

GUÍA PEDAGOGICA DE RETROALIMENTACIÓN N° 22

Grupo :2

ESCUELA: REPÚBLICA DEL PARAGUAY CUE: 700022100

DOCENTES: JOSÉ PELLICER YESICA CASTRO BELEN MONCHO MARCELA ECHENIQUE

GRADO: 2° AÑO: 2020 CICLO: PRIMER NIVEL: PRIMARIO

TURNO: JORNADA COMPLETA.

ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, INGLÉS, MÚSICA, EDUCACION FÍSICA

TÍTULO: ¡VAMOS A JUGAR!

CONTENIDOS: MATEMÁTICA: NÚMEROS NATURALES HASTA EL 800, RELACIONES NUMERICAS, OPERACIONES: SUMA Y RESTA CIENCIAS NATURALES: DIFERENCIAS ENTRE HIERBAS, ARBUSTOS Y ÁRBOLES. LAS PARTES DE LAS PLANTAS CON FLOR: SIMILITUDES Y DIFERENCIAS. INGLÉS: SCHOOL OBJECTS (OBJETOS ESCOLARES). THE COLORS (LOS COLORES) , THE NUMBERS FROM ONE TO TEN (LOS NÚMEROS DEL UNO AL DIEZ). MÚSICA: LOS MODOS Y MEDIOS EXPRESIVOS: LA VOZ CANTADA, EL MOVIMIENTO CORPORAL LIBRE, INSTRUMENTOS MUSICALES, MODOS DE ACCIÓN PARA PRODUCIR SONIDO: SOPLAR, GOLPEAR, TOCAR. EDUCACION FÍSICA: VARIACION DE POSTURAS Y POSICIONES CORPORALES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: 1) LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA 800, 2) REALIZA RELACIONES ENTRE NUMERO 3) RESUELVE OPERACIONES DE SUMA Y RESTA. CIENCIAS NATURALES:1) DESCRIBE CARACTERÍSTICAS DE ESPECIES VEGETALES 2) DISTINGUE DIFERENTES ESPECIES VEGETALES, 3) ESTABLECE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS 4) SEÑALA LAS PARTE DE UNA PLANTA CON FLOR INGLÉS: 1) CONTABILIZA OBJETOS ESCOLARES, ESCRIBIENDO LA RESPUESTA EN INGLÉS EN

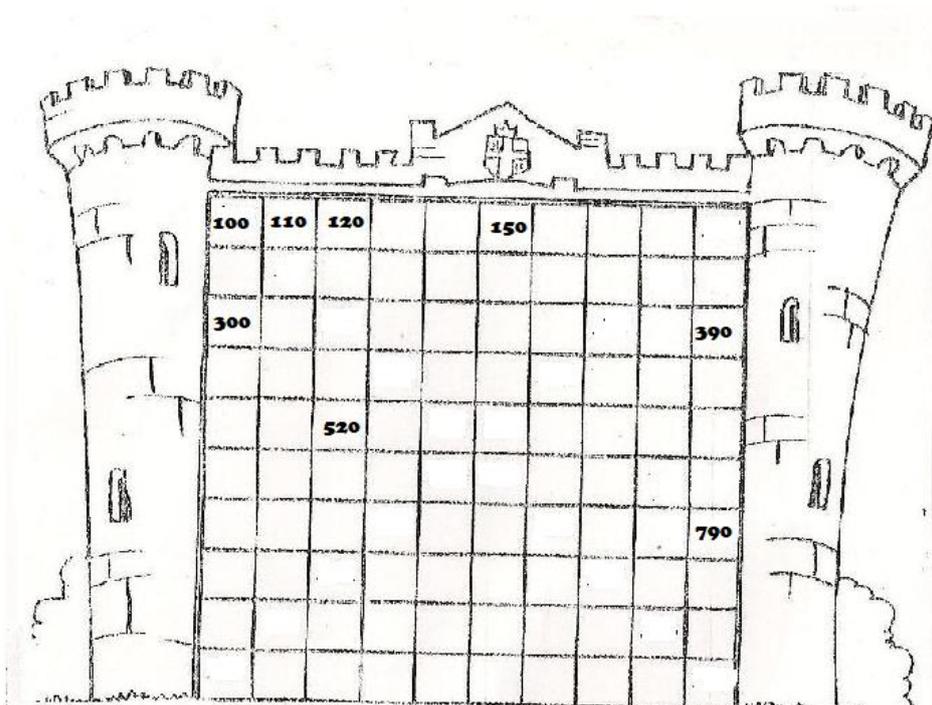
CANTIDAD Y OBJETO SOLICITADO. 2) RECONOCE EL OBJETO ESCOLAR SOLICITADO COLOREÁNDOLO DEL COLOR QUE INDIQUE LA ACTIVIDAD. MÚSICA: 1) CANTA CANCIONES YA CONOCIDAS TENIENDO EN CUENTA LA ENTONACIÓN Y SU TIEMPO, 2) MUEVE TU CUERPO DE MANERA LIBRE SEGÚN EL ESTILO DE MUSICA ELEGIDO, RECONOCE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES POR SU MODO DE ACCIÓN Y ACCIÓN. EDUCACIÓN FÍSICA. 1) IDENTIFICA DIVERSOS MOVIMIENTOS CON LAS EXTREMIDADES.

