

GUÍA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN**Escuela:** General San Martín**CUE:** 7000 452 00**Docentes:** * Ahumada, Aurelia.

* Castro, Bibiana.

* Valdez, Fabiana.

Grado: 2° "A", "B", "C"

Primer Ciclo.

Turno: Mañana y Tarde**Áreas Curriculares:** Áreas Integradas**Título de la propuesta:** "Valorizando hechos y costumbres"**Contenidos:**

- ✓ Numeración. Números naturales: lectura, escritura, orden, comparación.
- ✓ Situaciones problemáticas sencillas que impliquen el uso de sumas y restas.
- ✓ Cálculo mental
- ✓ Lectura y comprensión de textos.
- ✓ Escucha de relatos tradicionales.
- ✓ Escrituras de palabras y oraciones.
- ✓ Rimas.
- ✓ Uso de mayúscula y punto.
- ✓ Las conmemoraciones históricas para el afianzamiento de la identidad nacional (tradiciones).
- ✓ Identidad cultural.
- ✓ Seres vivos: animales. Clasificación según su hábitat, locomoción.
- ✓ Indagación de procesos tecnológicos en juegos tradicionales
- ✓ Figura-fondo. Colores primarios y secundarios. Texturas. Líneas y puntos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ✓ Crea y expresa en la elaboración de producciones.
- ✓ Reconoce y diferencia sucesos del pasado y el presente.
- ✓ Interpreta consignas.
- ✓ Utiliza el cálculo mental para realizar sumas y restas en situaciones cotidianas.
- ✓ Reconoce e identifica el valor posicional de los números.
- ✓ Reconoce diferentes animales, por su modo de locomoción, su hábitat, etc.
- ✓ Dibuja la figura principal y sus principales características.
- ✓ Aplica los colores primarios y secundarios.
- ✓ Diferencia el fondo a través de diferentes tipos de puntos y líneas.
- ✓ Utiliza texturas táctiles para destacar a los puntos y líneas.
- ✓ Aplica correctamente las técnicas.
- ✓ Explora y ensaya con distintos materiales para realizar un producto.
- ✓ Identifica y escribe el proceso de elaboración.

Desafío:

- ✓ Poner de manifiesto sus conocimientos para la construcción de una ruleta y crear un juego educativo tradicional, utilizando conocimientos adquiridos en guías anteriores.

ACTIVIDADES:

1) COMPARTIMOS EN FAMILIA LA SIGUIENTE POESÍA:

¿QUÉ ES LA TRADICIÓN?

TRADICIÓN ES COMPARTIR
UNOS MATES CON AMIGOS
Y JUGAR A LA PELOTA,
A LA TARDE, LOS DOMINGOS.

TRADICIÓN SON LOS FIDEOS
QUE ME COCINA LA ABUELA,
DESAYUNAR TÉ CON LECHE
ANTES DE IR A LA ESCUELA.

TRADICIÓN ES EL ASADO
COMO LO HACE MI TÍO
CUANDO UN DÍA DE VERANO
ME LLEVA A PESCAR AL RÍO.

TRADICIÓN ES FESTEJAR
EL CUMPLEAÑOS EN MI CASA,
IR CON MI BICI A PASEAR
LOS DOMINGOS POR LA PLAZA.

TRADICIÓN ES CADA RITO
QUE AYUDA A FORMAR TU HISTORIA;
TUS LUGARES, TUS MOMENTOS,
TUS CREENCIAS, TU MEMORIA.

2) DIALOGAMOS SOBRE LO LEÍDO.

3) CONVERSAMOS SOBRE LAS COSTUMBRES QUE TENEMOS AHORA Y QUE REALIZABAN LOS INTEGRANTES ADULTOS DE LA FAMILIA.

4) COLOREA LOS RECUADROS CON LAS COSTUMBRES O TRADICIONES QUE SE CELEBRAN EN EL LUGAR DONDE VIVES.



5) ESCRIBE LAS CELEBRACIONES QUE TE GUSTA FESTEJAR MÁS.

6) ESCRIBE UNA COSTUMBRE ACTUAL QUE MUESTRA EL CAMBIO EN RELACIÓN CON LA DE ANTES. (ESCRIBE LA RESPUESTA EN IMPRENTA MINÚSCULA, NO OLVIDES EL USO DE LA MAYÚSCULA).

