

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO: 1

ESCUELA: OBISPO ZAPATA

CUE: 7000190-00

DOCENTE/S: PATRICIA INÉS ORDUÑA – SILVINA ROMERO – ANALIA ARCE

GRADO: SEGUNDO

TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREA/S: MATEMÁTICA – AGROPECUARIA - MÚSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUNTOS TERMINAMOS EL AÑO”

CONTENIDOS: MATEMÁTICA: **RESPECTO DEL NÚMERO Y EL SISTEMA DE
NUMERACIÓN: EL NÚMERO NATURALES HASTA 1.000**

FUNCIONES Y USOS EN LA VIDA COTIDIANA. CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA
SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA POR
INTERVALOS HASTA 1.000. REGULARIDADES DE LA NUMERACIÓN ORAL Y
ESCRITA HASTA 1.000.

RESPECTO DE LAS OPERACIONES: SUMA Y RESTA.

FIGURAS GEOMÉTRICAS: CUADRADOS, TRIÁNGULOS Y RECTÁNGULOS

AGROPECUARIA: SIEMBRA.

MÚSICA: PULSO REGULAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: MATEMÁTICA: LEE,
ESCRIBE, COMPARA, Y ORDENA NÚMEROS NATURALES HASTA 1.000. RESUELVE
PROBLEMAS DE SUMA Y RESTA SIN DIFICULTAD. TRAZA CUADRADO
RECTÁNGULO, CIRCULO Y TRIANGULO UTILIZANDO REGLA. AGROPECUARIA:
RECONOCER UN PLANTIN. RESPONSABILIZARSE DEL CUIDADO DE LA PLANTA.
MÚSICA: CANTA ADECUADAMENTE UN REPERTORIO DE CANCIONES CON BUENA
AFINACIÓN. MARCA EL PULSO REGULAR EN EL REPERTORIO INFANTIL.

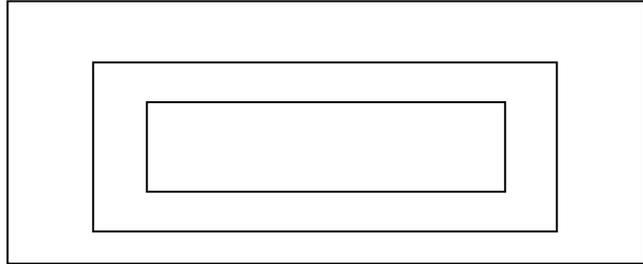
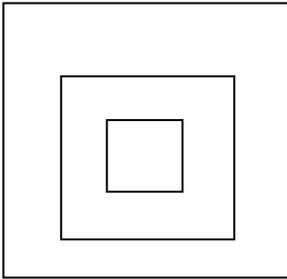
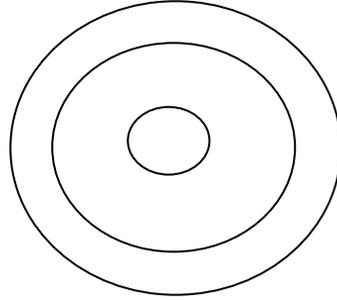
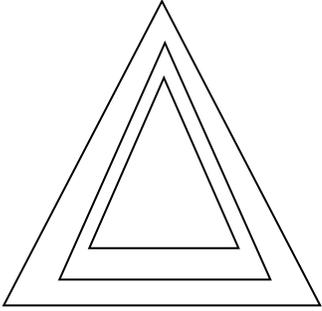
DESAFIO: DISEÑAR UN JUEGO QUE ESTE REPRESENTADO CON FIGURAS
GEOMETRICAS Y QUE SE RESUELVA UTILIZANDO NÚMEROS Y CÁLCULOS.

ACTIVIDADES

VAMOS A ARMAR UN JUEGO PARA PONER EN PRÁCTICA LO APRENDIDO

1) DIBUJAR BLANCOS PARA EL JUEGO TIRO AL BLANCO CON LAS FORMAS
GEOMÉTRICAS ESTUDIADAS: CÍRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO.
USAR LA REGLA. PUEDE SER EN CARTULINA, TELGOPOR, CARTÓN, GOMA EVA.

**ESCUELA OBISPO ZAPATA - SEGUNDO GRADO - MATEMÁTICA – MÚSICA
AGROPECUARIA**



2) UBICAR ESTOS NÚMEROS EN CADA BLANCO SEGÚN CORRESPONDA

CÍRCULO: 91 – 205 – 83 - CUADRADO: 510 – 13 – 100 TRIANGULO: 714 – 32 – 301

RECTANGULO: 621 – 47 – 412

3) EN CADA BLANCO PINTAR CON AMARILLO EL NÚMERO MAYOR Y CON NARANJA EL NÚMERO MENOR

4-ESCRIBIR COMO SE LEEN LOS NÚMEROS DEL BLANCO QUE TIENE FORMA DE CUADRADO

5-COLOCAR EL ANTERIOR Y POSTERIOR (VECINOS) DE LOS NÚMEROS DEL BLANCO QUE TIENE FORMA DE RECTANGULO

6-¡AHORA A JUGAR!

