

GUÍA PEDAGÓGICA Nº23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

ESCUELA: LUIS JORGE FONTANA **CUE** 700002300

DOCENTES: LUJAN IRIS – ISABEL AGÜERO - YANINA VERA- ANDREA PANTUSO

GRADO: 2ºA Y 2º B **CICLO:** PRIMERO **NIVEL:** PRIMARIO **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA, TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: A JUGAR APRENDIENDO

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** EL NÚMERO NATURAL. RELACIONES DE MAYOR, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. COMPOSICIÓN DE NÚMEROS. ESTRATEGIAS DE CÁLCULO MENTAL EXACTO PARA SUMAR Y RESTAR. OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. NOMBRES DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS. **CIENCIAS NATURALES:** ACCIONES BÁSICAS DE PREVENCIÓN PRIMARIA DE ENFERMEDADES. **FORMACIÓN ÉTICA:** REFLEXIÓN Y ANÁLISIS SOBRE DIFERENTES NORMAS DE CONVIVENCIA. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** RECONOCE MATERIALES Y SUS PROPIEDADES. **EDUCACIÓN FÍSICA:** RECONOCER NACIONES DE UBICACIÓN Y ORIENTACIÓN DEL PROPIO CUERPO Y LOS OBJETOS EN EL ESPACIO. RECONOCIMIENTO DE LAS NOCIONES TEMPORALES CON SU CUERPO Y DE LOS ELEMENTOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: **MATEMÁTICA:** LEE Y ESCRIBE NÚMEROS NATURALES. ESTABLECE RELACIONES ENTRE LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS Y SU ESCRITURA. RESUELVE PROBLEMAS DE MULTIPLICACIÓN. RECONOCE CUERPOS GEOMÉTRICOS. **CIENCIAS NATURALES:** DISTINGUE ACCIONES QUE PREVIENEN ENFERMEDADES. IDENTIFICA ALIMENTOS SALUDABLES. **FORMACIÓN ÉTICA:** VALORA LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS DE CONVIVENCIAS **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** ESCRIBE, LEE Y COMPARA SOBRE LOS MATERIALES ESTUDIADOS. IDENTIFICA LAS PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. **EDUCACIÓN FÍSICA:** RECONOCE ADELANTE-ATRÁS, CERCA-LEJOS, ARRIBA- ABAJO (EN EL SALTO, EN LA CARRERA, EN EL LANZAMIENTO. IDENTIFICA LA DIFERENCIA DE LENTO-RÁPIDO, MÁS TIEMPO QUE -MENOS TIEMPO QUE, MARCACIONES RÍTMICAS, PAUSA, ETC.

DESAFIO: REFORMULAR EL JUEGO DE LA OCA

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

EXPLICACIÓN DEL DESAFÍO: A MEDIDA QUE VAYAS REALIZANDO LA GUÍA CONFECCIONARÁS **TARJETITAS CON PISTAS** QUE TE SERVIRÁN PARA QUE JUEGUES AL JUEGO LA OCA CON UN INTEGRANTE DE TU FAMILIA. ¡**MANOS A LA OBRA!**

ACTIVIDADES

DÍA 1 CIENCIAS NATURALES

PARA QUE NUESTRO CUERPO CREZCA SANO ES NECESARIO LLEVAR UN ESTILO DE VIDA SALUDABLE MEDIANTE UNA BUENA ALIMENTACIÓN Y HÁBITOS SALUDABLES.

1-MIRÁ LAS FOTOS Y MARCÁ LOS HÁBITOS SALUDABLES



2- AYUDA A ARMAR UN ALMUERZO SALUDABLE PARA ESTA PEQUEÑA.

***COMIENZA A ESCRIBIR LAS DOS PRIMERAS PISTAS.**

NOMBRA 3 ALIMENTOS SALUDABLES

NOMBRA 3 HÁBITOS SALUDABLES

DIA 2 MATEMÁTICA

4-OBSERVA LA TABLA QUE REPRESENTA LA CANTIDAD DE FRUTAS QUE HAY UNA FERIA.

			
MANDARINA	MANZANA	BANANA	SANDIA
100+100+100+10	3C 2D 1U	5C 1D 6U	100+10+10+10+ 10+10+1+1+1+1+1+1+1

*COMPONE LOS NÚMEROS DE CADA FRUTAS.

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

*ORDÉNALOS DE MAYOR A MENOR

*ELIGE 3 NÚMEROS Y ESCRIBE SU ANTERIOR Y POSTERIOR

*ESCRIBE EN LETRAS EL NÚMERO DE LAS BANANA Y LA MANZANA

***SIGUE ESCRIBIENDO LAS PISTAS PARA EL JUEGO.**

**NOMBRA 3 NÚMEROS
MENORES A 500.**

**NOMBRA 3 QUE TENGAN 4
CIENES.**

DIA 3

5-COMPLETA LA TABLA.

ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN LA TABLA DE MULTIPLICAR.										
x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2		6		10	12		16		20
3	3	6		12			21	24		30

6-OBSERVA LAS BANDEJAS QUE SE PREPARAN EN UN COMEDOR.



BANDEJA CON 3 BANANAS



BANDEJA CON 8 NARANJAS



BANDEJA CON 9 TOMATES

-PIENSA Y RESUELVE **MULTIPLICANDO**

*¿CUANTÁS BANANAS SE NECESITARÁ PARA ARMAR 3 BANDEJAS IGUALES? ¿Y CUANTÁS NARANJAS?

*¿CUÁNTOS TOMATES SE PONDRÁN EN DOS BANDEJAS?

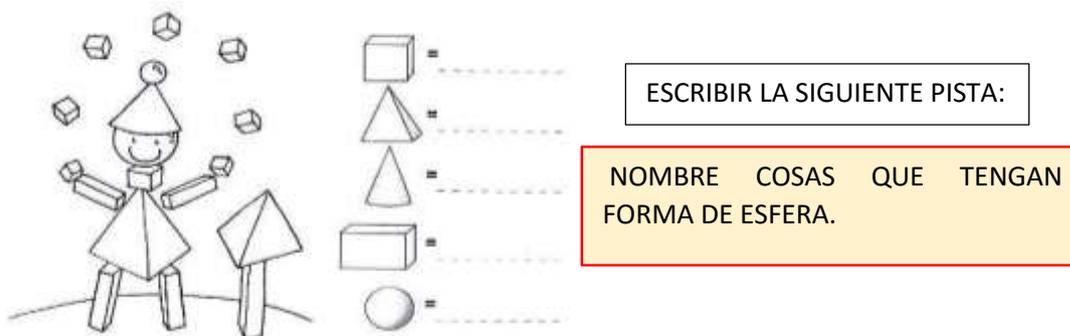
***REALIZA UNA PISTAS MÁS, PARA EL JUEGO DE LA OCA**

¡RAPIDITO! ¿CUÁNTO ES?

3X5= 2X8= 3X 4=

DÍA 4 **GEOMETRÍA**

7--COMPLETA: **CUENTA** CUANTOS CUERPOS HAY DE CADA UNO. **PINTA** LOS QUE RUEDAN Y ESCRIBE SUS NOMBRES



8-OBSERVA Y UNE, CON UNA LÍNEA CADA OBJETO CON LA FORMA QUE TIENE.



ESFERA
CILINDRO
PRISMA

ÁREA TECNOLOGÍA



9-OBSERVA LAS IMÁGENES DE LA CLASE 1, ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS MATERIALES QUE EN ELLA APARECEN.
10-ELABORA UN CUADRO CON DOS COLUMNAS, LUEGO COLOCARAS EN UNA COLUMNA LOS MATERIALES NATURALES Y EN LA OTRA LOS MATERIALES ARTIFICIALES QUE OBSERVASTES.

11-OBSERVA LA IMAGEN DE LA CANASTA E IDÉNTICA EL MATERIAL UTILIZADO PARA SU ELABORACIÓN.

12-OBSERVA Y RESPONDE. SI CONSTRUYERAS LA CANASTA DE FRUTAS CON OTRO MATERIAL ¿QUÉ MATERIAL ELEGIRÍAS PARA REALIZARLA? ¿POR QUÉ?

13-AHORA ESTAS LISTO PARA ESCRIBIR LAS SIGUIENTE PISTA:

NOMBRA UN MATERIAL ARTIFICIAL Y UNO NATURAL

DIA 5 **ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**

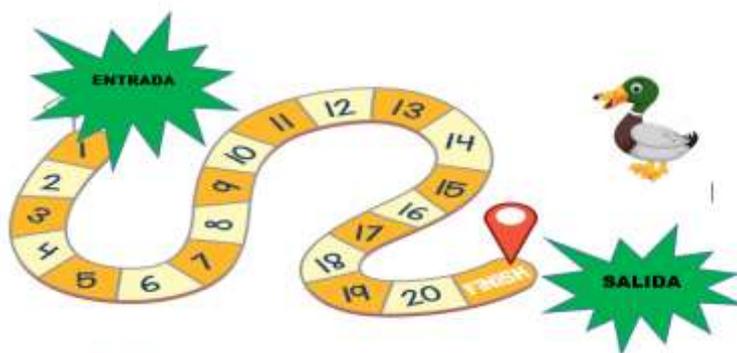
14-A) REALIZAR EL JUEGO DE LA OCA MOTRIZ, CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS: DEBE TENER 25 CASILLEROS, DEBES MARCARLO EN EL PISO EN DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

