

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO N° 2

ESCUELA: DR CARLOS SAAVEDRA LAMAS

CUE: 700034300

DOCENTE: SILVIA VARGAS

SEGUNDO TRAMO UP

SECCIÓN ÚNICA

TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREAS INTEGRADAS: LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "TRABAJAMOS JUNTOS"

CONTENIDOS:

Lengua: La lectura autónoma de palabras, de oraciones que conforman textos con abundantes ilustraciones y de fragmentos de textos. La escritura autónoma de palabras y oraciones que conforman textos.

Ciencias Sociales: Formas de vida, organización familiar, trabajos, formas de transmisión de la cultura, costumbre, creencias, formas de obtener los alimentos. El transporte. Conocimiento de la vida cotidiana de familias de los diferentes grupos sociales del pasado.

Educación Física: La exploración, el descubrimiento, la experimentación y la elaboración de acciones motrices con su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.

Tecnología: Reconocimiento y exploración de diversas maneras de transformar materiales especialmente extraídos de la naturaleza o materiales con algún nivel de elaboración a través de operaciones.

Agropecuaria: Herramientas manuales utilizadas en la huerta didáctica. Reconocimiento de frutas y hortalizas de acuerdo a sus partes utilizables (raíz, tallo, flor y fruto).

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Anticipa el escenario global de un texto a partir de elementos para textuales con progresiva independencia de imágenes.
- Establece relaciones de semejanza y diferencia entre el texto leído y otros.
- Identifica la escritura correcta de palabras.
- Analiza y describe las características de los espacios geográficos.
- Identifica los medios de transportes más adecuados para trasladarse de un lugar a otro.
- Caracteriza y compara sociedades originarias, época colonial y la del presente.
- Identifica las diferentes formas de desplazamiento de los animales.
- Arma las tarjetas del juego y la lista de materiales.
- Identifica las herramientas y utensilios ayudándose con imágenes.
- Identifica las hortalizas de acuerdo a sus partes comestibles.

Desafío: Armar un juego de tarjetas con figuritas de animalitos y nombres para jugar en familia.

Actividades:

Recuerda iniciar tus tareas escribiendo la fecha, tu nombre completo y dibuja como está el día.

DÍA 1 ÁREA: LENGUA

Elegí algunos de estos libros y escribe el título.



Marca con una "X" el título del cuento donde el lobo dice:

- ¡Si no me abres, soplaré, soplaré y tu casa derribaré!

CAPERUCITA ROJA _____

LOS TRES CERDITOS _____ **POBRE**

LOBO _____

Leé el siguiente texto (otra versión de cuentos con lobos).

¡QUÉ OREJAS TAN GRANDES TIENES!

¡SON PARA ESCUCHARTE MEJOR!

¡ENTONCES, MALVADO LOBO,

¡HOY TE CANTO UNA CANCIÓN!

AHÍ NOMÁS, CAPERUCITA

ENTONÓ UN DULCE ARRORRÓ,

Y CLARO, ESE LOBO FEO ENSEGUIDA

SE DURMIÓ.

¡Y A LA ABUELA NO COMIÓ!

FLORENCIA ESSES

“POESÍAS DIVERTIDAS CON LOS CUENTOS CLÁSICOS”

Responde en el cuaderno.

¿Para qué le sirven las orejas tan grandes a este lobo feroz?

Entonces, ¿cómo es el final de esta historia? Relee

el texto y completa.

¡QUÉ _____ TAN GRANDES TIENES!

¡SON PARA ESCUCHARTE _____!

¡ENTONCES, MALVADO _____, HOY

TE _____ UNA CANCIÓN!

¿Te animas a cantar la canción? Luego envía el audio a la Señorita por WhatsApp.

DÍA 2 ÁREA: CIENCIAS SOCIALES

Dibuja un trabajo que puede realizarse tanto en la ciudad como en el campo y escribí de que empleo se trata.

Completa el cuadro con las características del espacio geográfico que corresponde:

- Circulan muchos transportes.
- Casas bajas y distanciadas.
- Se trabaja la tierra y se crían animales.
- Vive mucha gente.

CAMPO	CIUDAD

Dibuja o pega una imagen de tu transporte preferido. Escribí su nombre.

Completa el cuadro con las características de las familias de los pueblos originarios tanto las de la época colonial como las del presente.

LAS FAMILIAS DE LOS HUARPES	LAS FAMILIAS DE LA ÉPOCA COLONIAL	LAS FAMILIAS EN EL PRESENTE

DÍA 3 ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**DOCENTE: LAURA CARRATÚ**

Elegimos 5 animales de las cartas que hicimos con la Señorita. Buscamos los que se desplacen de forma distinta (caminar, saltar, reptar, saltar y apoyar manos, volar, etc.) Imitamos la forma en la que se mueven.

Las colocamos dadas vueltas y elegimos de a una e imitamos al animal que nos toca.

DÍA 4 ÁREA: AGROPECUARIA**DOCENTE: SARA MOLINA**

Completa con las partes comestibles de cada hortaliza (raíz-tallo-hoja).

De la lechuga solo consumimos la H_____

La zanahoria es una R_____

El espárrago es un _____O

Dibuja las hortalizas según sus partes comestibles.

Une las herramientas y los utensilios con la función que cumplen cada uno.



Sirve para cocer alimentos y para calentar líquidos.



Se usa para quitar tuyos.



Se usa para cavar y mover tierras.



Se usa para excavar hoyos o mover materiales.

DÍA 5 ÁREA: TECNOLOGÍA

DOCENTE: FABIANA CAPARROZ

Confecciona unas tarjetas para el juego, para ello necesitas un papel más grueso (hoja N° 5 o cartulina, etc.).

Realiza una lista con los materiales que usaste y las herramientas.

Resolución del desafío:

Dibuja 15 cartas con animales y en las otras 15 escribe sus nombres

¡Llegó el momento de mostrar tu desafío cumplido!

Invita a toda tu familia a jugar con las tarjetas de animalitos. ¡A divertirse!

Envía una foto a tu Señorita

Directora: Lic. Estela Tejada