

Escuela “Batalla de Tucumán” -2do Grado. Nivel Primario –Áreas Integradas.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN. GRUPO 1.

Escuela: Batalla de Tucumán

CUE: 700056100

Docente: Eliana Gisela Páez.

Grado: 2do

Turno: Mañana.

Áreas: Matemática, Ciencias Sociales y Formación Ética y Ciudadana.

Título de la propuesta: ¡Nos divertimos aprendiendo!

Contenidos: Números naturales, uso del numero en la vida cotidiana, relaciones de mayor, menor, anterior, posterior e igual. Suma y resta con diferentes significados (retroceder, avanzar, agregar, perder, quitar). Situaciones problemáticas. Figuras geométricas. Cuidado del Medio ambiente. Respeto por las opiniones de otros para la construcción de acuerdos. La vivienda, materiales de construcción.

Indicadores de evaluación para la nivelación: _ Reconoce el uso de números naturales en la vida cotidiana. _ Identifica relaciones de números de mayor, menor, igual, anterior y siguiente. _ Utiliza la suma y resta con distintos significados de unir, agregar, retroceder, avanzar, perder, quitar, etc. _Resuelve situaciones problemáticas. _Identifica figuras geométricas._ Identifica normas o reglas para preservar el medio ambiente en que vivimos. _ Expresa a través del dialogo alternativas de solución a posibles conflictos. _ Identifica materiales naturales que se utilizan en la construcción.

DESAFÍO: “DISEÑAR UN JUEGO DE MESA QUE INVOLUCRE NÚMEROS Y CONSEJOS PARA EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE”

ÁREA: MATEMÁTICA. _ “**LA BOLETERIA DEL CIRCO**” OBSERVA CON ATENCIÓN EL SIGUIENTE CASTILLO DE NÚMEROS Y COMPLETA DE ACUERDO A LO SIGUIENTE.

EL BOLETERO DEL CIRCO MARCA EN ESTA GRILLA LAS UBICACIONES VENDIDAS.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10			X	X	X				
20	X								
30									
40			X	X	X	X			
50									
60	X	X						X	X
70							X		
80									
90					X				
100									

Escuela “Batalla de Tucumán” -2do Grado. Nivel Primario –Áreas Integradas.

_LAS UBICACIONES QUE ESTAN MARCADAS SE VENDIERON ESTA MAÑANA. REEMPLAZA LAS **X** POR EL NÚMERO QUE CORRESPONDE ESCRIBE EN LAS UBICACIONES VENDIDAS.

_LOS ALUMNOS DE 2° GRADO DE UNA ESCUELA QUIEREN OCUPAR TODAS LAS UBICACIONES DE LA FILA DEL 50. ESCRIBE EN LA GRILLA LOS NÚMEROS QUE TIENEN QUE COMPRAR.

_ESCRIBE EL NÚMERO DE UBICACIÓN EN QUE ESTARÁ LA MAESTRA SI SE SIENTA 10 LUGARES ANTES QUE EL 59. ¿CÓMO TE DISTE CUENTA?

_LOS ALUMNOS DE 1°GRADO DE ESA ESCUELA QUIEREN OCUPAR LA FILA DEL 30. ESCRIBE EN LA GRILLA LOS NÚMEROS DE LAS UBICACIONES.

_LA FILA DEL 100 YA ESTA RESERVADA. ESCRIBE LOS NÚMEROS EN LA GRILLA.

_ESCRIBE EN EL CUADERNO COMO SE LEEN LOS NÚMEROS QUE TERMINAN EN 0.

_ SE PERDIERON NÚMEROS DE UN TALONARIO DEL CIRCO, COMPLETA LA TABLA CON LOS NÚMEROS PERDIDOS:

ANTERIOR	NÚMERO	POSTERIOR
		38
	50	
69		
	100	

SE MEZCLARON LOS TALONARIOS, HAY QUE ORDENARLOS DE MENOR A MAYOR:

300 **500** **100** **600** **900** **200** **700** **800**

_ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS QUE ORDENASTE EN EL CUADERNO.

ÁREA: TECNOLOGÍA. SEÑO MABEL LÓPEZ.

OBSERVA LAS IMÁGENES:



A- ENCIERRA CON COLOR 2 MATERIALES PARA CONSTRUIR UNA CASA QUE RESISTE LOS TEMBLORES.

B- ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS MATERIALES QUE OBSERVAS EN LAS IMÁGENES.

¿C- CUÁL DE ESOS MATERIALES HAY EN LA ZONA, SE USAN PARA CONSTRUIR VIVIENDAS Y NO SE COMPRAN?

ÁREA: MATEMÁTICA.

_ TE PRESENTO "EL JUEGO DE LA OCA" LOS CHICOS DE SEGUNDO JUEGAN A LA OCA CON ESTE TABLERO Y DOS DADOS:



¡APRENDEMOS A JUGARLO! BUSCA UN DADO O UNA PIEDRITA PARA IR MARCANDO LOS LUGARES:

- ESTOY EN EL CASILLERO 4 Y AVANZO 2. ¿A CUÁL LLEGÓ?.....
- ESTOY EN EL CASILLERO 6 Y RETROCEDO 1. ¿A CUÁL LLEGÓ?.....
- ESTOY EN EL CASILLERO 13 Y AVANZO 3. ¿A CUÁL LLEGÓ?.....
- ESTOY EN EL CASILLERO 21 Y RETROCEDO 5. ¿A CUÁL LLEGÓ?.....
- ESTABA EN EL CASILLERO 14. PRIMERO AVANCÉ 4 Y LUEGO RETROCEDÍ 6. ¿A CUÁL LLEGÓ?.....