FORMA DE LABERINTO, DARLE A CADA CASILLERO EL TAMAÑO DE UNA BALDOSA Y DEBES LEER ATENTAMENTE LA CONSIGNA DE CADA CASILLERO. CASILLERO 1: TROTE LENTO , EN EL LUGAR, 2: TROTE RÁPIDO EN EL LUGAR, 3: SALTICADO (DESPLAZÁNDOTE), 4: GALOPE LATERAL (DESPLAZÁNDOTE) 5: SALTO CON DOS PIES JUNTOS HACIA ADELANTE, 6: AVANZA HACIA LA CÁRCEL SALTANDO EN UN PIE (CASILLERO 12) 7: LANZA HACIA ARRIBA Y ATRAPA UNA PELOTA DE MEDIA, 8: CON LOS DOS PIES JUNTOS SALTA EN EL CASILLERO: ADELANTE- ATRÁS, A LOS COSTADOS, ADENTRO- AFUERA, 9: SIÉNTATE APOYANDO LA COLA EN EL PISO DENTRO DEL TABLERO , LOS PIES AFUERA DEL MISMO GIRA COMO LAS AGUJAS DEL RELOJ SIN SACAR LA COLA DEL CASILLERO Y HASTA VOLVER A LA POSICIÓN INICIAL, 10: REALIZA TROTE Y MARCA EL RITMO CON LAS PALMAS, 11: CONDUCE UNA PELOTA DE MEDIA CON LOS PIES EN LÍNEA RECTA, 12: PIERDE UN TURNO, 13: PASA LA PELOTA DE UNA MANO A LA OTRA, 14: LANZA LA PELOTA HACIA ADELANTE Y CORRE A ATRAPARLA ANTES DE QUE CAIGA, 15: LANZA LA PELOTA POR ARRIBA DE UNA SILLA, 16: LANZA LA PELOTA POR DEBAJO DE LA SILLA, 17: CAMINA SIN HACER RUIDO , LIVIANO COMO UNA PLUMA, 18: CAMINA HACIENDO MUCHO RUIDO PESADO COMO PLOMO, 19: VUELVE HACIA LA SALIDA, 20: AVANZA HACIA ADELANTE REALIZANDO CONEJITO.

15- UNA VEZ QUE ESCRIBISTE TODAS LAS PISTAS PUEDES ARMAR EL JUEGO.

PARA ELLO NECESITAS:

UN DADO, DOS TAPITAS O PIEDRITAS DIFERENTES Y DIBUJAR EN UNA HOJA BLANCA LA SIGUIENTE IMAGEN:



16- COLOCA A CADA TARJETITA CON LAS PISTAS UN NÚMERO MENOR A 20

AHORA¡¡A JUGAR CON UN INTEGRANTE DE TU FAMILIA!!

1º SE TIRA EL DADO Y SE AVANZA SEGÚN EL NÚMERO QUE SALGA.

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO

2º SI LA PIEDRITA O TAPITA DEL JUGADOR CAE EN UN NÚMERO QUE CONCIDE CON EL DE **LAS TARJETITAS** DEBE LEERLA Y RESPONDER .SI LO HACE BIEN SIGUE EN EL LUGAR, SINO RETROCEDE UN CASILLERO.

3º GANA EL JUGADOR QUE LLEGUE PRIMERO A LA SALIDA.

ES IMPORTANTE QUE RECUERDES LA SIGUIENTE REGLA: **RESPETAR EL TURNO DE CADA JUGADOR.**

17-FORMACIÓN ÉTICA *DESPUÉS DE JUGAR PIENSA Y REFLEXIONA:

¿CÓMO TE SENTISTE JUGANDO? ¿ES IMPORTANTE RESPETAR LAS REGLAS, POR QUÉ? ASÍ COMO EN EL JUEGO EXISTEN REGLAS, EN LA VIDA SOCIAL TAMBIÉN PARA PODER EVITAR CONFLICTOS Y MEJORAR LA VIDA.**GRABA UN AUDIO CONTANDO SI ES IMPORTANTE RESPETAR LAS REGLAS DE LOS JUEGOS.**

18-OBSERVA Y TACHA LAS ACCIONES INCORRECTAS Y PINTA LO CORRECTO.



20-ESCRIBE DOS NORMAS O REGLAS QUE DEBES SEGUIR EN CASA PARA UNA MEJOR CONVIVENCIA.

VICEDIRECTORA: MÓNICA FUENTES

DIRECTORA: SANDRA MORENO

DOCENTES: LUJAN IRIS, ISABEL AGÜERO, YANINA VERA, ANDREA PANTUSO