

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO N°1

ESCUELA: General Mariano Acha

CUE: 700003300

DOCENTE: Aballay, Patricia

GRADO: 2° TRAMO PRIMER CICLO NIVEL PRIMARIO

TURNO: Jornada Completa

ÁREAS: Matemática, Ciencias Naturales, Educación Tecnológica, Artes Visuales.

TÍTULO: “Desde casa aplico lo que aprendí”

CONTENIDOS:

ÁREA MATEMÁTICA: Regularidades de la numeración oral y escrita hasta 700. Cuerpos geométricos. Clasificación.

ÁREA CIENCIAS NATURALES: Diversidad animal. Hábitos de alimentación, tipos de coberturas, diversidad en ambientes, desplazamientos.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: Herramientas.

ARTES VISUALES: La imagen tridimensional. El color: Expresivo, descriptivo y decorativo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN

- Ubica en cuadro numérico resultados de operaciones.
- Identifica cuerpos geométricos según sus características.
- Diferencia hábitat de los animales.
- Identifica el agua como recurso natural y sus estados.
- Diferencia las herramientas simples y complejas.
- Distingue colores primarios y secundarios en una producción tridimensional.

DESAFÍO: Confecciona un robot en 3D de cuerpos geométricos como recurso lúdico.

ACTIVIDADES

DÍA 1 ÁREA MATEMÁTICA

Estos súper héroes, son quienes te van acompañar a realizar todas las actividades.

Porque sos un súper niño. ¡Adelante!

-Colorea solo uno de ellos y escribe tu nombre.

.....

¡Vamos a trabajar como súper héroes!



-Observa el cuadro de números.

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100									
200									
300									
400									
500									
600									
700									

-Ubica en el cuadro los resultados de estas operaciones.

400 +80	500 - 50	620 +30	200 - 50	310+40	670 - 50
---------	----------	---------	----------	--------	----------

-Completa con V (si es verdadero) o F (si es falso).

En la columna del 70 todos los números terminan en 0....

Todas las filas terminan en 9....

Después de los casilleros terminados en 9 viene uno que termina en 0.....

Si bajo un casillero es lo mismo que sumar 100.....

Si subo un casillero es lo mismo que quitar 10.....

-Siguiendo las pistas completa con el nombre de cada cuerpo geométrico.

- Puede rodar y no es esfera.....
- No puede rodar. Todas sus caras son iguales.....
- Pude rodar, se parece a una lata de arvejas.....
- No puede rodar, se parece a un edificio sin ventanas.....
- No puede rodar, sus caras son triángulos.....

DÍA 2 CIENCIAS NATURALES

Completa el cuadro.

Animal	Su cuerpo cubierto de...	Se alimenta de...	Se desplaza....	Vive en ...
vaca				
loro				
pez				
serpiente				

Todos los seres vivos necesitan un recurso natural muy importante para vivir.

¿Cómo se llama se recurso natural tan importante?

.....

Escribe los tres estados en los que se encuentra el agua en la naturaleza.

.....

¡A realizar el desafío!

Confecciona un robot en 3D de cuerpos geométricos como recurso lúdico.

DÍA 3 EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Construcción de cubo en 3D

Busca los siguientes materiales para construir un cubo:

Tijeras

Pegamento

Cartulina (para que quede mas firme)

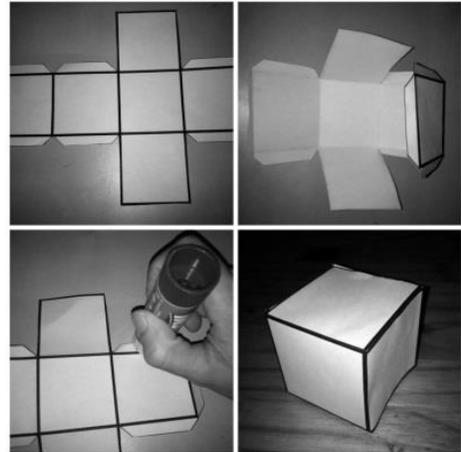
Responde las preguntas

¿Tuviste dificultad al realizar esta actividad?

¿Qué tipo de material utilizaste?

¿Qué herramientas manipulaste?

¿Es una herramienta compuesta o simple?



ARTES VISUALES

Construye tres cuerpos geométricos de cartón o cartulina: un cubo, una pirámide y un cilindro.

Pínta con témperas usando colores primarios o secundarios.

DÍA 4 RESOLUCIÓN FINAL DEL DESAFÍO

¡A realizar el desafío!

Busca material descartable como, cajas de diferentes tamaños, botellas de plástico, tubos de cartón, tapitas, etc.

Con los materiales, imagina y confecciona un robot en 3D como recurso lúdico.

Envía fotos a tu seño para registrar tus bellas actividades.

Directora del establecimiento: Prof. Laura Marinero