

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 RETROALIMENTACIÓN

Grupo 2

Escuela: General Estanislao Soler

CUE: 700059500

Docentes: Pérez Ivana, Arredondo Paola, Diez Yanina, Di Virgilio Daniela, Funes Gabriel, Álvarez Carolina, Fúnez Lucia, Guzmán Micaela.

Grado: 2°A, B Y C **Turno:** Mañana

Área/s: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética.

Título de la propuesta: “Creamos con nuestros saberes”

Contenidos:

Lengua: Producción de narraciones familiares y descripciones. Comprensión de textos literarios y descriptivos. En forma autónoma o en colaboración con un adulto. Adjetivos, Lectura autónoma de oraciones que conforman textos.

Escritura autónoma de palabras y oraciones que conforman textos. Uso de los signos de puntuación para la escritura de los textos.

Ciencias Sociales: Formas de vida y organización familiar. Roles y costumbres.

Formación Ética: Los valores y su puesta en práctica en las diferentes situaciones familiares.

Educación Física: Experimentación de habilidades motoras básicas locomotivas, desplazamientos, apoyos, etc.

Música: Instrumentos convencionales-cualidades del sonido- movimiento corporal libre y pautado - patrimonio cultural y nacional.

Agropecuaria: Herramientas manuales utilizadas en los procesos de producción primarios. Reconocimiento de frutas y verduras.

Artes visuales: Imagen bidimensional, color, imagen tridimensional.

Tecnología: Exploración y ensayo de diversas maneras de dar forma a los materiales para la elaboración de productos tecnológicos.

Indicadores de Evaluación para la nivelación	LA	L	EPPA
- Lee y comprende textos literarios			
- Produce textos narrativos a partir de imágenes			
- Reconoce y utiliza correctamente los adjetivos.			
- Utiliza sustantivos propios y comunes			
- Utiliza signos de puntuación (mayúscula y punto).			
- Reconoce roles familiares			
- Reconoce y utiliza las herramientas que se utilizan para los procesos de producción primarios (pala, pico, azada, rastrillo, escardillo, regadera, manguera, carretilla, etc.).			
- Identifica y distingue las verduras más comunes que se cultivan en la huerta.			
- Reconoce y vivencia variados desplazamientos (correr, trotar,			

caminar, etc.) saltos y lanzamientos.			
- Utiliza el propio cuerpo como fuente sonora			
- Identifica y reproduce sonidos del entorno inmediato			
- Interpreta canciones del repertorio oficial			
- Identifica herramientas y materiales para la realización de productos tecnológicos.			
- Hace representaciones plásticas en las cuales se aprecia el punto y la línea.			
- Forma creativamente colores de manera espontánea.			
- Orienta creativamente su motricidad hacia la producción de objetos tridimensionales.			

DESAFÍO: “CONFECCIONAR UN MURAL FAMILIAR POR GRADO, PARA ELLO CADA ALUMNO DEBERÁ REDACTAR UNA DESCRIPCIÓN DE SU FAMILIA”.

ACTIVIDADES

LA FAMILIA ES UNA PARTE IMPORTANTE DE NUESTRA VIDA. SE CONVIRTIÓ EN NUESTRO REFUGIO Y SOSTÉN EN LOS MOMENTOS DIFÍCILES.

EN ESTA GUÍA DE RETROALIMENTACIÓN INTREGRARÁN LOS APRENDIZAJES TRABAJADOS A TRAVÉS DE LAS CLASES VIRTUALES.



¡¡MUCHA SUERTE!!

LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES TE PUEDEN AYUDAR PARA LA REALIZACIÓN.

1- LEE LA SIGUIENTE HISTORIA

LA GALLINA ZAIDA

LA GALLINA ZAIDA ERA FELIZ. VIVÍA CON SU FAMILIA EN UNA CASITA DEL BOSQUE. LAS CASITA TENÍA UN JARDÍN LLENO DE ROSAS ROJAS Y AZULES. HABÍA UN ÁRBOL DONDE VIVÍA UN ZORZAL Y MUCHAS ZARZAMORAS, QUE PINCHABAN AL CAMINAR. ELLA TENÍA MUY BUEN CORAZÓN Y ERA UNA TIERNA MAMÁ. LE GUSTABA, JUNTO AL GALLO ZOILÓN, BARRER, TEJER, COSER, Y COCINAR PARA SUS DIEZ POLLITOS. LOS DIEZ POLLITOS SALÍAN A JUGAR CON EL ZORZAL Y PICOTEABAN ZAPALLOS, GUINDAS Y CIRUELAS. BUSCABAN SEMILLAS Y GUSANOS. EN LA TARDE, AL VOLVER A SU CASA, LA GALLINA ZAIDA, EL GALLO ZOILÓN Y SUS DIEZ POLLITOS, SE REPARTÍAN LOS RICOS ALIMENTOS QUE RECOLECTABAN Y SE LOS COMÍAN. ¡ERAN MUY FELICES!



