

***ESCUELA: MARY MANN**

***DOCENTE: KARINA FERREYRA**

***GRADO: SEGUNDO-SECCION: ÚNICA-NIVEL: PRIMARIA**

***TURNO: JORNADA COMPLETA**

*** TÍTULO DE LA PROPUESTA: "RECALCULANDO CAMPEONES DE 2° GRADO"**

TE PROONGO EL DESAFÍO DE CREAR TU PROPIO JUEGO, COMO EN EL JUEGO DE LA OCA, REDISEÑANDO TU PROPIO RECORRIDO, PARA PODER JUGAR CON TUS FAMILIARES Y TUS AMIGOS.

***ÁREAS Y CONTENIDOS:**

-MATEMÁTICA: NUMERACIÓN HASTA 1000. OPERACIONES Y SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMA Y RESTA. SUMAS SUCESIVAS DE UN MISMO NÚMERO

-CIENCIAS SOCIALES: DIVERSIDAD CULTURAL. RECONOCER DE TRADICIONES, COSTUMBRES FAMILIRES, TRADICIONES DE NUESTRO PAÍS.

***INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA NIVELACIÓN**

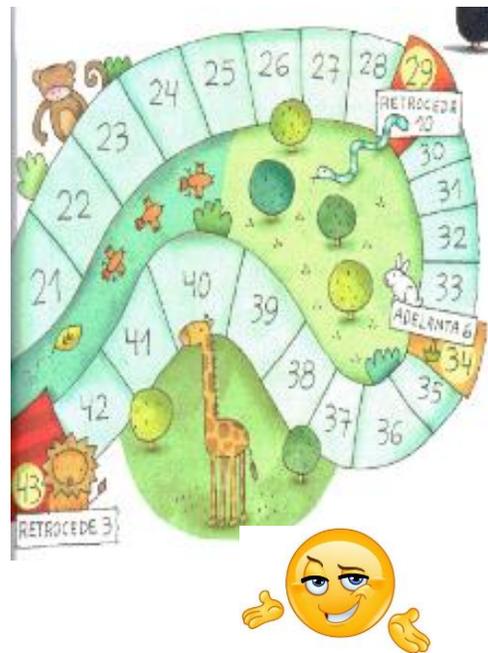
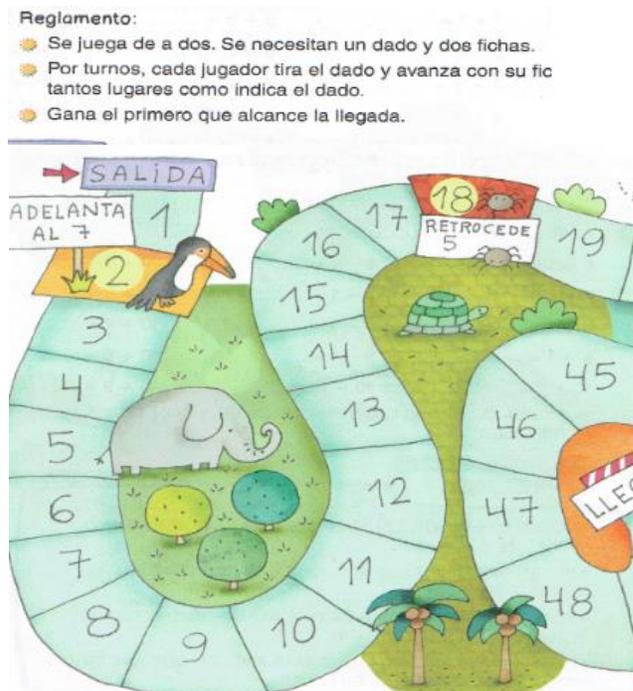
			
LEE, ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 1000.			
IDENTIFICA NÚMEROS HASTA EL 1000.			
RESUELVE SITUACIONES DE SUMAS Y RESTAS, APLICANDO DIFERENTES FORMAS.			
RECONOCER PRÁCTICAS Y COSTUMBRES TRADICIONALES DE NUESTRO PAIS.			

***DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN:**

Docente responsable: Karina Ferreyra.

FAMILIAS: ¡QUÉ GRATO ENCONTRARNOS NUEVAMENTE! ESTA VEZ PARA QUE SU HIJO/A PUEDA EVALUARSE POR SÍ MISMO! ES MUY BUENO PODER RECONOCERLO Y SENTIRSE ORGULLOSO POR EL ESFUERZO LOGRADO ESTE AÑO!

