

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 2

Escuela: Marino Bartolomé Carreras Turno Tarde CUE: 7000586-00

Docente: Adriana Begueri- Maira Luna – Prof.: Stella Velardez– Prof.: Mariela Jofrè.

Grado: Segundo grado “A” y “B” Turno: Tarde

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Formación Ética, Artes Visuales – Plástica y Tecnología.

Título de la propuesta: “Cartas multicolores”

Contenidos: Matemática: Sumas. Restas. Cálculo mental. Geometría: Cuerpos y figuras. Ciencias Naturales: Seres Vivos. Características. Formación Ética: Valores: Respeto. Artes Visuales – Plástica: La forma, tamaños, distancias, arriba, abajo, cerca, lejos, cerrada, abierta. El color en la forma como relato en la bidimensional. Tecnología: Reconocimiento de variedades de medios técnicos sobre diferentes tipos de materiales y el uso adecuado, identificando los que permiten tomar, sujetar, contener, fijar o mover materiales y los que sirven para modificarlos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Identifica operaciones de sumas y restas.

Distingue las figuras geométricas.

Distingue los seres vivos y los elementos sin vida.

Reconoce la importancia de respetar las reglas de juego.

Interpreta la información dada. Selecciona y usa materiales y técnicas con colores resolviendo la producción visual.

Reconoce las operaciones para hacer cartas.

Usa correctamente los medios técnicos (herramientas).

Desafío: Diseño de cartas numéricas orientadas a las características de los animales.

Actividades:

Lunes 16 de Noviembre

Áreas: Matemática y Tecnología.

Àrea: Tecnología

1a) Observar estas cartas:



Para realizar tú juego. ¿Qué materiales usarías?

¡Manos a la obra!

b) Realizar las cartas por colores.

-Las rojas tendrán números.

-Las de color verde tendrán animales.

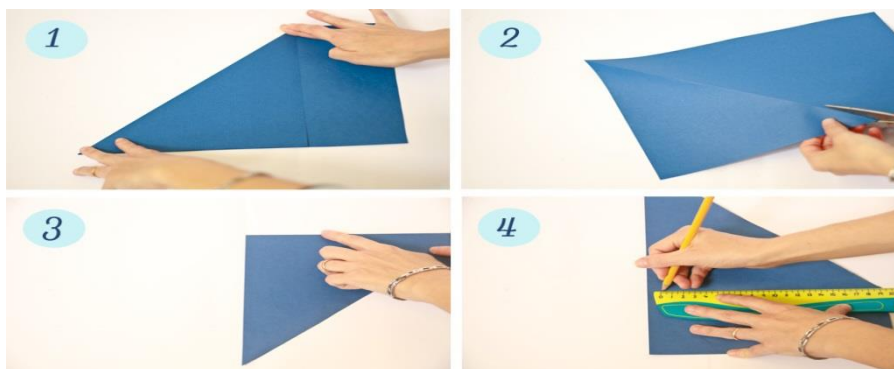
-Las de color azul tendrán colores y formas.

c) El juego consta de 24 cartas distribuidas de la siguiente forma:

2 cartas de cada uno de los números 0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9;

2 cartas de cada uno de los signos de suma y resta.

2-Realizar cartas de mesa con distintos materiales y formas geométricas, aplicar las siguientes operaciones (marcar, medir y cortar).



Matemática

1- a) ¿Qué figuras geométricas utilizaste para realizar tus cartas? Rodear el modelo Escribir el nombre a cada figura.



Martes 17 de Noviembre

Áreas: Matemática y Ciencias Naturales

Ciencias Naturales

1- Dibujar en tus cartas verdes 6 elementos sin vida, 5 seres vivos que pertenezcan al ambiente acuático, 4 seres vivos del ambiente terrestre y 5 que pertenezcan al ambiente aéreo.

Matemática

1-Resolver las siguientes situaciones problemáticas:

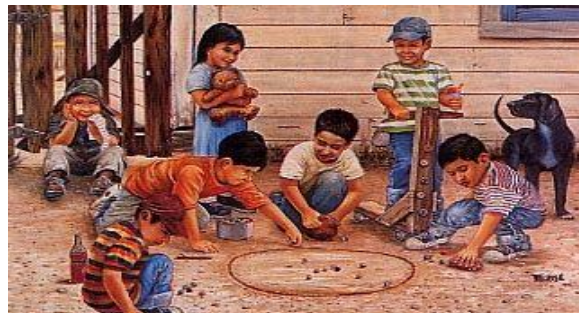
*Darío y Mauro juntaron sus cartas. Darío tenía dos mazos de 72 y Mauro tenía un mazo con 127¿Cuántas tienen ahora entre los dos?

Miércoles 18 de Noviembre

Áreas: Ciencias Naturales y Artes Visuales – Plástica

Artes Visuales – Plástica

1- Seleccionar 4 juguetes que les gusten o con los que ustedes jueguen. Dibujar cada uno de los juguetes en las cartas. Pintar



Jueves 19 de Noviembre

Área: Matemática

1. Observar las siguientes cartas y leer los números de las mismas:



2. Descomponer en dieces y unos las siguientes cartas:

67 →

Viernes 20 de Noviembre

Áreas: Matemática Ciencias Naturales y Formación Ética

Matemática:

1. Ordenar todas las cartas de menor a mayor
2. Señalar el resultado correcto de las siguientes cartas

$$20+77 =$$

$$97- 67-82$$

Ciencias Naturales: Observar la carta de los animales y dibuja la que más te guste, completando el siguiente cuadro:

Nombre del animal	Características	Alimentación	Su cuerpo... está cubierto de...	Ambiente en que vive

Formación Ética

1-¿Te parece importante respetar las reglas de juego? Justifica tu respuesta.

Para jugar:

Hasta 2 participantes. Y por rondas. Y una hoja para anotar los puntajes.

Cómo se juega:

*Repartir por participante 2 cartas con números y una carta con signo. Cada jugador colocará las cartas visibles al resto de los participantes y cada uno mentalmente debe realizar la operación que le indica las cartas, con los números y los signos de las cartas que le tocó. Gana la ronda quien obtuvo el número mayor.

*Repartir por participante 3 cartas y 1 carta con signo. Y procederá de la misma manera que en la ronda anterior. Gana la ronda quien obtuvo el número mayor.

*Repartir por participante 3 cartas con números y 1 carta de con signo. Y procederá de la misma manera que en la ronda anterior. Una vez que cada jugador da a conocer su resultado, se reparte otra carta con signos y una carta más de número y realizarán la operación. Gana quien obtuvo el número mayor.

Gana el juego aquel participante que sumando todos los puntajes obtenga el mayor número. Envía una foto a la seño de cómo quedaron las cartas y las reglas del juego.

Directora: Mónica Becerra

Vicedirectora: Andrea Estrella