

## **Escuela Ckte. Eleazar Videla\_2° Grado B\_Áreas Integradas**

**Ciclo:** Primer      **Nivel:** Primario      **Turno:** Mañana

**Áreas Curriculares:** Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Teatro, Educación Musical y Educación Tecnológica.

**Título:** Jugamos para aprender.

### **Propósito/s:**

- Incentivar la correcta escritura de palabra.
- Leer, escribir y comparar números, aplicando cálculos simples de adición y sustracción en situaciones problemáticas.
- Promover la observación y registro sobre el comportamiento y propiedades de los materiales líquidos.

### **Criterios:**

- Interpretar textos instructivos, reconociendo sus partes.
- Escribir oraciones sencillas respetando las convenciones ortográficas vistas.
- Leer, escribir ordenar y relacionar números naturales hasta 99 y resolver cálculos sencillos.
- Explorar los materiales líquidos, formular comparaciones y dar sus propias explicaciones.

### **Indicadores:**

- Interpreta el texto instructivo.
- Utiliza correctamente R o RR según corresponda.
- Escribe oraciones sencillas.
- Identifica y escribe números naturales hasta 99.
- Relaciona los números identificando el mayor, menor, entre, anterior y posterior.
- Completa series numéricas.
- Descompone los números en unos y dices.
- Resuelve cálculos sencillos de adición y sustracción.
- Identifica las propiedades de los materiales líquidos.

## **Guía N° 1**

**Descripción del desafío:** Se confeccionará un juego de lotería para reforzar la identificación de los números hasta 99.

### **Actividades de Desarrollo:**

**DÍA N°1 02/06/21 LENGUA**

#### **EL TEXTO INSTRUCTIVO**

1-A MARTINA Y TOBÍAS LES GUSTA JUGAR A LA LOTERÍA. ¿SABEN DE QUÉ SE TRATA EL JUEGO? ¿JUGARON ALGUNA VEZ? ¿QUIEREN SABER CÓMO SE JUEGA?

NOMBRE: LOTERÍA

	10		38 42		67 78	
	11	23		57	76 89	
7		26	47 55			82



MATERIALES: CARTONES DE LOTERÍA.

BOLSA CON TARJETAS CON LOS NÚMEROS DEL 1 AL 99.

POROTOS, PAPELITOS, LÁPICES.



MODO DE JUEGO:

SE REPARTE UN CARTÓN POR PARTICIPANTES DEL JUEGO. UNA DE LAS PERSONAS VA SACANDO DE LA BOLSA UN CARTÓN CON UN NÚMERO Y LO "CANTA". LOS JUGADORES VAN MARCANDO EN SU CARTÓN EL NÚMERO SI LO TIENEN. GANA EL PRIMERO QUE COMPLETA EL CARTÓN, SIEMPRE Y CUANDO LOS NÚMEROS SEAN LOS CORRECTOS.

2-RECONOCEMOS LAS PARTES DEL TEXTO INSTRUCTIVO VISTO EN CLASE. (LA DOCENTE ENVÍA UN TUTORIAL EXPLICATIVO SOBRE EL TEMA)

**MATEMÁTICA**

1-ESTOS SON LOS NÚMEROS QUE MARTINA MARCÓ EN SU CARTÓN. (TE AYUDAN LEYENDO)

PÍNTALOS EN EL CARTÓN.

TREINTA Y TRES  
SESENTA Y SIETE  
TREINTA Y CINCO



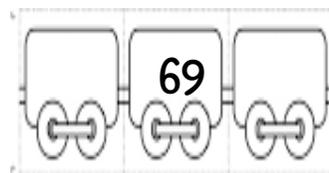
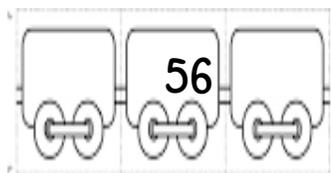
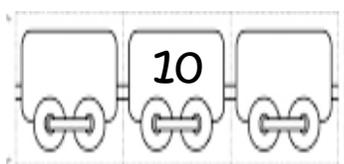
QUINCE  
CINCUENTA Y DOS  
TRES

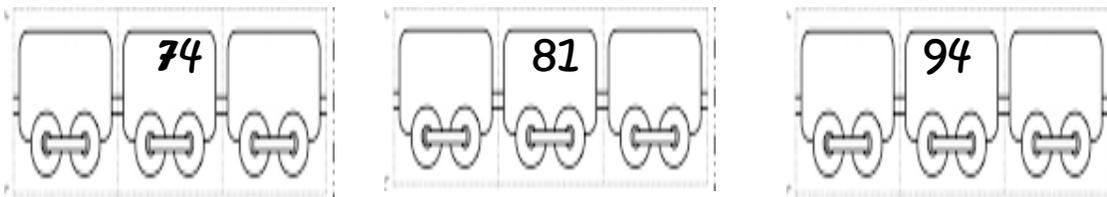
	15	33	47	63
3	29	35		67
9		38	52	81

RESPONDE ESTAS PREGUNTAS:

