

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO – N° 2

Escuela: 12 de Agosto

CUE: 700034400

Docente/s: Alejandra Alaniz, Sidanelia Martínez, Giselle Caraballo, Jesica Diaz, Jorge Caballero

Grado: Segundo Tramo

Turno: Tarde

Área/s: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Tecnológica, Educación Musical

Título de la propuesta: “Jugar es la forma favorita de aprender”

Contenidos: Área Lengua: La lectura comprensiva de textos literarios. Sustantivos comunes y propios.

Área Matemática: Números naturales de forma oral y escrita por intervalos hasta 399. Escrituras equivalentes de un número. La resta y la suma con números de dos dígitos.

Área Ciencias Sociales: Espacio rural y urbano: características y actividades. El transporte, y su uso según el contexto.

Área Formación Ética y Ciudadana: La relación entre los valores y las normas.

Educación Musical: Voz cantada y hablada.

Educación Tecnológica: Las tareas que realizan las personas en los procesos tecnológicos

Indicadores de evaluación para la nivelación:

* Establece las regularidades de la serie numérica oral y escrita para leer y escribir números en forma convencional.

*Descompone números en sumas de “unos”, “dieces” y “cienes”, estableciendo relaciones con la escritura del número

*Resuelve cálculos descomponiendo aditivamente (en sumas y restas) .

*Realiza la comprensión oral y escrita de un texto leído.

* Usa los sustantivos acorde a la situación de escritura.

* Establece las características de los espacios rurales y urbanos.

* Establece las relaciones que se generan entre un sistema de transporte y los diferentes espacios geográficos.

* Identifica valores y derechos del niño.

Educación Musical: *Entona de forma completa una canción.

Educación Tecnológica: *Participa de experiencias de construcción de productos.

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

1- Copien en el tamaño de una hoja el siguiente formato de un cubo y dibujen en cada cara los personajes de los textos que se trabajaron en las guías de este año.

A continuación se detallan los seleccionados.

*Poesía Bianca y Benito.”

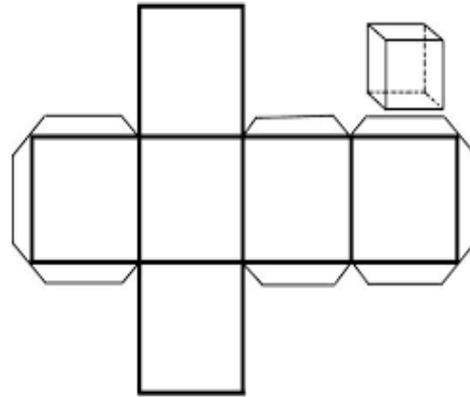
Trabalenguas “Tres tigres.”

* Dominguito, un niño sanjuanino.

*Cuento:” El pirata pata corta.”

*Poesía “La primavera”.

*Poesía “Cangrejitos guerreros”



2- elijan un texto con el cubo mágico, lean con ayuda de un adulto y completen las oraciones.

El título es.....

El personaje principal es.....

Esta historia sucede en.....

Día 2: Área Lengua

1-Completen las siguientes listas con las palabras dadas.

Carina soldado máquina José

Rodrigo monopatín autito Lucía

SUSTANTIVOS COMUNES SUSTANTIVOS PROPIOS

3- Recorten trozos de cartón o cartulina del tamaño de una carta y escriban una palabra de las dadas en cada una de ellas. Así están formando un juego de cartas con los tipos de palabras.

* Con el juego de carta, se puede jugar con otro jugador donde se muestre la palabra y se pregunte que tipo de palabra es o viceversa.

Educación Musical

1-En el cubo realizado por la profe de grado, escribir en cada cara del mismo, el nombre de alguna de las canciones vistas en el año.

Lados del dado: Lado 1: Canción “Auto bochinero”. Lado 2: Canción “Soy una taza”. Lado 3: “Había un Sapo”. Lado 4: “Cha cha cha del cocodrilo”. Lado 5: Canción “Mariposita”. Lado 6: Viajar en tren de pica pica”.