-MATEMÁTICA: - OBSERVA, LEE Y RECUERDA LAS REGLAS DEL “JUEGO DE LA OCA” LA PÁGINA 178 DE MATEMÁTICA, CAPÍTULO 5 DEL LIBRO “TUCAN CLIC 1” ¡AHORA A JUGAR!



JUEGO DE LA OCA EN HOJA ANEXO TAMAÑO GRANDE.-2.

RELEE Y REvisa LAS GUÍAS ANTERIORES DE LAS AREAS DE MATEMÁTICA Y CIENCIAS SOCIALES.

3-AHORA PARA REALIZAR TU PROPIO JUEGO, SIGUE LOS SIGUIENTES PASOS:

- 1) INVENTA UN NOMBRE A TU JUEGO.
- 2) ANOTA LAS REGLAS DE TU JUEGO. (VER EL JUEGO MODELO)
- 3) PREPARA EL MATERIAL PARA ARMAR EL TABLERO, REALIZAS EL TABLERO, PUEDE SER EN UN AFICHE PEGADO EN CARTÓN O CARTULINA (PUEDE SER UN

Docente responsable: Karina Ferreyra.

CAMINO, UN CÍRCULO, EN FORMA DE VIBORA, COMO QUIERAS), TRAZA LOS CASILLEROS, POR LO MENOS **30 O 50** CASILLEROS; PUEDES USAR LOS DADOS QUE FABRICÁSTE Y ACLARA CUANTO VALE CADA PUNTO DE LOS DADOS (USADOS EN GUÍAS ANTERIORES). ACLARA EL VALOR DE CADA PUNTITO DEL DADO VALE 1, O 10 O 100?

ASI COMO LAS REFERENCIAS DE ESE JUEGO, **TU PROPIO JUEGO** DEBE CONTENER LOS NÚMEROS NUEVOS QUE APRENDÍSTE (HACER UNA SERIE NUEVA DE NÚMEROS EN LOS CASILLEROS).PARA ELLO:

ELIGE DESDE DONDE INICIAR; LA CUAL LLAMAREMOS “SALIDA” O “PARTIDA”, HASTA EL FINAL, LA QUE LLAMAREMOS “LLEGADA”; SEGÚN LOS NÚMEROS QUE SEPAS (DESDE 100, O 200 O 300 O 400 O 500,...). LOS ANOTAS (APARTE), LUEGO LO ANOTAS EN LOS CASILLEROS.

- 4) **ESCRIBE** LOS CARTELES DE AVANCE O RETROCESO, SALIDA, LLEGADA,...
- 5) **DIBUJA Y PINTA EL RECORRIDO, A TU ELECCIÓN** (UN CAMINO, UN BOSQUE, UNA ESCUELA, VOS ELIGES EL O LOS LUGARES, UN CAMPO O UNA CIUDAD)

EJEMPLOS:

400	401	402							
-----	-----	-----	--	--	--	--	--	--	--

6) LOS JUGADORES TIRAN LOS DADOS POR TURNO Y REALIZAN LAS ACTIVIDADES QUE LAS PUEDEN IR SACANDO DE UNA BOLSITA, SI LAS TARJETAS LAS ESCRIBIERON APARTE EN LAS TARJETAS.SI NO REALIZAN EL DESAFIO NO PUEDEN AVANZAR.GANA QUIEN LLEGUE PRIMERO A LA SALIDA DEL JUEGO.

¡AYUDITA!-TE DOY ALGUNOS EJEMPLOS DE REFERENCIAS PARA EL JUEGO.

TÚ DEBERÁS PENSAR DOS TARJETAS PARA ARMAR TU JUEGO O MÁS, PARA HACERLO REDIVERTIDO; DE LO VISTO LAS Á. MATEMÁTICA Y CS SOCIALES.

A) LLEGASTE AL NÚM.____.RETROCEDES 5 LUGARES ¿QUÉ CASILLERO ES? VAS HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS? ¿POR QUÉ? ANOTAS LOS NÚMEROS ¿DEBES AVANZAR O QUITAR LUGARES, SI ESTAS RETROCEDIENDO?

B) SI LLEGAS AL NÚM.____.AVANZAS 15 LUGARES. ¿A QUÉ CASILLERO LLEGAS? ANOTA LOS NÚMEROS SI VAS AVANZANDO, SUMAS O QUITAS LUGARES?