_ LEE CON ATENCIÓN:

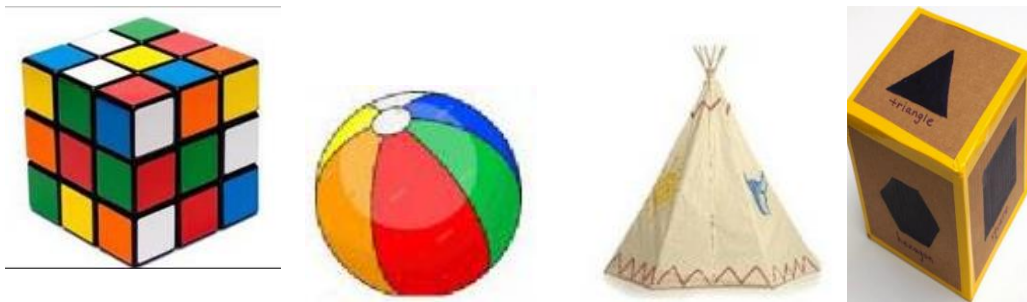
JUGANDO A LOS DADOS, SAQUÉ EN LA PRIMERA VUELTA UN 6, EN LA SEGUNAS 5 Y EN LA ÚLTIMA UN 4. ¿CUÁNTOS PUNTOS SAQUÉ EN TOTAL?



.....



_ESTOS OBJETOS PERTENECEN A DIFERENTES JUEGOS Y JUGUETES, ESCRIBE A QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA PERTENECE SU FORMA: **ESFERA, PIRAMIDE, PRISMA O CUUBO**:



ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES.

_A ESTOS CHICOS SE LES ROMPIERON JUEGOS Y DECIDIERON, HACER LO SIGUIENTE, OBSERVA CON ATENCIÓN:



RESPONDE: ¿QUÉ ESTAN HACIENDO ESOS NIÑOS?.....

¿CONSIDERAS QUE ESTA BIEN LO QUE HACEN?.....

¿DÓNDE DEBERÍAN ARROJAR LOS JUEGOS QUE SE LES ROMPIERON?.....

¿ADÓNDE ARROJAN LA BASURA EN CASA?.....

¿ES IMPORTANTE CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE? ¿POR QUÉ?.....

_ UNO DE LOS JUEGOS TENÍA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y ESCRIBE EN EL CUADERNO CUALES SON ACCIONES APROPIADAS PARA CUIDAR EL MEDIO AMBIENTE:



_AHORA PIENSA OTRAS 2 ACCIONES QUE SE TE OCURRAN PARA CUIDAR NUESTRO MEDIO AMBIENTE. EJEMPLO:

ACCIONES PARA EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none">○ USAR BOLSAS DE PAPEL O RECICLADAS.

ÁREA: FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.

_ ESTOS CHICOS SE ENCUENTRN UN EN LA PLAZA DEL BARRIO, OBSERVA CON ATENCIÓN: ¿ESTARÁN JUGANDO? ¿O ESTAN PELEANDO? ¿ESTAN ENOJADOS O FELICES?

PARA LOGRAR UN ÁMBITO AGRADABLE Y DIVERTIDO ENTRE AMIGOS, ES IMPORTANTE TENER EN CUENTA LOS SIGUIENTES CONSEJITOS:



<p>CONSEJITOS A LA HORA DE JUGAR:</p> <ul style="list-style-type: none">¡NO OLVIDES QUE PARA JUGAR ES IMPORTANTE RESPETAR LOS TURNOS!¡RESPETAR LA OPINIÓN DE LOS DEMÁS!¡NO HACER TRAMPAS!

_ REALIZA EL DESAFÍO. ¡MANOS A LA OBRA!

“JUEGO Y APRENDO CUIDADOS DEL MEDIO AMBIENTE”

MATERIALES:

_ UN DADO.

_ DOS FICHAS.

_ UN TABLERO DE NÚMEROS. DEBES COMPLETAR EL TABLERO CON LOS NÚMEROS DEL 1 AL 49. UNA VEZ QUE COLOCAS LOS NÚMEROS, PUEDES PONER EL TABLERO SOBRE UN CARTÓN PARA TENER FIRMEZA A LA HORA DE JUGAR.

_ CARTAS.

¡APRENDO LAS REGLAS DE JUEGO!

_ SE JUEGA DE A DOS PERSONAS. CADA JUGADOR ELIJE UNA FICHA DE COLOR QUE LO REPERSENTARA DURANTE EL JUEGO.

_ SE TIRA EL DADO Y EL QUE SACA EL NÚMERO MAYOR, COMIENZA A JUGAR.

_ TIRA EL DADO NUEVAMENTE Y AVANZA LOS CASILLEROS QUE INDICA EL MISMO.

_ SI LA FICHA LLEGA A LOS CARTELITOS, DEBE REALIZAR LO QUE LE INDICA (RETROCEDER O AVANZAR).

_ Y SI LA FICHA LLEGA A LOS PATITOS, DEBEN SACAR UNA CARTA Y HACER LO QUE LA MISMA INDICA.

_ GANA EL JUEGO EL QUE LLEGA PRIMERO AL PATITO DE “LLEGADA”.

_ UNA VEZ QUE TENGAS EL JUEGO PREPARADO, PÍDE AYUDA ALGÚN FAMILIAR Y ENVÍALE UNA FOTO A LA SEÑO.

Directora: Sandra Araya.