

GUÍA PEDAGÓGICA N° 18 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Dr. Juan Crisóstomo Albarracín

CUE: 700058400

DOCENTE: Natalia Aciar

GRADO: Segundo **CICLO:** Primero **NIVEL:** Primario **TURNO:** Tarde.

ÁREAS: Matemática, Lengua, Ciencias Naturales. Tecnología. Ed. Musical. Artes Visuales. Ed. Física.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡SALTANDO OBSTÁCULOS!

PROPÓSITOS

- Interpretar la información brindada en cada instancia.
- Propiciar diferentes alternativas a posibles soluciones a los problemas abordados.

CAPACIDADES:

- Comunicación: Leer y describe el texto.
- Resolución de problema: Comprender algoritmos. Comparar opciones y respuestas.

CONTENIDOS:

Matemática: Números y operaciones: Multiplicación.

Lengua: La Lectura y La Producción de texto literario: Adivinanza.

Ciencias Sociales: Las sociedades y los espacios geográficos: Paisaje urbano y rural.

Ciencias Naturales: Los seres vivos: Diversidad, Unidad, Interrelaciones y Cambios: Diversidad vegetal y animal.

Formación Ética y Ciudadana: En relación con los derechos y la participación. Reconocimiento de las normas y señales de tránsito.

Ed. Musical: Expresar ideas y sentimientos en lenguajes artísticos. Cualidades o atributos del sonido: intensidad (grado fuerte y suave), timbre, duración (largo y corto) y altura (grave y agudo).

Ed. Física: Habilidades motrices básicas locomotoras: saltos y desplazamientos. Lateralidad: derecha e izquierda y su dominancia lateral. Habilidades motrices básicas locomotrices: lanzamientos,

Artes Visuales: Uso del color con distinta intencionalidad: expresivo, descriptivo, y comunicativo.

Ed. Tecnológica: Medios de transporte.

Criterios de evaluación	Si	No	Evidencias
Lee y comprende las actividades de manera autónoma, en las diferentes disciplinas.			
Produce textos.			
Resuelve los algoritmos planteados.			
Expresa ideas y sentimientos en los distintos lenguajes			

abordados.			
Utiliza distintas destrezas y habilidades motoras.			

Indicadores:

- Arma el circuito del juego.
- Escribe reconociendo diversos tipos de animales y plantas.
- Calcula el doble de una cantidad.
- Expresa las ideas y opiniones en los diferentes lenguajes.
- Diferencia paisaje rural y urbano.
- Identifica las señales de tránsito.
- Respeta las señales y normas de tránsito.
- Lee en voz alta.

DESAFÍO: DISEÑA EL JUEGO DEL TEJO EN UN ESPACIO DE CASA.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES PARA EL DESAFÍO

LUNES 9 DE NOVIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD 1: ARMA EL DIBUJO DEL TEJO EN UN ESPACIO A TU ELECCIÓN EN CASA: COMO APARECE EN LA IMAGEN.



MATERIALES: (TIZA SÍ SE HACE EN EL PISO. Y SI SE HACE EN LA TIERRA MARCA CON UN PALITO).

INSTRUCCIONES:

- TIENE NÚMEROS CONSECUTIVOS DEL 1 AL 10.
- CADA NÚMERO CUMPLE UN DESAFÍO A REALIZAR Y ASÍ PODER AVANZAR Y GANAR.
- CONFECCIONA UNA TARJETA PARA CADA CASILLERO QUE SALTES.

PROCESO DE REALIZACIÓN

ACTIVIDAD 2: TECNOLOGÍA

JUEGO DEL TEJO DIDÁCTICO. ¡MANOS A LA OBRA!

AHORA ARMAMOS LAS TARJETAS:

1. REALIZA LAS TARJETAS DE FORMA RECTÁNGULAR DE 12 CM DE LARGO POR 6 CM DE ANCHO.
2. EN UNA TARJETA ESCRIBE: **MEDIOS DE TRANSPORTE ACUÁTICOS. DA EJEMPLO DE UN TRANSPORTE DE CARGA Y UN TRANSPORTE DE PASAJEROS.**

MARTES 10 DE NOVIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD 3: CIENCIAS SOCIALES

- A.** ARMA UNA TARJETA COLOCANDO LOS DIFERENTES ESPACIOS DE USO DE LOS SIGUIENTES TRANSPORTES: **URBANO Y RURAL**

TRACTOR:.....

COLECTIVO:.....

CARRETA Y CABALLO:.....

TAXI O REMIS:.....

- B. DIBUJA.**

ACTIVIDAD 4: FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

- A.** OBSERVA LAS IMÁGENES Y RODEA QUÉ TIPO DE SEÑALES DE TRÁNSITO ENCUENTRAS.



- B.** DISEÑA UNA TARJETA ESCRIBIENDO EJEMPLOS DE SEÑALES DE TRÁNSITO: PUEDES DIBUJAR.

MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD 3: ARTES VISUALES

TARJETAS DIDÁCTICAS

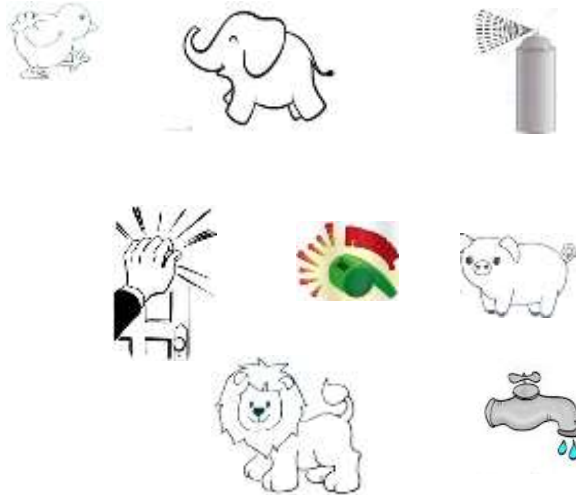
- A. PARA DISEÑAR LA PRIMERA TARJETA ELIGE UN **COLOR PRIMARIO**, LUEGO ESCRIBE LA SIGUIENTE PREGUNTA: **¿CUÁLES SON LOS COLORES PRIMARIOS?**, LUEGO GIRA LA TARJETA Y EN LA PARTE DE ABAJO COLOCAR LA RESPUESTA QUE DEBERÁ RESOLVER SOLO.
- B. PARA LA SEGUNDA TARJETA ELEGIR UN **COLOR SECUNDARIO**, LUEGO ESCRIBE LA SIGUIENTE PREGUNTA: **¿CUÁLES SON LOS COLORES SECUNDARIOS?** GIRA LA TARJETA Y EN LA PARTE DE ABAJO COLOCAR LA RESPUESTA QUE DEBERÁ RESOLVER SOLO.

ACTIVIDAD 4: MÚSICA

TE PROPONGO UN JUEGO,

- A. UNE CON UNA FLECHA LAS PALABRAS AL OBJETO O ANIMAL QUE CORRESPONDA:

- VOZ FUERTE y GRAVE
- VOZ FUERTE Y AGUDA
- VOZ SUAVE Y GRAVE
- VOZ SUAVE Y AGUDA
- SONIDO FUERTE Y LARGO
- SONIDO FUERTE Y CORTO
- SONIDO SUAVE Y LARGO
- SONIDO SUAVE Y CORTO




- B. CONFECCIONA DOS TARJETAS, UNO CON LA COLUMNA DE PALABRAS (UNA PROPUESTA EN CADA CARTA) Y EN EL OTRA TARJETA CON LOS DIBUJOS O LOS NOMBRES DE LAS IMÁGENES PROPUESTAS.

JUEVES 12 DE NOVIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD 5: LENGUA

- A. LEE EL TEXTO Y MENCIONA ¿QUIÉN ES?

SOY GORDITO MUY REDONDITO
VIVO EN LA GRANJA Y SOY MUY
COCHINITO. ¿QUIÉN SOY?



.....

¡AHORA TE TOCA A TI!

.....

.....

.....

.....

DIBUJO

.....

¿QUÉ TIPO DE TEXTO ES?.....

- A. DISEÑA OTRA TARJETA Y COLOCA UNA ADIVINANZA.

ACTIVIDAD 6: MATEMÁTICA

- A. MIRA LOS DIBUJOS Y ESCRIBE SU DOBLE. **ES DECIR ¡DOS VECES!**



- B. ARMA OTRA TARJETA CON UN EJEMPLO DE DOBLE.

VIERNES 13 DE NOVIEMBRE DE 2020

ACTIVIDAD 7: CIENCIAS NATURALES

¿QUÉ TIPOS DE ANIMALES APARECEN?

- A. ESCRIBE LA OPCIÓN CORRECTA EN CADA CASO: TERRESTRE-ACUÁTICO-AÉREO.



.....



.....



.....



.....



.....

- B. DISEÑA UNA TARJETA COLOCANDO TIPOS DE ANIMALES Y UN EJEMPLO DE CADA UNO. PUEDES DIBUJAR.

LAS PLANTAS PUEDEN SER DE DIFERENTE TIPO:

- A. OBSERVA Y CLASIFICA.



1..... 2.....

C. DISEÑA UNA TARJETA COLOCANDO LOS TIPOS DE PLANTAS.

ACTIVIDAD 8: EDUCACIÓN FÍSICA

A. TRABAJAMOS DESPLAZAMIENTOS: EN UN CUADRADO DE 3 METROS TRABAJAMOS DESPLAZAMIENTOS. **SEGUNDA PARTE DEL CIRCUITO.**

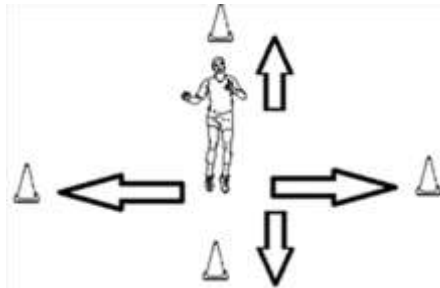
B. TRABAJEMOS CON LA ESCALERA DE CÁLCULOS SALTANDO CON LOS 2 PIES JUNTOS LA ESCALERA QUE VA DEL 1° AL 8° ESCALÓN. EN CADA ESCALÓN RESOLVER UNA OPERACIÓN MATEMÁTICA (TARJETA REALIZADA EN MATEMÁTICA)



8
7
6
5
4
3
2
1

C. TRABAJAMOS LAS NOCIONES ESPACIALES (ADELANTE, ATRÁS, IZQUIERDA Y DERECHA) A TRAVÉS DE NÚMEROS MAYORES Y MENORES. (NOMBRA DOS EJEMPLOS DE CADA UNO)

- a) CUADRUPEDIA BAJA
- b) CUADRUPEDIA ALTA
- c) CUADRUPEDIA INVERTIDA
- d) CUCLILLAS
- e) RANA
- f) PUNTAS DE PIE
- g) CANGURO
- h) DE COSTADO
- i) PARA ATRÁS



D. TERMINADO EL CIRCUITO AL JUGARLO. GRABA UN VIDEO MOSTRANDO LA LECTURA DE LAS TARJETAS EN VOZ ALTA. ¡EXITOS!

DIRECTORA MRTA ANA CASTRO.

