

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN**

**Grupo:** N° 3

**Escuela:** Pedro Echagüe **CUE:** 7000397- 00

**Docentes:** Marisa Leiva - Gabriela Mercado **Grados:** 2º A y B **Ciclo:** Primero **Nivel:** Primario **Turno:** Jornada Completa **Fecha:** 16/11 al 20/11

**Áreas Curriculares:** Matemática, Cs. Naturales **Título:** ¡Jugando Aprendo Fácilmente!

**Contenidos:**

**Matemática:** Números Naturales hasta 399. Lectura, escritura y formación de números. Composición, descomposición, comparación, valor posicional de las cifras de un número. Situaciones problemáticas que implique: suma, resta, ejercicios de repetición y reparto. Figuras y Cuerpos Geométrico : reconocimiento. Reproducción de figuras en un plano Y construcción de cuerpos geométricos. **Ciencias Naturales:** Los seres vivos: Diversidad animal: Clasificación por ambiente y alimentación.

**Indicadores de Logros:**

- ✚ Reconoce y usa los números naturales hasta 399.
- ✚ Identifica regularidades en la serie numérica y analiza el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números.
- ✚ Reconoce y usa las operaciones de adición, sustracción, repetición y partición en situaciones problemáticas.
- ✚ Reconoce figuras y cuerpos geométricos a partir de características.
- ✚ Construye y copia modelos hechos con formas bi y tridimensionales, con diferentes formas y materiales (Ej.: tipos de papel e instrumentos).
- ✚ Comprende de que existe una gran diversidad de seres vivos que poseen características distintas propias dependiendo de su alimentación y ambiente.

**Áreas:** Tecnología, Artes Visuales, Educación física, Teatro y Música.

**Título:** ¡Que viva la tradición!

**Contenidos:**

**Tecnología:** Tareas de base manual y resolución de problemas mediante la imaginación, diseño y construcción. **Artes Visuales:** Lectura de imagen. Reconocimiento de los elementos del lenguaje visual en la bi y tridimensión. **Educación Física:** Reconocimiento de las nociones temporales: velocidad, duración,

sucesión y ritmo, en acciones motrices con su cuerpo y con los elementos. **Teatro:** Elementos del código teatral: rol/personaje, acción dramática, espacio, tiempo e historia.

**Música:** Repertorio folklórico: Ritmo carnavalito. Percusión corporal

**Indicadores de logros:**

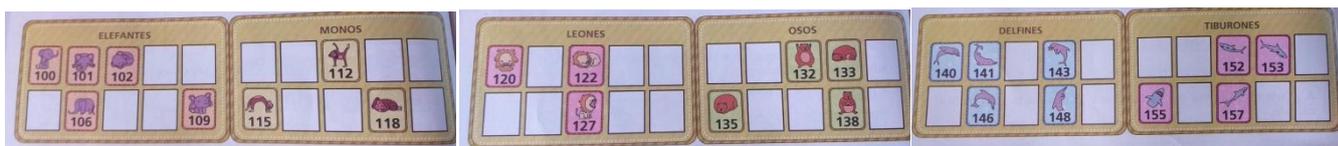
**Tecnología:** Utiliza materiales desechables. **Artes Visuales:** Experimenta la tridimensión a través de los elementos del lenguaje visual. **Educación física:** Explora las

posibilidades de movimiento de su cuerpo con respecto al ritmo. **Música:** Identifica corporalmente la melodía musical. **Teatro:** Participa y realiza diálogos cortos para representar frente a un público.

**DESAFÍO:** REALIZAR JUEGOS SENCILLOS QUE AYUDEN EN EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS Y CIENCIAS NATURALES.

**ACTIVIDADES: MATEMÁTICA**

1) FEDERICO PEGÓ SUS FIGURITAS DE ANIMALES EN UN ÁLBUM. COMPLETA EL ALBÚM CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN



2) ELIJE UN NÚMERO DE LAS SIGUIENTES SERIES DE ANIMALES Y COMPLETA EL CUADRO.

SERIE DE ANIMALES	ANTERIOR	NUMERO	POSTERIOR
ELEFANTES		102	
MONOS			
LEONES			
OSOS			
DELFINES			

3) ENCIERRA EN EL ÁLBUM LOS NÚMEROS QUE TERMINAN EN 0 Y ESCRIBELOS EN EL CUADRO DE MENOR A MAYOR.

4) JUGAMOS CON CARTAS DE NÚMEROS.



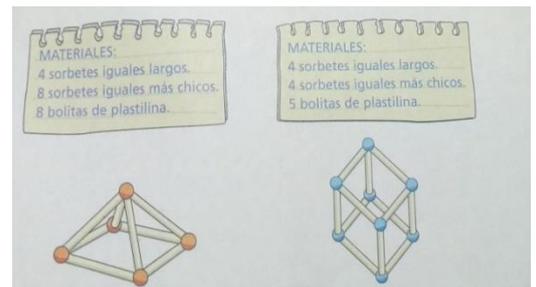
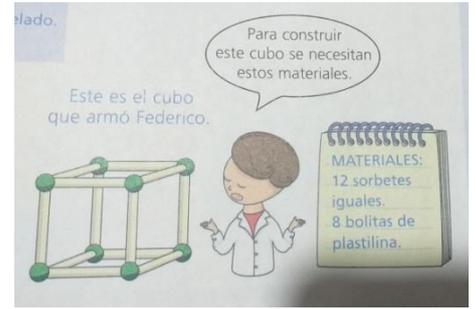
CÍRCULO ○ CUADRADO ○ TRIÁNGULO ○ RECTÁNGULO ○

