

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1

Escuela: Marino Bartolomé Carreras Turno Tarde

CUE: 7000586-00

Docente: Adriana Begueri- Maira Luna – Prof.: Stella Velardez– Prof.: Mariela Jofrè.

Grado: Segundo grado “A” y “B”

Turno: Tarde

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Formación Ética, Artes Visuales – Plástica y Tecnología.

Título de la propuesta: “Cartas multicolores”

Contenidos: Matemática: Sumas. Restas. Cálculo mental. Geometría: Cuerpos y figuras. Ciencias Naturales: Seres Vivos. Características. Formación Ética: Valores: Respeto. Artes Visuales – Plástica: La forma, tamaños, distancias, arriba, abajo, cerca, lejos, cerrada, abierta. El color en la forma como relato en la bidimensional. Tecnología: Reconocimiento de variedades de medios técnicos sobre diferentes tipos de materiales y el uso adecuado, identificando los que permiten tomar, sujetar, contener, fijar o mover materiales y los que sirven para modificarlos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Identifica operaciones de sumas y restas.

Distingue las figuras geométricas.

Distingue los seres vivos y los elementos sin vida.

Reconoce la importancia de respetar las reglas de juego.

Interpreta la información dada. Selecciona y usa materiales y técnicas con colores resolviendo la producción visual.

Reconoce las operaciones para hacer cartas.

Usa correctamente los medios técnicos (herramientas).

Desafío: Diseño de cartas numéricas orientadas a las características de los animales.

Actividades:

Lunes 16 de Noviembre

Áreas: Matemática y Tecnología.

Área: Tecnología

1a) Observar estas cartas:



Para realizar tú juego. ¿Cómo harías las cartas? ¿Qué materiales usarías? ¿De qué forma y de qué tamaño?

¡Manos a la obra!

b) Realizar las cartas por colores.

- Las rojas tendrán números.
- Las de color verde tendrán animales.
- Las de color azul tendrán colores y formas.

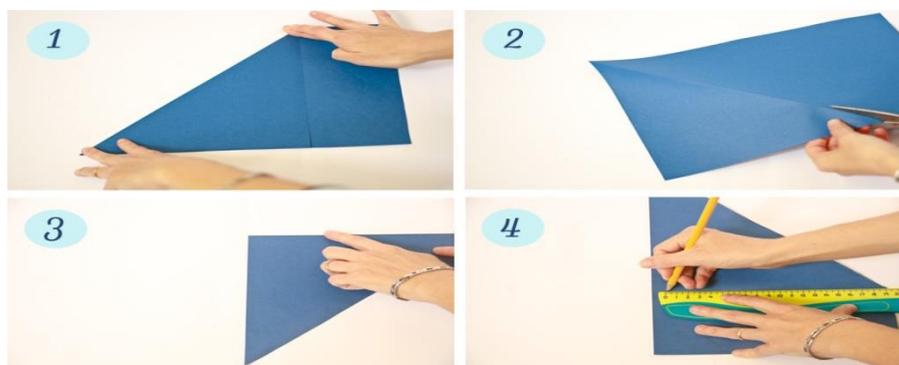
c) El juego consta de 24 cartas distribuidas de la siguiente forma:

2 cartas de cada uno de los números 0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9;

2 cartas de cada uno de los signos de suma y resta.

1-Observar los materiales que se encuentran en casa y seleccionar el más adecuado, cartón, cartulina, papel, etc.

2-Realizar cartas de mesa con distintos materiales y formas geométricas, aplicar las siguientes operaciones (marcar, medir y cortar).



Matemática

1- Enumerar las cartas. Escribir los signos más y menos.

2- a) ¿Qué figuras geométricas utilizaste para realizar tus cartas? Rodear el modelo que utilizaste para realizar tus cartas.



b) Escribir el nombre a cada figura.

c) Con esas figuras geométricas, si las utilizamos como moldes ¿Qué cuerpos geométricos podemos obtener?

Martes 17 de Noviembre.

Áreas: Matemática y Ciencias Naturales.

Ciencias Naturales

1- Dibujar en tus cartas verdes 6 elementos sin vida, 5 seres vivos que pertenezcan al ambiente acuático, 4 seres vivos del ambiente terrestre y 5 que pertenezcan al ambiente aéreo.

Matemática

1-Resolver las siguientes situaciones problemáticas:

*Darío y Mauro juntaron sus cartas. Darío tenía dos mazos de 72 y Mauro tenía un mazo con 127 ¿Cuántas tienen ahora entre los dos?

*En la plaza, Darío y Mauro jugaron y perdieron 150 cartas.

¿Cuántas le quedaron?

2-Escribir el nombre de los números de los resultados de los problemas.

Miércoles 18 de Noviembre

Áreas: Ciencias Naturales y Artes Visuales – Plástica

Artes Visuales – Plástica

1- Observar las imágenes y distingue ¿Qué tipo de juegos son?, ¿Juegas a alguno de estos?

2- Seleccionar 4 juguetes que les gusten o con los que ustedes jueguen. Dibujar cada uno de los juguetes en las cartas.

3- Pintar con lápices de colores, fibras o crayones de colores.





Jueves 19 de Noviembre

Área: Matemática

1. Observar las siguientes cartas y leer los números de las mismas:



2. Descomponer en dieces y unos las siguientes cartas:

67 →

81 →

3. Escribir la carta que tenga el número más pequeño y la carta que tenga el número más grande.

Viernes 20 de Noviembre

Áreas: Matemática Cs Naturales y Formación Ética

Matemática:

1. Ordenar todas las cartas de menor a mayor
2. Señalar el resultado correcto de las siguientes cartas

$$20+77 = \qquad \qquad \qquad 97- 67-82$$

$$81-21= \qquad \qquad \qquad 52-60-59$$

Ciencias Naturales:

1. Observar la carta de los animales y dibuja la que más te guste, completando el siguiente cuadro:

Nombre del animal	Características	Alimentación	Su cuerpo... está cubierto de...	Ambiente en que vive

- 2-Dibujar dos animales terrestres, uno acuático y un animalito aéreo.

Formación Ética

- 1-¿Te parece importante respetar las reglas de juego? Justifica tu respuesta.

Para jugar:

Hasta 2 participantes. Y por rondas. Y una hoja para anotar los puntajes.

Cómo se juega:

El participante que comience deberá tallar las cartas de ambos mazos.

Primer ronda:

Repartir por participante 2 cartas con números y una carta con signo. Cada jugador colocará las cartas visibles al resto de los participantes y cada uno mentalmente debe realizar la operación que le indica las cartas, con los números y los signos de las cartas que le tocó. Gana la ronda quien obtuvo el número mayor.

Segunda ronda:

Repartir por participante 3 cartas y 1 carta con signo. Y procederá de la misma manera que en la ronda anterior. Gana la ronda quien obtuvo el número mayor.

Tercer ronda:

Repartir por participante 3 cartas con números y 1 carta de con signo. Y procederá de la misma manera que en la ronda anterior. Una vez que cada jugador da a conocer su resultado, se reparte otra carta con signos y una carta más de número y realizarán la operación. Gana quien obtuvo el número mayor.

Gana el juego aquel participante que sumando todos los puntajes obtenga el mayor número.

- Envía una foto a la seño de cómo quedaron las cartas y las reglas del juego.

Directora: Mónica Becerra

Vicedirectora: Andrea Estrella