERDE UN TURNO, 13: PASA LA PELOTA DE UNA MANO A LA OTRA, 14:LANZA LA PELOTA HACIA ADELANTE Y CORRE A ATRAPARLA ANTES DE QUE CAIGA, 15: LANZA LA PELOTA POR ARRIBA DE UNA SILLA, 16:LANZA LA PELOTA POR DEBAJO DE LA SILLA, 17: CAMINA SIN HACER RUIDO , LIVIANO COMO UNA PLUMA, 18: CAMINA HACIENDO MUCHO RUIDO PESADO COMO DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO**

PLOMO,19: VUELVE HACIA LA SALIDA,20: AVANZA HACIA ADELANTE REALIZANDO CONEJITO.

15-UNA VEZ QUE ESCRIBISTE TODAS LAS PISTAS PUEDES ARMAR EL JUEGO.

PARA ELLO NECESITAS:

UN DADO, DOS TAPITAS O PIEDRITAS DIFERENTES Y DIBUJAR EN UNA HOJA BLANCA LA SIGUIENTE IMAGEN:



16- COLOCA A CADA TARJETITA CON LAS

PISTAS UN NÚMERO MENOR A 20

AHORA ¡¡A JUGAR CON UN INTEGRANTE DE TU FAMILIA!!

1º SE TIRA EL DADO Y SE AVANZA SEGÚN EL NÚMERO QUE SALGA.

2º SI LA PIEDRITA O TAPITA DEL JUGADOR CAE EN UN NÚMERO QUE CONCIDE CON EL DE **LAS TARJETITAS** DEBE LEERLA Y RESPONDER .SI LO HACE BIEN SIGUE EN EL LUGAR, SINO RETROCEDE UN CASILLERO.

3º GANA EL JUGADOR QUE LLEGUE PRIMERO A LA SALIDA.

ES IMPORTANTE QUE RECUERDES LA SIGUIENTE REGLA: **RESPETAR EL TURNO DE CADA JUGADOR.**

17 -**FORMACIÓN ÉTICA** \*DESPUÉS DE JUGAR PIENSA Y REFLEXIONA:

¿CÓMO TE SENTISTE JUGANDO? ¿ES IMPORTANTE RESPETAR LAS REGLAS, POR QUÉ? ASÍ COMO EN EL JUEGO EXISTEN REGLAS, EN LA VIDA SOCIAL TAMBIÉN PARA PODER EVITAR CONFLICTOS Y MEJORAR LA VIDA.**GRABA UN AUDIO CONTANDO SI ES IMPORTANTE RESPETAR LAS REGLAS DE LOS JUEGOS.**

18-OBSERVA Y TACHA LAS ACCIONES INCORRECTAS Y PINTA LO CORRECTO.



19 -ESCRIBE DOS NORMAS O REGLAS QUE DEBES SEGUIR EN CASA PARA UNA MEJOR CONVIVENCIA

VICEDIRECTORA: MÓNICA FUENTES

DIRECTORA: SANDRA MORENO

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO