

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO-N° 3

Escuela: 12 de Agosto

CUE: 700034400

Docente/s: Alejandra Alaniz, Sidanelia Martínez, Giselle Caraballo, Jesica Diaz, Jorge Caballero

Grado: Segundo Tramo

Turno: Tarde

Área/s: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Musical, Educación Tecnológica

Título de la propuesta: "Jugar es la forma favorita de aprender"

Contenidos: Área Lengua: La lectura comprensiva de textos literarios. Sustantivos comunes.

Área Matemática: Números naturales de forma oral y escrita por intervalos hasta 99. Escrituras equivalentes de un número. La resta y la suma con números de dos dígitos.

Área Ciencias Sociales: Espacio rural y urbano: características y actividades.

Área Formación Ética y Ciudadana: Los derechos del niño.

Educación Musical: Voz cantada y hablada.

Educación Tecnológica: Las tareas que realizan las personas en los procesos tecnológicos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

* Establece las regularidades de la serie numérica oral y escrita para leer y escribir números en forma convencional.

* Descompone números en sumas de "unos", "dieces", estableciendo relaciones con la escritura del número.

* Resuelve cálculos descomponiendo aditivamente (en sumas y restas) números de dos y cifras para resolver de forma horizontal.

* Realiza la comprensión oral y escrita de un texto leído por un adulto.

* Usa acorde a la situación de escritura, los sustantivos.

* Establece las características de los espacios rurales y urbanos.

* Identifica derechos del niño.

Educación Musical: *Entona de forma completa una canción.

Educación Tecnológica: *Participa de experiencias de construcción de productos.

Desafío: Diseñar y personalizar juegos recreativos con materiales reciclables (pinturas, cartón, etc.) en diversos formatos y soportes para ser utilizados por la familia en el contexto del hogar durante el periodo de vacaciones.

Actividades

Día 1: Área Lengua

1- Copien en el tamaño de una hoja el siguiente formato de un cubo y dibujen en cada cara los personajes de los textos que se trabajaron en las guías de este año.

A continuación se detallan los seleccionados.

*Poesía “Bianca y Benito.”

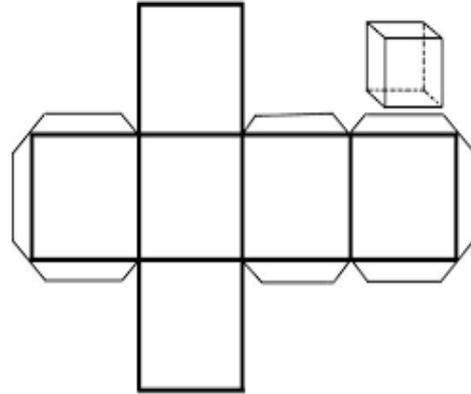
Trabalenguas “Tres tigres.”

* Poesía “Cosa de bichos”.

*Cuento:” El pirata pata corta.”

*Poesía “Pirata Mala Pata ”.

* Adivinanza



2- Seleccionen, tirando el cubo, uno de los textos y completen escribiendo el título y dibujando de que se trata.

Titulo:.....

Día 2: Área Lengua

1- Rodeen entre las siguientes tarjetas las palabras que son sustantivos comunes.

CARINA SOLDADO MÁQUINA JOSÉ
RODRIGO MONOPATÍN AUTITO LUCIA

2- Recorten trozos de cartón o cartulina del tamaño de una carta y escriban una palabra de las dadas en cada una de ellas. Así están formando un juego de cartas con los tipos de palabras. Con el juego de cartas, se puede jugar con otro jugador, se muestre la palabra y se pregunta qué tipo de palabra es.

Educación Musical

1-En el cubo realizado por la profe de grado, escribir en cada cara del mismo, el nombre de alguna de las canciones vista en el año.

Lados del dado: Lado 1: Canción “Auto bochinero”. Lado 2: Canción “Soy una taza”. Lado 3: “Había un Sapo”. Lado 4: “Cha cha cha del cocodrilo”. Lado 5: Canción “Mariposita”. Lado 6: Viajar en tren de pica pica”.

2-Cada vez que lances el dado cantaras la canción que representa.

3- Enviar un audio corto entonando la canción elegida

Día 3: Área Matemática

1- Nos preparamos para jugar al juego “EL Emboque”.

Materiales: 2 latas o mitades de botellas rotuladas con los valores 10 y 1 y 15 tapitas o piedritas. Tiren hasta embocar todas las tapitas. Luego cuentan cuantas están en cada tarrito y forman los números

2-Completen en la tablita que puntaje sacaron estos jugadores.

DIECES	UNOS	PUNTAJE
4	9	
1	7	
9	8	

3- Marquen con una X el número que se forma en cada caso.

$100 + 10 + 5 =$ 105 115

$80 + 1 + 1 + 1 =$ 80 83

4- Ordenen del menor al mayor los números del cuadro de punto 2.

5-Desarmen en dieces y unos el números más grande y el más chico.

Día 4: Área Matemática

1- Escriban el nombre de los siguientes números.

$30 + 5 =$

$89 =$

2 –Lean las consignas y resuelvan con la cuenta desarmando los números y en forma horizontal.

* Malena saco primero 22 puntos y después 13 puntos ¿Cuál es el puntaje total?

* Julián compro chocolate que costaba 15 \$, si pagó con 27 \$ ¿Qué vuelto le dieron

Día 5: Ciencias Sociales

1-Unan cada elemento o trabajo con la zona a la que corresponde.



Formación Ética y Ciudadana.

1- Marquen los derechos del niño con, una X.

FAMILIA LIBERTAD EDUCACIÓN SALUD MENTIRA VIVIENDA

Educación Tecnológica

Materiales necesarios para armar un metegol.

-Una caja de cartón. Una simple caja de zapatos, 10 broches, 4 varillas de madera. (brochetas), un cutter, una pistola de silicona, una pelota (tapita), una red de tela. Para los arcos, pinturas.

Construcción de metegol paso a paso:

Paso 1. Con el cutter, hagan 4 perforaciones a la misma altura y con la misma distancia entre sí, en cada uno de los laterales de la caja de cartón.

Paso 2. A continuación, marquen y recorten los arcos en uno y otro extremo de lo que será el campo de juego.

Paso 3. Pinten el campo de juego y dibujen las líneas que marcan las áreas, en el interior de la caja de cartón.

Paso 4. Inserten las varillas en las perforaciones que han hecho en el primer paso.

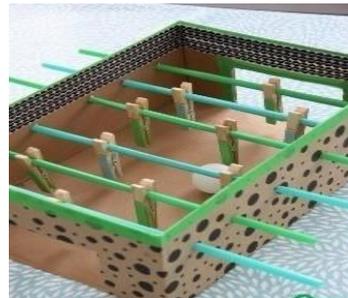
Paso 5. Pinten 5 pinzas de madera de un color y 5 de otro color para diferenciar los jugadores de ambos equipos. Pinten también las varillas.

Paso 6. Con la pistola de silicona caliente, peguen los broches de madera a las varillas, en el lugar correspondiente para cada jugador.

Paso 7. Pinten el metegol por fuera del color que prefieran.

Paso 8. Corten 2 trozos de tela del tamaño de las porterías y peguen al borde superior de cada una de ellas.

¡Listo! ya tienen su metegol terminado. Ahora, ¡A jugar!



ATENCIÓN: El desafío se cumple cuando se envían fotos a la seño de los juegos terminados. Suerte!

Directora: Mary Liliana Diaz