2-Cada vez que lances el dado cantarás la canción que representa.

3- Enviar un audio corto entonando la canción elegida.

Día 3: Área Matemática

1- Nos preparamos para jugar al juego "EL Emboque".

Materiales: 3 latas o mitades de botellas rotuladas con los valores **100**, **10** y **1** y 15 tapitas o piedritas. Tiren hasta embocar todas las tapitas. Luego cuentan cuantas están en cada tarrito y forman los números.

2- Completen en la tablita que puntaje sacaron estos jugadores.

| CIENES | DIECES | UNOS | PUNTAJE |
|--------|--------|------|---------|
| 3 | 4 | 9 | |
| 2 | 1 | 7 | |
| 1 | 9 | 8 | |

3- Anoten el número que se forma en cada caso.

$$100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 9 =$$

$$200 + 30 + 7 =$$

4- Rodea las opciones correctas para formar el número 150.

$$100 + 50 \quad 100 + 5 \quad 11 + 50$$

5- Ordenen del menor al mayor los números del cuadro de punto 2.

Día 4: Área Matemática

1- Rodeen el resultado de cada cálculo mental.

$$12 + 3 = \quad 13 \quad 17 \quad 15$$

$$25 + 5 = \quad 26 \quad 30 \quad 35$$

2- Lean las consignas y resuelvan con la cuenta por descomposición de números y en forma vertical.

* Malena sacó primero 32 puntos y después 13 puntos ¿Cuál es el puntaje total?

* Julián compró chocolate que costaba 25 \$, si pagó con 27 \$ ¿Qué vuelto le dieron?

Día 5: Ciencias Sociales

1- Observen los siguientes paisajes y unan con el nombre correspondiente.



Espacio Rural

Espacio Urbano



2- Anoten dos trabajos que se pueden realizar en cada zona.

Formación Ética y Ciudadana.

1- Anoten 5 derechos del niño.

2- Se mezclaron los valores con otras acciones, márquenlos con una X.

AMOR LIBERTAD ENOJO RESPETO RESPONSABILIDAD MENTIRA

Educación Tecnológica

Materiales necesarios para armar un metegol.

-Una caja de cartón. Una simple caja de zapatos, 10 broches, 4 varillas de madera. (brochetas), un cutter, una pistola de silicona, una pelota (tapita), una red de tela. Para los arcos, pinturas.

Construcción de metegol paso a paso:

Paso 1. Con el cutter, hagan 4 perforaciones a la misma altura y con la misma distancia entre sí, en cada uno de los laterales de la caja de cartón.

Paso 2. A continuación, marquen y recorten los arcos en uno y otro extremo de lo que será el campo de juego.

Paso 3. Pinten el campo de juego y dibujen las líneas que marcan las áreas, en el interior de la caja de cartón.

Paso 4. Inserten las varillas en las perforaciones que han hecho en el primer paso.

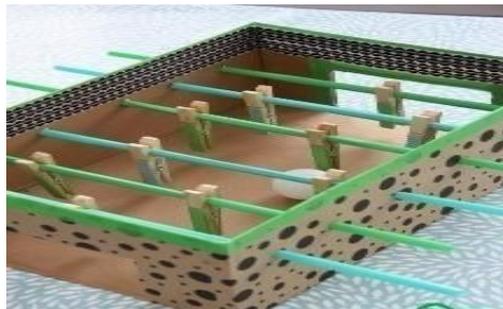
Paso 5. Pinten 5 pinzas de madera de un color y 5 de otro color para diferenciar los jugadores de ambos equipos. Pinten también las varillas.

Paso 6. Con la pistola de silicona caliente, peguen los broches de madera a las varillas, en el lugar correspondiente para cada jugador.

Paso 7. Pinten el metegol por fuera del color que prefieran.

Paso 8. Corten 2 trozos de tela del tamaño de las porterías y peguen al borde superior de cada una de ellas.

¡Listo! ya tienen su metegol terminado. Ahora, ¡A jugar!



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

Directora: Mary Liliana Diaz