2- COMPRENDE LO LEÍDO RESPONDIENDO SEGÚN EL TEXTO

- ¿QUÉ HABÍA EN EL JARDÍN DE LA GALLINA?
- ¿QUÉ LE GUSTABA HACER A LA GALLINA ZAIDA?
- ¿QUÉ ALIMENTOS LES GUSTABA A TODOS ELLOS?
- ¿QUIÉN ES ZOILÓN?

FOTOS FAMILIARES

3- OBSERVA LAS FOTOS DE ESTAS FAMILIAS



¿CÓMO ESTÁ FORMADA CADA FAMILIA? ¿CUÁNTOS INTEGRANTES HAY EN CADA UNA? ¿QUÉ ESTABAN HACIENDO CUANDO LES TOMARON LAS FOTOS?

4- DIBUJA A TU FAMILIA O PEGA UNA FOTO.

ESTA ES MI FAMILIA

B) ESCRIBE ¿CÓMO ES TU FAMILIA?

ESTA ACTIVIDAD TE VA A AYUDAR PARA HACER LA DESCRIPCIÓN FINAL.

CADA FAMILIA CONSERVA COSTUMBRES Y TRADICIONES QUE SE REPITEN AÑO TRAS AÑO

5- MARCA CON UNA (X) LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES QUE CONSERVAN EN TU FAMILIA.

- FESTEJAR CUMPLEAÑOS
- CENAR TODOS JUNTOS
- COMPARTIR CON LOS ABUELOS
- CELEBRAR CASAMIENTOS Y BAUTISMOS

6- EN FAMILIA COMPARTIMOS Y LEEMOS LOS VALORES. DEBES TENERLOS EN CUENTA PARA RESOLVER EL DESAFÍO.



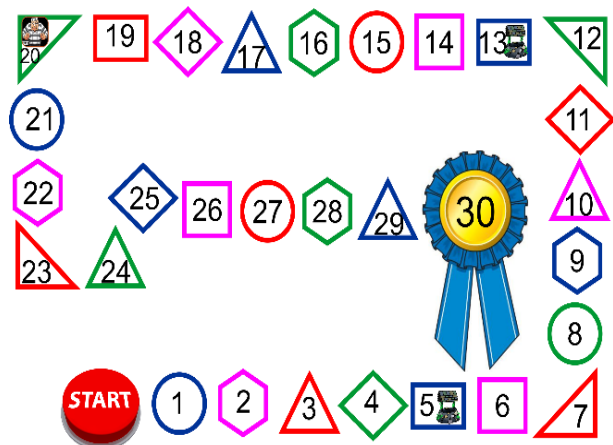
- 7- ESCRIBE TRES VALORES QUE SE PRACTICAN EN TU FAMILIA

- 8- **CONSTRUCCIÓN DEL MURAL:** CADA ALUMNO DEBERÁ REDACTAR UNA DESCRIPCIÓN DE SU FAMILIA.

 - **MATERIALES:** HOJAS PARA ESCRIBIR, LÁPICES DE COLORES Y TODO LO QUE QUIERAS PARA DECORARLA.
 - ESCUCHA CON ATENCIÓN EL AUDIO EXPLICATIVO QUE TE ENVÍA LA SEÑO.
 - **DEBES TENER EN CUENTA:** COLOCARLE TÍTULO, RESPETAR LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN, ESCRIBIR CORRECTAMENTE LOS SUSTANTIVOS PROPIOS, USAR VARIEDAD DE ADJETIVOS PARA DESCRIBIR MEJOR.
 - UNA VEZ REDACTADA PUEDES DECORARLA COMO MÁS TE GUSTE.
 - GRABA UN AUDIO LEYÉNDOLA Y SACA UNA HERMOSA FOTO PARA ENVIAR A TU SEÑO.
 - LA SEÑO REALIZARÁ UNA VIDEO LLAMADA DONDE DEBES MOSTRAR TU PRODUCCIÓN Y EXPLICAR COMO LA HICISTE.

• **ACTIVIDADES:**

1) DIBUJE EN UN PAPEL AFICHE BLANCO EL SIGUIENTE **JUEGO DE LA OCA**. PINTA CADA CASILLERO CON COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS, Y REMARCA CON UNA LÍNEA GRUESA NEGRA EL CONTORNO DE CADA CASILLERO. USA TU CREATIVIDAD Y CONSTRUYE UN CUBO CON UN PEDACITO DE MADERA GRUESA DE FORMA TAL QUE PUEDES FORMAR EL DADO PARA JUGAR. **¡PUEDES UTILIZAR EL MATERIAL QUE TENGAS EN CASA!**



2) ARMAR LOS JUGADORES. PUEDES UTILIZAR MASA DE SAL O DISTINTOS MATERIALES RECICLADOS. DISTINGUIR CADA JUGADOR CON UN COLOR

DIFERENTE. LUEGO SACAR UNA FOTO Y ENVIARLA A TU SEÑO CON TU NOMBRE Y APELLIDO.

3) AHORA A JUGAR!!!

¡UTILIZA EL DADO! Y AVANZA EL NÚMERO QUE TE TOQUE CUANDO LO LANCES. CADA NÚMERO SIGNIFICA UN RETO QUE TIENES QUE CUMPLIR PARA PODER SEGUIR LANZANDO EL DADO Y AVANZAR. SI FALLAS EN TU RETO PIERDES TU TURNO.