C) POR EL CAMINO TIENES 124 BALITAS SE TE PIERDEN 3 ¿CUÁNTAS TE QUEDAN? SI SE TE PIERDEN ¿TENDRÁS MÁS O MENOS? ENTONCES SUMAS O QUITAS A LAS BALITAS QUE TENÍAS? ANOTA LOS NÚMEROS, SI QUIERES. ¿DEBES AVANZAR O RETROCEDER DESDE EL 124;¿POR QUÉ?! 🙄

D) SUBES UNA ESCALERA DE 2 EN 2 DICHIENDO DESDE 0 HASTA 20.VAS CONTANDO Y AVANZANDO DE 2 EN 2¿ENTONCES VAS SUMANDO O QUITANDO? ANÓTALOS GANAS 4 CASILLEROS.

E) ME DETENGO Y PLANTO 2 ÁRBOLES EN CADA CASA.SI SON 8 CASAS DONDE PLANTO ¿CUÁNTOS ÁRBOLES PLANTO EN TOTAL? ¿MÁS O MENOS? SI DICES MAS, ENTONCES HABRÁ MÁS ÁRBOLES AL FINAL DE PLANTARLOS. SI POR EL CONTRARIO CREES QUE HABRÁN MENOS AL FINAL ¿QUE DEBES HACER? PUEDES DIBUJARLOS, SI QUIERES. Y ASI TE GANAS 8 LUGARES. 🤔

¿QUÉ TE PARECEN ESTAS PISTAS? AHORA TE PROPONGO QUE INVENTES LAS TUYAS, QUE SEAN SENCILLAS, Y TE DOY UNA AYUDITA. CREA POCAS PISTAS.

- **ÁREA: CIENCIAS SOCIALES:**
- **LAS COTUMBRES, EN NUESTRA ESCUELA, ES QUE NUESTRO PORTEROS, NOS RECIBA EN LA PUERTA DE LA ESCUELA TODOS LOS DÍAS.**

Docente responsable: Karina Ferreyra.

- **HIZAR LA BANDERA Y SALUDARLA TODOS LOS DÍAS.**
- **¿EN TU CASA, EN TU FAMILIA, ¿QUÉ COSTUMBRES TIENEN? PIDE AYUDA, CUALES SERÁN ESAS TRADICIONES? POR EJEMPLO**



- AHORA VAMOS A PONER EN JUEGO LO QUE SABEMOS, SOBRE NUESTRAS COSTUMBRES Y TRADICIONES FAMILIARES Y DE NUESTRA COMUNIDAD.
- SI DICES 3 ELEMENTOS QUE USA UNA PAISANA O UN GAUCHO.AVANZAS 5 LUGARES.
- BAILAS O NOMBRAS UNA DANZA O BALE FOLCLÓRICO ARGENTINO, ANOTALO Y AVANZAS 3 LUGARES.
- RETROCEDES 2 CASILLEROS PORQUE ALGUIEN NO RESPETA LA BUENA COSTUMBRE DE SALUDAR. ¿QUÉ LE DIRÍAS?
- NOMBRAS Y ANOTAS 3 COMIDAS TÍPICAS NACIONALES. ¿CUÁL ES TÚ FAVORITA? AVANZAS 3 CASILLEROS.
- DICES POR LO MENOS 1 PAÍS, DEL QUE LLEGARON PERSONAS A VIVIR Y TRABAJAR EN NUESTRO PAÍS Y GANAS 3 LUGARES MAS.

LLEGÓ EL MOMENTO DE CREAR Y TERMINAR DE REALIZAR ESE RECORRIDO DE TÚ JUEGO, COLÓCALE COLOR QUE CONTRASTEN CON LOS NÚMEROS PARA QUE SE VEA MÁS COLORIDO, AYÚDATE CON IMGÁNES. RECUERDA QUE DEBES PRACTICAR CON TU FAMILIA Y TAMBIÉN CON TUS AMIGOS.

- 6) **¡AHORA A JUGAR APRENDIENDO CON TU FLIA!**

Docente responsable: Karina Ferreyra.

7) COMPLETA LA LISTA DE COTEJO PARA EVALUARTE A TI MISMO

RECUERDA QUE TE HACES ESTAS PREGUNTAS, PIENSAS, REFLEXIONAS SOBRE ELLAS Y RESPONDES SINCERAMENTE, PARA SABER DE VERDAD LO QUE LOGRASTE. **TAMBIÉN MUY IMPORTANTE ENVÍAME FOTO, VIDEO, IMAGEN DE LO REALIZADO, COMO SI TIENEN DUDAS, NO DUDES COMUNICARTE CONMIGO..¡DESDE YA SOS UN CAMPEÓN Y UNA CAMPEONA!**

DIRECTORA: MARIELA CARRIZO

Docente responsable: Karina Ferreyra.