

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO- N° 2Escuela: 12 de Agosto

CUE: 700034400

Docente/s: Alejandra Alaniz, Sidanelia Martínez, Giselle Caraballo, Jesica Diaz, Jorge CaballeroGrado: Segundo TramoTurno: TardeÁrea/s: Ciencias Naturales, Educación Agropecuaria, Educación FísicaTítulo de la propuesta: "Jugar es la forma favorita de aprender"Contenidos:Área Ciencias Naturales Diversidad animal. Hábitos de alimentación: carnívoros, herbívoros y omnívoros. Forma de nacer: ovíparos, vivíparos. Los materiales y sus propiedades (sólidos y líquidos, opacos, transparentes y translucidos)Educación Agropecuaria: Hortalizas. Plantas frutales y ornamentales.Educación Física: El cuerpo y sus posibilidades de acción.Indicadores de evaluación para la nivelación:

- *Clasifica animales según su forma de nacer.
- * Identifica que los animales poseen hábitos alimentarios específicos.
- *Compara y describe algunas interacciones de la luz con los materiales.
- *Establece diferencias entre materiales sólidos y líquidos.
- *Diferencia las plantas y hortalizas según sus características morfológicas.
- *Descubre mediante el juego, de manera oral, situaciones, objetos.

Desafío: Construir y personalizar juegos recreativos con materiales reciclables (pinturas, cartón, etc.) en diversos formatos y soportes para ser utilizados por la familia en el contexto del hogar durante el periodo de vacaciones.ActividadesDía 1: Área Lengua

JUGUEMOS AL Tutti Frutti, este juego lo pueden hacer en casa todas las veces que quieran. Solo necesitan una grilla con letras y a escribir. Le pueden agregar detalles.

3-Completen esta grilla del juego con el nombre de animales según su forma de nacer.

	OVÍPAROS	VÍVIPAROS
P		
G		

1- Armen el rompecabezas uniendo cada animal con su alimento .Luego escriban si es: HERBÍVORO- OMNÍVORO-CARNÍVORO



.....



.....



.....



.....

Día 2 Ciencias Naturales

1- Lean el nombre de los materiales dados y completen el siguiente cuadro.

CARTÓN AGUA PLASTICOLA MADERA

SÓLIDO	LÍQUIDO

3- Miren los elementos y anoten si son opacos transparentes o translucidos.



Día 3: Educación Agropecuaria

1-Dibujen un cuadro con los siguientes grupos: plantas frutales, plantas ornamentales, hortalizas cuyo consumo es su raíz, hortalizas cuyo consumo es su hoja.

2-Recorten y peguen plantas y hortalizas en el grupo correcto.



Día 4: Educación Física

Juego: ¡Armamos un rompecabezas!

Colocamos dos sillas de 3 a 5 más de distancia, un adulto debe preguntar dónde está una parte del cuerpo, por ejemplo ¿Dónde está el hombro? o ¿Dónde están las rodillas? Si el alumno contesta bien puede ir y buscar una parte del rompecabezas, si contesta mal, debe preguntarse otra parte. Así sucesivamente hasta q pueda completar el armado del mismo. El dibujo de rompecabezas puede ser uno que haya realizado el alumno, o una imagen de revista que más les guste, dividirlo en 4 partes

DESAFIO: ¡Dividí el rompecabezas en 6 partes o más!

ATENCIÓN: El desafío se cumple cuando se envían fotos a la seño de los juegos terminados.
¡Suerte!

*Cubo de historias mágicas.

*Juego de emboque.

*Juego de cartas con tipos de palabras.

*Rompecabezas de hábitos alimenticios de animales .

*Grilla de Tutti Frutti.

*Rompecabezas de Educación Física

*Metegol de Educación Tecnológica.

Directora: Mary Liliana Diaz