

GUÍA PEDAGÓGICA N.º 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

Escuela: Virginia Moreno De Parkes **CUE:** 700056000

Docentes: Beatriz Isabel García, Sonia Garrido

Grado: 2º

Ciclo: Primero

Nivel: Primario

Turno: Jornada Completa

ÁREAS: Matemática - Lengua - Ciencias Naturales - Formación Ética Y Ciudadana

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Nos divertimos en familia”

CONTENIDOS:

Lengua

- La escritura de textos instructivos.
- El uso de signos de puntuación para la escritura de textos: el punto.

Matemática

- Usar números naturales de tres o más cifras.
- Analizar el valor posicional (para leer, escribir y comparar números).
- Usar las operaciones de adición y sustracción en situaciones problemáticas.
- Sumas de decenas enteras, complementos a 100, dobles.
- Cuerpos geométricos: Describir cuerpos según sus características.
- Comparar y medir longitudes, usando unidades no convencionales y convencionales.

Ciencias Naturales

- Características de los sólidos: plasticidad, elasticidad, permeabilidad, rigidez o flexibilidad, en relación con la pertinencia para ser empleados con diferentes finalidades.

Formación Ética y Ciudadana.

- Reconocimiento de situaciones conflictivas en los diferentes ámbitos y las posibles formas de solución.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- Produce textos instructivos(juegos) respetando su formato.
- Utiliza un vocabulario específico de textos instruccionales.
- Usa el punto al finalizar la oración.
- Lee y escribe números de tres o más cifras.
- Compara números naturales.
- Identifica el valor posicional de los números.
- Compone números.
- Resuelve operaciones de suma, resta en situaciones problemáticas.
- Identifica el doble de un número.
- Reconoce cuerpos geométricos.
- Clasifica cuerpos que ruedan y no ruedan.
- Reconoce medidas convencionales y no convencionales de longitud.

Escuela “Virginia Moreno de Parkes” - 2 grado, Nivel Primario- Áreas Integradas

- Reconoce los instrumentos de medidas convencionales de longitud para medir distintos objetos.
- Clasifica materiales sólidos según sus características.
- Selecciona materiales sólidos para la confección de juegos.
- Reconoce situaciones conflictivas en los juegos.
- Propone soluciones a los conflictos.

DESAFÍO: “Confeccionar un juego que promueva la paz y el respeto para compartir en familia”.

ACTIVIDADES: LUNES 9 DE NOVIEMBRE: LENGUA – FORMACIÓN ÉTICA

- ¿TE GUSTA JUGAR? ¿CUÁL ES TU JUEGO FAVORITO?

EN ESTA GUÍA TE DESAFÍO A QUE ELABORES JUEGOS Y LOS DISFRUTEN EN FAMILIA
¡A COMENZAR!

- PREGUNTA EN CASA QUE JUEGOS GRUPALES CONOCEN Y/O TIENEN.
- ¿QUÉ JUEGOS PUEDEN REALIZARSE PARA JUGAR EN EL PATIO DE LA CASA Y CUALES ADENTRO DEL HOGAR? PIÉNSALOS Y ESCRÍBELOS EN LA COLUMNA QUE CORRESPONDA:

JUEGOS DE EXTERIOR	JUEGOS ADENTRO DE CASA

- BUSCA MODELOS DE JUEGOS PARA ARMAR CON MATERIALES RECICLABLES: CARTONES, TAPITAS, BOTELLAS, LATITAS DE CONSERVAS, ETC. PARA RESOLVER EL DESAFÍO.



- ¿SI QUIERES ARMAR UN JUEGO DE BOLOS, PUEDES UTILIZAR BOTELLAS DE

VIDRIO? ¿POR QUÉ? ¿CUÁL SERÍA EL MÁS DE ADECUADO?

- PIENSA Y ESCRIBE QUE ELEMENTOS RECICLABLES PUEDES USAR PARA ELABORAR EL JUEGO DE BOLOS.
- OBSERVA DE QUÉ MATERIAL ESTÁN HECHOS ESTOS OBJETOS Y UNE CON FLECHAS SEGÚN SUS CARACTERÍSTICA.



FRÁGIL

RESISTENTE

PLÁSTICO

FLEXIBLE

RÍGIDO

VIDRIO

MARTES 10 DE NOVIEMBRE: MATEMÁTICA

- LEE EL SIGUIENTE INSTRUCTIVO PARA CONFECCIONAR UN JUEGO DE GOLF.

MATERIALES:	PROCEDIMIENTO:
<ul style="list-style-type: none">- CAJA DE CARTÓN.- PELOTAS DE GOMA.- PINTURAS.- PLASTICOLA.- MARCADORES.	<ul style="list-style-type: none">- FORRAR UNA CAJA DE CARTÓN CON PAPEL MADERA.- TRAZAR EN UN COSTADO DE LA CAJA EN FORMA DE RECTÁNGULO TRES PUERTAS, LUEGO CORTAR CON LA TIJERA.- BORDEAR CON PAPELES DE COLORES CADA ABERTURA. AZUL VALE 1, NARANJA VALE 10 Y ROJO VALE 100...

INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO DE GOLF

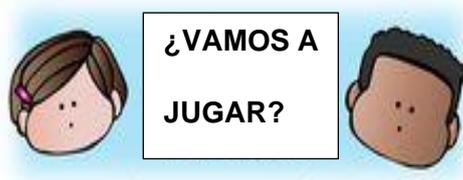
- **MATERIALES:** 10 PELOTAS.
- **PARTICIPANTE:** 2 O MÁS JUGADORES.
- **DESARROLLO DEL JUEGO:** CADA JUGADOR TIRA 10 PELOTAS EN FORMA ALTERNADA Y DEBERÁ OBSERVAR CUÁL DE ELLAS INGRESÓ EN LOS DIFERENTES CASILLEROS: EL DEL 1, DEL 10 O DEL 100 Y SUMAR EL PUNTAJE QUE OBTIENE.
- GANA EL PARTICIPANTE QUE OBTUVO MAYOR PUNTAJE.
- **LEE Y RESUELVE LAS SIGUIENTES SITUACIONES PROBLEMÁTICAS:**
 - EN EL JUEGO DE GOLF JUAN INGRESÓ 3 PELOTAS EN LOS CIENES, 2 PELOTAS EN LOS DIECES Y 5 PELOTAS EN LOS UNOS. ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO?
 - PEDRO EMBOCÓ SOLO 4 PELOTAS EN LOS DIECES ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO?
 - ¿CUÁL DE LOS DOS CHICOS OBTUVO EL PUNTAJE MÁS ALTO?
 - ¿CUÁL ES EL PUNTAJE OBTENIDO ENTRE LOS DOS? ANÓTALO Y ESCRIBE SU NOMBRE.



- EL PRIMO DE JUAN TAMBIÉN COMENZÓ A JUGAR Y SACÓ EL DOBLE DE PUNTOS DE PEDRO ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO?
- LOS CHICOS DESCUBRIERON QUE PEDRO HABÍA HECHO TRAMPA Y LE DESCONTARON 25 PUNTOS ¿CUÁL ES EL PUNTAJE FINAL OBTENIDO POR PEDRO?

MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE: FORMACIÓN ÉTICA

- JUGAR RESULTA UNA ACTIVIDAD MUY DIVERTIDA, PERO A VECES RESULTA CONFLICTIVA.
- LEE CON MUCHA ATENCIÓN Y REFLEXIONA.



NO VALE HACER TRAMPA



EL QUE PIERDE NO SE ENOJA



GANA EL QUE SE DIVIERTE



- LUEGO DE CONVERSAR EN FAMILIA SOBRE LAS IMÁGENES RESPONDE:
 - ¿QUÉ SUCEDE CUANDO NO SE RESPETAN LAS REGLAS DE JUEGO?
 - ¿QUÉ SIENTES CUANDO PIERDES EN UN JUEGO? ¿QUÉ HACES?
 - ¿QUÉ SIENTES SI ALGUIEN TE HACE TRAMPA?
 - ¿QUÉ PUEDES HACER PARA SOLUCIONARLO?
 - ¿ALGUNA VEZ NO TE DEJARON PARTICIPAR EN UN JUEGO? ¿QUÉ LE DIRÍAS?
 - SI ALGUNA VEZ A ALGÚN AMIGO O HERMANO NO LO DEJARAN JUGAR ¿QUÉ PROPONDRÍAS?
- PINTA LAS IMÁGENES DONDE LOS CHICOS SE DIVIERTEN JUGANDO.





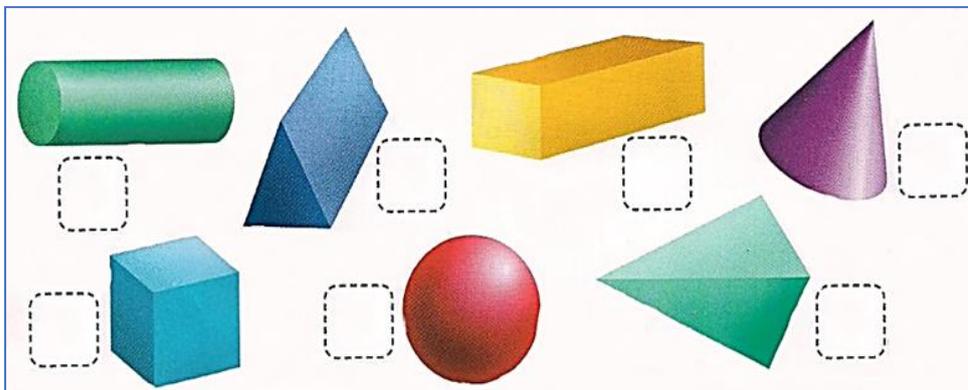
MATEMÁTICA

- OBSERVA ATENTAMENTE LOS OBJETOS UTILIZADOS PARA LA CONFECCIÓN DE LOS JUEGOS, PRESTA ATENCIÓN A LAS FORMAS GEOMÉTRICAS DE: CAJAS, BOTELLAS, PELOTAS, DADOS.



