

## GUÍA PEDAGÓGICA Nº23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

**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. 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 NACIONES 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 JUEGUES AL JUEGO LA OCA CON UN INTEGRANTE DE TU FAMILIA. ¡**MANOS A LA OBRA!**

**ACTIVIDADES**

**DÍA 1 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- AYUDA A ARMAR UN ALMUERZO SALUDABLE PARA ESTA PEQUEÑA.

3- ESCRIBE, EN TU CUADERNO, OTROS HÁBITOS SALUDABLES PARA CUIDAR TU CUERPO.

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

**NOMBRA 3 ALIMENTOS SALUDABLES**

**NOMBRA 3 HÁBITOS SALUDABLES**

**DÍA 2 MATEMÁTICA**

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

					
MANDARINA	MANZANA	BANANA	SANDIA	LIMÓN	UVA
7 C, 1 D	6 C, 3 D, 1 U	500 + 10	100 + 60 + 3	100+100+10+10+10	7 C, 5 D

\*COMPONE LOS NÚMEROS DE CADA FRUTAS Y ORDÉNALOS DE MAYOR A MENOR.

\*ELIGE 3 NÚMEROS Y ESCRIBE SU ANTERIOR Y POSTERIOR.

\*ESCRIBE EN LETRAS EL NÚMERO DE LAS UVAS Y LA MANZANA.

\*OBSERVA EL NÚMERO DE LA MANDARINA ¿CUÁNTO ME FALTA PARA LLEGAR AL NÚMERO DE LAS UVAS?

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

**NOMBRA 3 NÚMEROS  
MENORES A 500.**

**NOMBRA 3 QUE TENGAN 7  
CIENES.**

### DÍA 3

5-COMPLETA LA TABLA.

**LA TABLA PITAGÓRICA.**

ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN LA TABLA DE MULTIPLICAR.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2		6		10	12		16		20
3	3	6		12			21	24		30
4	4	8	12		20	24	28		36	40
5	5			20		30		40	45	50

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



BANDEJA CON 3 BANANAS



BANDEJA CON 8 NARANJAS



BANDEJA CON 9 TOMATES

7- PIENSA Y RESUELVE **MULTIPLICANDO.**

\*¿CUANTÁS BANANAS SE NECESITARÁ PARA ARMAR 5 BANDEJAS IGUALES? ¿Y CUANTÁS NARANJAS?

\*¿CUÁNTOS TOMATES SE PONDRÁN EN DOS BANDEJAS?

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

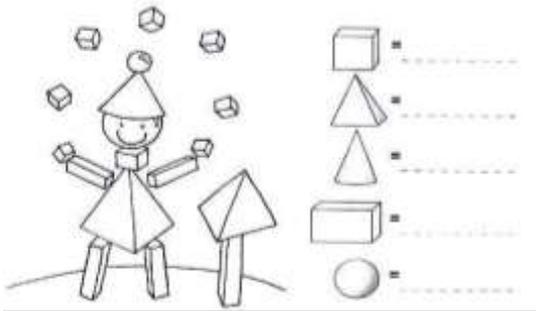
DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

¡RAPIDITO! ¿CUÁNTO ES?

$3 \times 5 =$        $2 \times 8 =$        $4 \times 4 =$

## **DÍA 4**    **GEOMETRÍA**

8-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 PRISMA.

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



ESFERA

CILINDRO

PRISMA

## **ÁREA TECNOLOGÍA**



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

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

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

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

14 -AHORA ESTAS LISTO PARA ESCRIBIR LAS SIGUIENTE PISTA:

NOMBRA UN MATERIAL ARTIFICIAL Y  
UNO NATURAL

## **DÍA 5** **ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

**15-A)** 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 PLOMO,**19**: VUELVE HACIA LA SALIDA,**20**: AVANZA HACIA ADELANTE REALIZANDO CONEJITO.

16- 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:



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

17- 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: **RESPECTAR EL TURNO DE CADA JUGADOR.**

**18-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.**

**19-OBSERVA Y TACHA LAS ACCIONES INCORRECTAS Y PINTA LO CORRECTO.**



**20-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