<p>ANTES</p> <p>LOS MEDIOS DE TRANSPORTE ERAN LA CARRETELA, EL SULKY, A CABALLO, ETC.</p>	<p>AHORA</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	--

<p>ANTES</p> <p>LA VESTIMENTA DEL GAUCHO ERAN BOMBACHA, SOMBRERO, ALPARGATA O BOTA, CAMISA, CHALECO, PONCHO, PAÑUELO AL CUELLO, RASTRA.</p>	<p>AHORA</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	---

<p>ANTES</p> <p>COMIDAS TÍPICAS ERAN PLATOS BIEN ELABORADOS, COMO LOCRO DE TRIGO O MAÍZ, EMPANADAS, ASADO, CAZUELA, API, MAZAMORRA, ETC.</p>	<p>AHORA</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---	---

<p>ANTES</p> <p>JUGABAN A LA TABA, ENLAZAR AL POTRILLO, EL SAPO, LA PAYANA, ESCONDIDA, LA RONDA, ETC.</p>	<p>AHORA</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	--

7) TENIENDO EN CUENTA LAS COSTUMBRES DE TU FAMILIA, REDACTA UNA ESTROFA PARA AGREGAR A LA POESÍA:

TRADICIÓN EN MI FAMILIA

ES.....

.....

.....

8) LEEMOS CON ATENCIÓN LA SIGUIENTE COPLA:

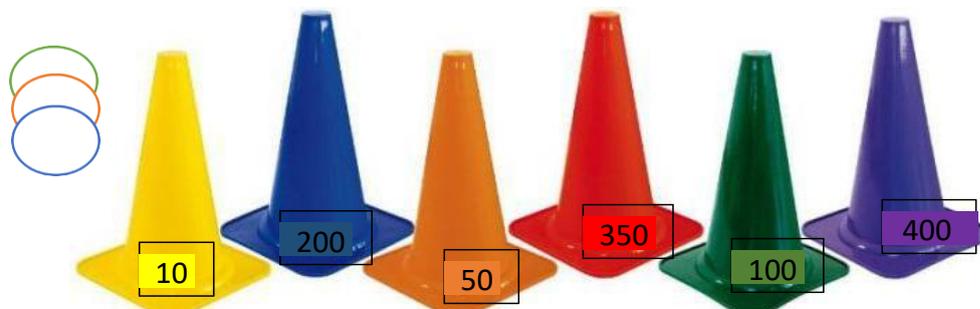
LADRA Y LADRA LA JAURÍA
Y A LO LEJOS CANTA UN GALLO.
SE ACERCAN OTROS ANIMALES
ESPANTANDO LOS CABALLOS.

9) RESPONDEMOS:

- ¿QUÉ ANIMALES MENCIONA LA COPLA?.....
- ¿CÓMO ES SU PELAJE? ¿COMEN LO MISMO? ¿CÓMO SE DESPLAZAN? ¿EN QUÉ AMBIENTE VIVE CADA UNO? ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENEN?
- MENCIONA QUÉ ANIMAL PUEDE ESPANTAR A LOS CABALLOS Y DESCRÍBELO TENIENDO EN CUENTA LAS PREGUNTAS ANTERIORES.

10) JUEGOS Y DIVERSIONES:

ANA Y JUAN PROBARON SU PUNTERÍA EMBOCANDO 3 AROS EN CONOS. ESTOS TIENEN DIFERENTES PUNTAJES Y EL PREMIO LO PUEDEN ELEGIR.



A) ANA EMBOCO EN EL CONO AZUL Y ROJO. ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO?

- B) ¿QUÉ PREMIO LE TOCÓ A ANA?
- C) JUAN ACERTÓ EN EL CONO MORADO, AMARILLO, VERDE ¿QUÉ PREMIO PUEDE RECIBIR?
- D) ¿CON ESE PUNTAJE PUEDE ELEGIR 2 PREMIOS? ¿CUÁL?
- E) ANA QUIERE LLEVARSE LA PAVA CON EL MATE ¿QUÉ CONOS DEBERÍA ACERTAR PARA LLEVARSE EL PREMIO? TIENE VARIAS OPCIONES ¿CUÁLES?
- F) JUAN OBTUVO 310 PUNTOS ¿EL QUIERE EL PONCHO, LE ALCANZA CON EL PUNTAJE?
- G) ¿CUÁNTO LE FALTA PARA OBTENER EL PONCHO?