7- FORMAR DOS EQUIPOS DE DOS PERSONAS CADA UNA. COLOCAR NOMBRE A CADA EQUIPO

8-AHORA POR TURNOS TIRAR TRES VECES A LOS BLANCOS TRATANDO DE LLEGAR AL MAYOR PUNTAJE POSIBLE

9- ANOTAR LOS PUNTOS

ESCUELA OBISPO ZAPATA - SEGUNDO GRADO - MATEMÁTICA – MÚSICA AGROPECUARIA

	EQUIPO 1	EQUIPO 2
1° TIRO		
2° TIRO		
3° TIRO		

10- RESPONDER

- # ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO CADA EQUIPO?
- # ¿QUÉ EQUIPO GANO?

11-RESOLVER ESTA CUENTA

EQUIPO QUE GANO.....

----- (MENOS)

EQUIPO QUE PERDIO....

12-RESPONDER

- ¿QUÉ DIFERENCIA DE PUNTAJE HAY ENTRE LOS DOS EQUIPOS?
- ¿CUANTOS PUNTOS MAS OBTUVO EL EQUIPO GANADOR?

13-COMPLETAR LOS CUADROS PARA VER CUANTO DINERO OBTIENE CADA EQUIPO

	BILLETES DE	BILLETES DE 10	MONEDAS DE 1
	100		

**ESCUELA OBISPO ZAPATA - SEGUNDO GRADO - MATEMÁTICA – MÚSICA
AGROPECUARIA**

PRIMER PREMIO \$635			
SEGUNDO PREMIO	3	7	2

14-AHORA A SEGUIR JUGANDO, ANOTANDO PUNTAJES Y PUEDES INVENTAR OTRAS REGLAS PARA ESTE JUEGO.

EJEMPLO: EL QUE SACA EL MENOR PUNTAJE GANA. BUSCA EL DOBLE DE LOS PUNTAJES

15-ESCRIBIR ESTAS REGLAS EN EL CUADERNO

AGROPECUARIA:

1-REALIZAR MACETAS CON FORMA DE LAS FIGURAS GEOMETRICAS APRENDIDAS.

MATERIALES

ENVASES DE DIFERENTES FORMAS, SEMILLAS DE VERDURAS, TIERRA, ARENA Y GUANO. PARA SEMBRAR UTILIZAMOS TIERRA QUE DEBE SER LO MAS FINA POSIBLE. SE VAN COLOCANDO 2 SEMILLAS DE VERDURA EN CADA MACETA Y UNA PROFUNDIDAD DE TRES VECES EL TAMAÑO DE LA SEMILLA. A CONTINUACION SE CUBREN LAS SEMILLAS CON LA TIERRA Y SE RIEGA SUAVEMENTE.

2-REALIZAR EL PLANTIN, LAS MACETAS DEBEN TENER DIFERENTES FORMAS CON ELEMENTOS QUE TENGAN EN CASA. ESCRIBIR CUANTAS SEMILLAS OCUPARON EN TOTAL.

**ESCUELA OBISPO ZAPATA - SEGUNDO GRADO - MATEMÁTICA – MÚSICA
AGROPECUARIA**

MÚSICA:

1-BUSCAR LAS CANCIONES TRABAJADAS EN GUIAS ANTERIORES,
ELEGIR UNA ESTROFA DE CADA CANCIÓN Y CANTAR MARCANDO EL
PULSO REGULAR DE LAS MISMAS.

2-ELIJE TRES CANCIONES Y ENUMERA SUS ESTROFAS.

3-COMPLETAR LAS CANCIONES CON LAS PALABRAS QUE FALTAN Y
MARCAR CON UNA CRUZ DONDE SUENA MAS FUERTE LAS PALABRAS (
PULSO).

4-SOY UNA SERPIENTE, QUE ANDA POR EL

BUSCANDO UNA PARTE DE SU

QUIERE SER USTED UNA PARTE DE MI?

EL MONSTRUO DE LA LAGUNA, EMPIEZA A MOVER LAS MANOS,

PARA UN LADO Y PARA EL OTRO , COMO SI FUERAN.....

EL MONSTRUO DE LA, EMPIEZA A MOVER LOS

PARA UN LADO Y PARA EL OTRO PONIENDO CARA DE ASOMBRO.

SI FUESE UN JUEGO PROFESIONAL EL PREMIO SERIA UNA CANTIDAD DE DINERO

DIRECTOR: JUAN CARLOS CARMONA