DESAFÍO: CREAR UN JUEGO Y REDISEÑAR JUEGOS DE MESA (LOTERÍA)

ACTIVIDADES

MATEMÁTICA:

- 1) COMPLETA EL SIGUIENTE CASTILLO NUMÉRICO HASTA LLEGAR AL NÚMERO 800:



- 2) RESUELVE Y PINTA EL CASILLERO DEL CASTILLO QUE CORRESPONDE.

CON **NARANJA**: $320 + 55$ **ROJO**: $790 + 10$ **VERDE**: $230 - 110$ **AMARILLO**: $150 - 10$

- 3) RESUELVE LA SIGUIENTE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:

EL LUNES SE PUSIERON A LA VENTA 168 PLANTAS DE MALVÓN Y SE VENDIERON 36 ¿CUÁNTOS MALVONES QUEDARON?

QUEDARON..... MALVONES.

¿QUÉ OPERACIÓN REALIZASTE?



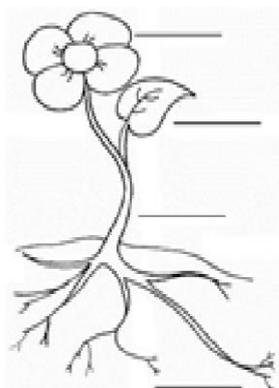
RD.: *ESCRIBE 6 SUMAS Y 6 RESTAS (POR EJEMPLO: 250 + 120)

*ARMA EN CARTON O EN UNA HOJA DOS CARTONES DE LOTERIA CON 20 DIVISIONES (CUADRITOS), CADA UNO, REPARTIDOS EN 4 FILAS Y 5 COLUMNAS.

*UBICA EN LOS CUDRITOS QUE QUIERAS 3 SUMAS Y 3 RESTAS EN CADA CARTON

CIENCIAS NATURALES:

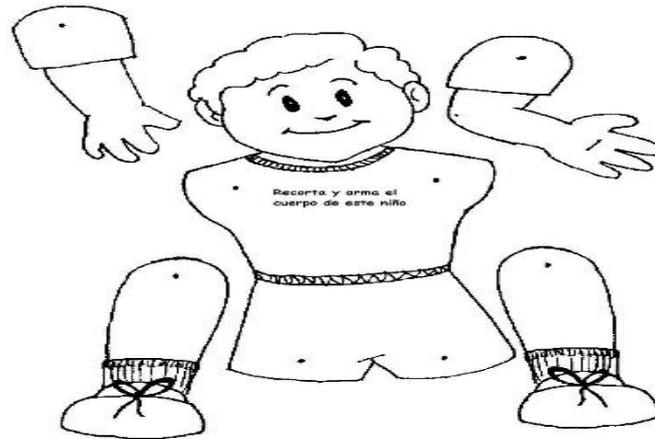
- 1) OBSERVA EL SIGUIENTE VIDEO https://www.youtube.com/watch?v=zIDVm8_aLDI (EL VÍDEO TAMBIÉN SERÁ ENVIADO AL GRUPO PARA EVITAR DIFICULTADES DE VISUALIZACIÓN).
- 2) RESPONDE
 - A) ¿QUÉ LE PASABA A LA PLANTA? ¿LAS PLANTAS SON SERES VIVOS? ¿POR QUÉ?
 - 3) ¿EN QUÉ SE PARECEN A LOS OTROS SERES VIVOS? ¿CÓMO SE ALIMENTAN?
 - 4) ¿TODAS LAS PLANTAS TENDRÁN SUS HOJAS CON LAS MISMA FORMA Y TAMAÑO?
 - 5) SEÑALA LAS PARTES DE LA SIGUIENTE PLANTA:



RD.: DIBUJA EN CADA CARTON 1 ARBUSTO, 1 ARBOL Y 1 HIERBA.

ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA

- 1) RECORTA LAS PIEZAS DEL DIBUJO Y ARMA EL MUÑECO CON LOS MATERIALES QUE TENGAS A TU ALCANCE, PUEDE SER, CINTA, PLASTICOLA HILO, ETC. LUEGO LE COLOCAS EL NOMBRE A CADA PARTE CON UN RÓTULO.