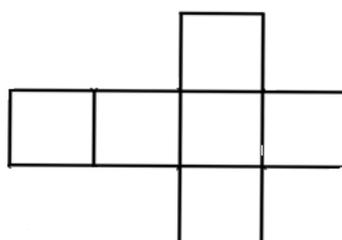
.....

- ESCRIBE DEBAJO DE CADA UNO DE LOS OBJETOS EL NOMBRE DEL CUERPO GEOMÉTRICO AL QUE SE PARECE.
- RESPONDE:
 - ¿CÓMO SON LOS OBJETOS? (TAMAÑO, FORMA, COLOR).
 - ¿PUEDEN RODAR TODOS LOS OBJETOS?
 - ¿QUÉ CARACTERÍSTICA TIENEN LOS CUERPOS QUE RUEDAN?
- MARCA CON UNA X LOS CUERPOS QUE NO RUEDAN Y ESCRIBE SUS NOMBRES.



- LOS CHICOS UTILIZARON ESTE MOLDE PARA HACER UN DADO.
- LEE Y ENCIERRA EL CUERPO AL QUE LE PERTENECE ESTE MOLDE.

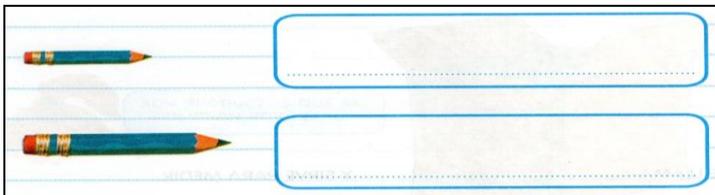
- CILINDRO** **PIRAMIDE**
- CUBO** **PRISMA**



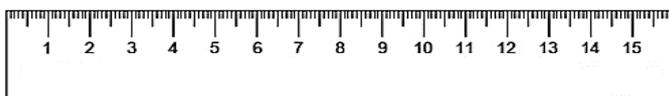
JUEVES 12 DE NOVIEMBRE: MATEMÁTICA

- PIENSA Y RESUELVE:

➤ SI BAUTI MIDIO CON SU LÁPIZ EL ANCHO DEL CARTÓN PARA REALIZAR UN TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA Y CALCULO 3 LÁPICES Y SANTI MIDIO CON SU LÁPIZ Y CALCULO 5 LÁPICES... ESCRIBAN EL NOMBRE DEL DUEÑO DE CADA LÁPIZ.



- OBSERVA ATENTO ESTOS INSTRUMENTOS DE MEDIDA Y COLÓCALE EL NOMBRE.



-
- QUIERO TRAZAR UN RECTÁNGULO PARA MARCAR LAS PUERTAS DEL JUEGO DE GOLF. ¿QUÉ INSTRUMENTO DE MEDIDA DEBO USAR?.....
- PARA TRAZAR EL RECORRIDO DEL JUEGO DE LA OCA DESEO UTILIZAR LA MEDIDA DE UN CUADRADO DE 3CM POR 3 CM. ¿QUÉ INSTRUMENTO DE MEDIDA DEBO UTILIZAR?.....
- PARA TRAZAR EL TEJO EN EL PATIO DE MI CASA ¿QUÉ INSTRUMENTO DE MEDICIÓN ES MÁS CONVENIENTE UTILIZAR?

VIERNES 13 DE NOVIEMBRE: LENGUA - MATEMÁTICA

- LLEGÓ EL MOMENTO DE REALIZAR NUESTRO DESAFÍO, TE PROPONGO EL ARMADO DE UN JUEGO DE BOLOS.
- DISEÑA UN PLAN DE ESCRITURA DE UN TEXTO INSTRUCTIVO PARA ARMAR UN JUEGO DE BOLOS CON BOTELLAS O LATAS A DERRIBAR. RECUERDA QUE LAS INSTRUCCIONES PARA JUGAR DEBEN SER BIEN CLARAS, TEN PRESENTE QUÉ VALOR EN TORNO A CIENES, DIECES Y UNOS LE OTORGARÁS A CADA BOTELLA O LATITAS, PUEDES OTORGAR EL VALOR EN FUNCIÓN DE LOS COLORES. ¡A PRODUCIR!
- BUSCA LOS MATERIALES ADECUADOS QUE NECESITARÁS PARA EL JUEGO Y PREPÁRALOS (PÍNTALOS, MÁRCALOS CON COLORES, ETC.)
- UNA VEZ ESCRITO EL INSTRUCTIVO Y PREPARADO LOS MATERIALES, LEE LAS REGLAS DEL JUEGO CON TODOS LOS PARTICIPANTES Y ¡A JUGAR!

¡FELICITACIONES CAMPEÓN! ¡DESAFÍO CUMPLIDO!

DIRECTORA: ESTELA FLAQUÉ