• RETOS Y PRENDAS PARA JUGAR:

<p>1. REALIZA 10 SALTOS CHOCANDO LAS MANOS EN EL AIRE A LA VEZ.</p> <p>2. ELIGE UN ANIMAL DE LA SELVA. DEBES IMITAR SU MOVIMIENTO Y SU SONIDO. SI LOS DEMÁS JUGADORES ADIVINAN PODRÁS SEGUIR TIRANDO EL DADO.</p> <p>3. MENCIONA LOS COLORES PRIMARIOS</p> <p>4. LANZA UNA PELOTITA CON UNA MANO Y LA OTRA. SI SE CAE PIERDES TURNO!</p> <p>5. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA START.</p> <p>6. NOMBRA 4 ESPECIES DE VERDURAS QUE SE CULTIVAN EN LA HUERTA DE LA ESCUELA.</p> <p>7. CANTA EL HIMNO NACIONAL ARGENTINO, ALGUNAS ESTROFAS FUERTES Y OTRAS SUAVES.</p> <p>8. MENCIONA DOS ELEMENTOS DEL MEDIO NATURAL Y DOS PRODUCTOS ARTIFICIALES (CREADOS POR EL HOMBRE)</p> <p>9. AGUANTA EN EQUILIBRIO, SOBRE UN SOLO PIE, DURANTE 10 SEGUNDOS.</p> <p>10. NOMBRA COMO SE FORMAN LOS COLORES SECUNDARIOS (VERDE, NARANJA Y VIOLETA)</p> <p>11. IMITA CON MOVIMIENTOS DE BRAZOS LA POSICION PARA EJECUTAR ALGÚN INSTRUMENTO DE CUERDA.</p> <p>12. CAMINA ALREDEDOR DE LA MESA TRASLADANDO SOBRE TU CABEZA UN ALMOHADÓN. SI SE CAE PIERDES TU TURNO!</p> <p>13. NOMBRA UNA HERRAMIENTA QUE CUMPLA LA FUNCION DE CORTAR.</p>	<p>18. REALIZA 10 PASES CON OTRA PERSONA. CON MANO IZQUIERDA Y SIN Q SE CAIGA LA PELOTA</p> <p>19. IMITA EL SONIDO DE UN INSTRUMENTO DE VIENTO CON SONIDOS LARGOS Y CORTOS.</p> <p>20. PRISIÓN: PARA PODER SALIR DE LA PRISIÓN TIENES QUE SACAR EL NÚMERO 5 O SUPERAR UN RETO QUE TE HAGAN.</p> <p>21. DESCRIBO FORMA, COLOR Y TAMAÑO DEL MELÓN.</p> <p>22. NOMBRAR CUATRO PRODUCTOS TECNOLÓGICOS.</p> <p>23. MENCIONA CON QUÉ MATERIALES PUEDES CREAR UNA VASIJA.</p> <p>24. CANTA LA CANCIÓN QUE MAS TE GUSTE; SI ADIVINAN QUE CANCIÓN ES SIGUES TIRANDO.</p> <p>25. NOMBRA Y DESCRIBE 4 HERRAMIENTAS DE LA HUERTA.</p> <p>26. NOMBRA DOS INSTRUMENTOS DE CUERDA.</p> <p>27. EN CUALQUIER HOJA DIBUJA DISTINTOS TIPOS DE PUNTOS. SI NO PUEDES HACERLO RETROCEDES DOS PUESTOS.</p> <p>28. CANTA LA PRIMERA PARTE DE CANCIÓN AURORA.</p> <p>29. ELIGE UN ANIMAL DE LA GRANJA. DEBES IMITAR SU MOVIMIENTO, Y SONIDO. SI LOS DEMÁS JUGADORES ADIVINAN PODRÁS SEGUIR TIRANDO EL DADO.</p> <p>30. ¡EXCELENTE! ¡HAS FINALIZADO TU JUEGO DE LA OCA EN CASA!</p>
--	---

13. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6.

14. CANTA LA CANCIÓN SALUDOS A LA BANDERA.

15. SALTA CON LOS PIES JUNTOS 10 VECES.

16. NOMBRA DOS MATERIAS PRIMAS QUE SE USAN PARA ELABORAR PAN.

17. DIBUJA EN EL AIRE LÍNEAS ONDULADAS. SI NO PUEDES HACERLO PIERDES EL TURNO.

ESTA ES UNA ACTIVIDAD EVALUATIVA POR ESO ALGUNO DE LOS PROFES DE MATERIAS ESPECIALES COORDINARÁ CON VOS PARA QUE JUEGUEN EN LÍNEA CON LOS COMPAÑEROS Y EL JUEGO QUE HAYAS CONSTRUIDO. ¡MANOS A LA OBRA! ¡PRONTO NOS DIVERTIREMOS JUNTOS Y APRENDEREMOS UN MONTÓN



DIRECTORA: PATRICIA MERCADO