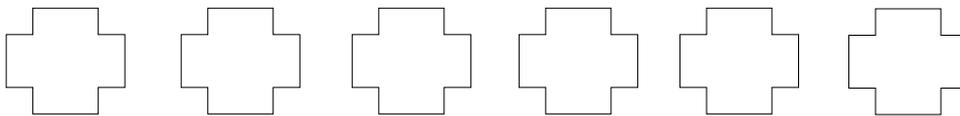


2) JUEGA CON EL MUÑECO HACIENDO DISTINTOS MOVIMIENTOS CON LOS BRASOS Y CON LAS PIERNAS.

RD.: DIBUJA EN CADA CARTON 2 MOVIMIENTOS, UNO CON BRAZOS Y OTRO CON PIERNAS.

ÁRE INGLÉS:

1) PAINT (PINTAR).



PINK RED ORANGE YELLOW BLACK BLUE

R.D: COLOCAR EN LOS CARTONES DE LA LOTERÍA 2 COLORES EN INGLÉS (ESCRITURA), EN CADA UNO.

2) WRITE IN WORDS (ESCRIBIR EN PALABRAS).

2..... 6 1 4..... 10.....

R.D: ESCRIBIR EN LOS CARTONES DE LA LOTERIA 2 NÚMEROS CONTEMPLADOS EN LA PRIMERA COLUMNA (UNIDADES) EN INGLÉS.

ÁREA MÚSICA

INVENTAMOS UN JUEGO! CARTAS MUSICALES

PARA REALIZAR EL SIGUIENTE JUEGO NECESITAS AYUDA DE UN ADULTO PARA CONFECCIONARLO Y LUEGO JUGAR.

MATERIALES:

- CARTULINA O CARTÓN
- TIJERA
- LAPIZ DE COLORES, TEMPERAS, FIBRAS O BRILLOS.

CONFECCIÓN:

- RECORTA RECTÁNGULOS DE 7 X 10CM DE CARTULINA O CARTÓN.
- EN DOS CARTAS DIBUJA UN BOMBO, EN OTRAS DOS DIBUJA UNA TROMPETA, EN OTRAS DOS UNA GUITARRA, EN OTRO PAR UN NIÑO CANTANDO Y EN EL ULTIMO PAR UN GALLO.
- LUEGO PINTA LOS DIBUJOS CON LOS MATERIALES QUE TENGAS EN CASA, LÁPIZ DE COLOR, FIBRA, TEMPERA Y HASTA PUEDES COLOCARLE BRILLOS.
- DEL OTRO LADO DE LA CARTA NO DEBES DIBUJAR NI COLOCAR NADA, TODAS LAS CARTAS DEBEN VERSE IGUALES.

REGLAS DEL JUEGO:

- ❖ DEBES COLOCAR TODAS LAS CARTAS CON LOS DIBUJOS HACIA ABAJO Y MEZCLALAS MUY BIEN, LUEGO COLOCA CINCO EN UNA ILERA Y CINCO EN OTRA.
- ❖ PRIMERO SERÁ UN JUEGO DE MEMORIA, EL PRIMER JUGADOR DARÁ VUELTA DOS CARTAS, SI NO SON IGUALES LAS DEJA EN SU LUGAR, PERO SI SON IGUALES SE LAS LLEVA.
- ❖ SI LE TOCÓ UN INSTRUMENTO DEBERÁ DECIR SU NOMBRE Y A QUE FAMILIA PERTENECE (VIENTOS, CUERDAS O PERCUSIÓN)
- ❖ SI LE TOCÓ UN NIÑO CANTANDO, DEBERÁ CANTAR UNA CANCION QUE APRENDISTE ESTE AÑO.
- ❖ SI LE TOCÓ UN ANIMAL, DEBERÁ DECIR EL NOMBRE, PRODUCIR SU SONIDO Y DECIR SI ES UN SONIDO NATURAL O SOCIAL
- ❖ EL QUE SE LLEVÓ MAS CARTAS ES EL GANADOR. ¡A DIVERTIRSE!

R.D.F ENVÍA FOTO O GRABAR UN VIDEO DONDE SE OBSERVE QUE ESTÉS JUGANDO CON TU FAMILIA.

RDF: YA TIENES LISTO LOS DOS CARTONES DE LA LOTERÍA. BUSCA ALGUIEN CON QUIEN JUGAR. TIRA EL DADO Y DESPLAZATE POR LOS CUADRITOS SEGÚN EL NÚMERO DEL DADO. Y DESDE ALLÍ SE CONTINÚA AVANZANDO.

TIENES QUE RESOLVER LO QUE DICE EL CUADRITO AL QUE LLEGASTE (EL NÚMERO Y COLOR EN INGLES, RESOLVER SUMA O RESTA, DECIR QUE TIPO DE VEGETACION ES)

EQUIPO DE CONDUCCION: SANDRA CASTRO