11) SE AGREGÓ UN NUEVO PREMIO AL STAND, PARA OBTENERLO DEBES ACERTAR EL PUNTAJE EXACTO



301 PUNTO

¿SI AGREGARÍAS UN CONO, QUÉ PUNTAJE LE DARÍAS?

- 12) ORDENA DE MENOR A MAYOR LOS PUNTAJES.
- 13) ESCRIBIR LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS ANTERIORES.
- 14) ANA GANÓ EL SOMBRERO Y EL PONCHO ¿CUÁNTOS PUNTOS EN TOTAL OBTUVO PARA LLEVARSE ESOS PREMIOS?
- 15) RESUELVE LA OPERACIÓN UTILIZANDO EL PROCEDIMIENTO QUE TE RESULTE MÁS FÁCIL.

16) **TECNOLOGÍA:**

➤ INVESTIGAR SOBRE:

- ¿QUÉ ES LA RULETA Y CÓMO ES?
- ¿CUÁNDO SE INVENTÓ?



➤ REALIZAR UN JUEGO DE RULETA SENCILLO CON MATERIALES QUE ENCUENTRES EN CASA, PINTARLO CON COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS.

➤ DIBUJAR EN TU CUADERNO DE TECNOLOGÍA LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS QUE EMPLEASTE Y LUEGO SACAR FOTOS A ESTA ACTIVIDAD DEL CUADERNO.

➤ GRABAR UN PEQUEÑO AUDIO O VIDEO EXPLICANDO EL PROCESO QUE REALIZASTE AL CONSTRUIR LA RULETA.

➤ LAS FOTOS Y EL AUDIO ENVIARLAS A SEÑO MYRIAM 2644171724.

17) ARTES VISUALES:

TRABAJA EN LA CARPETA O EN OTRO SOPORTE: CARTULINA, AFICHE, CARTÓN.

PRIMER PASO: PARA REVALORIZAR NUESTRA TRADICIÓN, REPRESENTARÁN A TRAVÉS DEL DIBUJO LAS VESTIMENTAS TÍPICAS QUE UTILIZABAN, LA PAISANA Y EL GAUCHO.

PARA COMENZAR NUESTRA ACTIVIDAD DEBERÁS ELEGIR UNO DE LOS DOS Y EN EL CENTRO DE LA HOJA DIBUJARÁS LO MÁS GRANDE QUE PUEDES, CON TODAS SUS CARACTERÍSTICAS AL PERSONAJE QUE PREFIERAS.

SEGUNDO PASO: A LA FIGURA QUE DIBUJASTE LE APLICARÁS LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS.

TÉCNICAS QUE PUEDES UTILIZAR: TÉMPERAS, LÁPICES DE COLORES, MARCADORES Y FIBRAS (UTILIZA SOLO UNA).

TERCER PASO: PARA DIFERENCIAR EL FONDO DE LA FIGURA PRINCIPAL (PAISANA O GAUCHO), EN EL FONDO DE LA HOJA EN LAS PARTES BLANCAS QUE TE QUEDEN, DIBUJARÁS:

- LÍNEAS: ONDULADAS, RECTAS, ABIERTAS Y CERRADAS.
- PUNTOS: PEQUEÑOS, MEDIANOS Y GRANDES.

A LAS LÍNEAS Y PUNTOS LE APLICARÁN DISTINTOS TIPOS DE TEXTURAS SUAVES O ÁSPERAS (LANAS, PLÁSTICOS, DISTINTOS TIPOS DE GRANOS Y SEMILLAS O CON LO QUE TENGAS EN CASA Y TE SEA ÚTIL). TÉCNICAS QUE APLICARÁS: COLLAGE.

CUARTO PASO: DETRÁS DE LA HOJA CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

- ¿QUÉ FIGURA DIBUJASTE Y QUÉ COLORES LE APLICASTE? MENCIONALOS.
- PARA DESTACAR EL FONDO DE LA FIGURA ¿QUÉ TIPOS DE LÍNEAS Y PUNTOS DIBUJASTE? MENCIONALAS.
- ¿QUÉ TEXTURAS APLICASTE A LAS LÍNEAS Y PUNTOS?

- ENVIAR LA FOTO DEL DIBUJO A LA SEÑO IVANA 264- 6715631

Directora Titular: Gonzalez, Gricelda.

Vicedirectora Titular: Arbo, Carolina