**8) CONSTRUIMOS CUERPOS**

- LEE LA IMAGEN Y CONSTRUYE EL CUERPO GEOMÉTRICO. PUEDES UTILIZAR ESOS MATERIALES O REEMPLAZARLOS POR FÓSFOROS Y MASA DE HARINA. (ENVÍA UNA FOTO A TU SEÑO)

- ¿CÓMO SE LLAMA EL CUERPO GEOMÉTRICO QUE ARMASTE? \_\_\_\_\_

- MAMÁ TE LEE LOS MATERIALES. UNE CON FLECHA LOS MATERIALES QUE NECESITAS PARA ARMAR CADA UNO DE ESTOS CUERPOS.



**CIENCIAS NATURALES**

9) ELIGE UN ANIMAL DE LA COLECCIÓN DE FIGURITAS DEL PUNTO UNO Y COLÓCALO DEBAJO DEL CARTEL SEGÚN SU ALIMENTACIÓN. PIENSA UN EJEMPLO MÁS Y AGRÉGALO A LA LISTA CON AYUDA DE MAMÁ.



10) RECORTA Y PEGA ANIMALES EN EL CUADRO SEGÚN EL AMBIENTE QUE HABITAN (POR LO MENOS UNO DE CADA AMBIENTE)

<p>AMBIENTE TERRESTRE (Habitan en la tierra)</p>	<p>AMBIENTE AEROTERRESTRE (Habitan en la tierra y pueden volar)</p>	<p>AMBIENTE ACUÁTICO (Habitan en el agua)</p>
--	---	---

**DESAFÍO:** ORGANIZAR, DESARROLLAR Y REPRESENTAR A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO UNA ESTAMPA TÍPICA DE LA TRADICIÓN ARGENTINA.

**ACTIVIDADES:** **TECNOLOGÍA**

1- CON LA AYUDA DE UN ADULTO DISEÑA HERMOSAS MÁSCARAS.

**MATERIALES:** GLOBO, COLA O HARINA Y AGUA, PAPEL PERIÓDICO Y DE COCINA, AGUJA, TIJERAS, BOL O UNA BANDEJA, CORDEL PARA SOSTENER LA MÁSCARA.

2- EXPLICA LOS PASOS QUE REALIZASTE.

**ARTES VISUALES**

- ANALIZAREMOS ALGUNAS OBRAS DE FLORENCIO MOLINA CAMPOS, PINTOR Y DIBUJANTE ARGENTINO. OBSERVA LOS PERSONAJES QUE ÉL RETRATÓ. SON GAUCHOS Y CHINAS EN SU VIDA COTIDIANA, COMO CUIDAR LOS CABALLOS, HACER LA COMIDA, ALGUNA FIESTA. MOLINA CAMPOS EXAGERABA LAS FACCIÓNES DE LA CARA

- VAMOS A MIRAR BIEN LAS CARAS DE LOS GAUCHOS Y CHINAS PORQUE TRATAREMOS DE RECREARLAS EN LAS MÁSCARAS. MOLDEANDO LA CARA, LOS OJOS, Y LAS BOCAS. CON EL PAPEL MACHÉ. LUEGO LAS PINTARÁS CON LOS COLORES QUE MÁS SE PAREZCAN A LA OBRA DE MOLINA.



**TEATRO**

- UNA VEZ QUE TENGAS LAS MÁSCARAS, REALIZAREMOS UN PEQUEÑO DIÁLOGO, DONDE REPRESENTARÁS UNA DE LAS ESTAMPA DE MOLINA CAMPOS. TENER EN CUENTA EL VESTUARIO QUE USAN LOS PERSONAJES EN LA ESTAMPA.

**EDUCACIÓN MUSICAL:**

- ESCUCHARAS EL "CARNAVALITO ÑATO" [HTTPS://YOUTU.BE/SABYLVZZR-I](https://youtu.be/SabylVZZR-I) Y EN EL ESTRIBILLO

**¡HAY! ¡HAY! ¡HAY!**

**¡VAMOS TODOS A BAILAR!**

**¡HAY! ¡HAY! ¡HAY!**

**¡LLEGÓ EL CARNAVAL!**

- MARCARÁS EL RITMO DE CARNAVAL CON PALMAS EN TUS MUSLOS SIGUIENDO LA FRASE REPETIDAMENTE YOOO- BAI-LO HACIENDO EL PRIMER GOLPE MÁS LARGO Y LOS ÚLTIMOS DOS GOLPES SEGUIDOS

**EDUCACIÓN FÍSICA**

- APRENDE E IMITA LOS PASOS DE LA COREOGRAFÍA DEL CARNAVALITO ÑATO, PARA REALIZARLO USAREMOS LA MÁSCARA, Y EL PAÑUELO.

- BAILA LA COREOGRAFÍA Y CON LA AYUDA DE ADULTOS GRABA LA COREO. (VER VIDEO ADJUNTO)

**OBSERVACIONES:** ENVÍA A TUS PROFESORES FOTOS Y VIDEOS DE TU TRABAJO.

**DIRECTORA:** SONIA EDHIT AGÜERO – **VICE DIRECTORA:** MARINA SÁNCHEZ