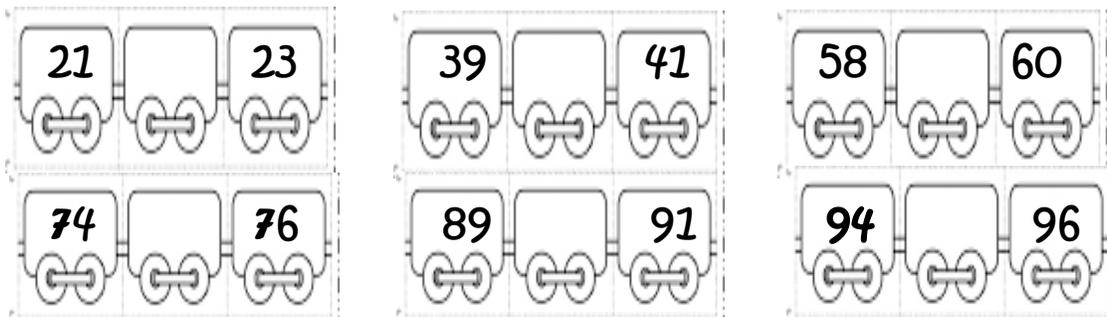
- ¿CUÁL ES EL MAYOR NÚMERO QUE PINTÓ? \_\_\_\_\_
- ¿CUÁL ES EL MENOR NÚMERO QUE PINTÓ? \_\_\_\_\_
- ¿CUÁL SON LOS NÚMEROS QUE QUEDARON SIN PINTAR? \_\_\_\_\_

2- ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE:





3-ESCRIBE EL NÚMERO QUE VA ENTRE:



**DÍA N°2 MATEMÁTICA**

1-EN OTRO JUEGO DE LOTERÍA USARON ESTE CUADRO PARA ANOTAR LOS NÚMEROS QUE IBAN CANTANDO.

<b>0</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>			<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>11</b>		<b>13</b>		<b>15</b>			<b>18</b>	
<b>20</b>			<b>23</b>						<b>29</b>
			<b>33</b>	<b>34</b>					
<b>40</b>		<b>42</b>	<b>43</b>			<b>46</b>			
		<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>					
<b>60</b>	<b>61</b>		<b>63</b>					<b>68</b>	
				<b>74</b>	<b>75</b>				
<b>80</b>	<b>81</b>							<b>88</b>	
		<b>92</b>				<b>96</b>			<b>99</b>

- ¿QUÉ NÚMEROS YA SALIERON? LOS NOMBRAMOS ORALMENTE.
- AGREGUEN LOS NÚMEROS QUE CANTÓ JUAN.



➤ ESCRIBAN EN EL CUADRO ESTOS NÚMEROS:

**17, 16, 27, 38, 45, 50, 66, 71, 83, 90**

**LENGUA** UNA LETRA CON DOS SONIDOS  
1-¡PARA DECIR RAPIDITO!

2-

LEÉ LAS PALABRAS. COPIÁ CADA PALABRA EN EL CUADRO

CORRECTO.




RODEA CON COLOR LAS R. (DESTACAR QUE AL PRINCIPIO DE LA PALABRA SIEMPRE SE ESCRIBE UNA R)

<p>LA "R" SUENA FUERTE</p> <p>CERRO</p> <p>REMOS</p>	<p>LA "R" SUENA SUAVE</p> <p>SIRENA</p>
--	---



**DÍA N° 3 MATEMÁTICA**

1-LEE LAS PREGUNTAS Y PINTA EL NÚMERO CORRECTO

- ¿CUÁL ES EL NÚMERO MENOR? **23** 43 34 32
- ¿CUÁL ES EL NÚMERO MAYOR? 56 **98** 89 65
- ¿CUÁL ES EL NÚMERO MÁS CERCANO AL 50? 42 **34** 27 51
- ¿CUÁL ES EL NÚMERO MÁS CERCANO AL 90? 59 **87** 78 79
- ¿CUÁLES SON LOS NÚMEROS MENORES A 80? 56 68 85 92
- ¿CUÁLES SON LOS NÚMEROS MAYORES A 40? **34** 48 19 63

2- DESARMA LOS NÚMEROS EN UNOS Y DIECES.

EJEMPLO: 35 = 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

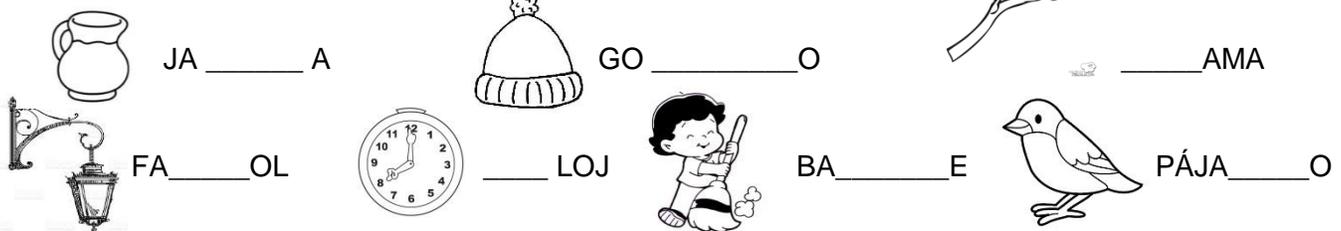
**71 - 80 - 93 - 28 - 43**

**LENGUA**

1-COMPLETA LAS PALABRAS CON R O RR

JA \_\_\_\_\_ A      GO \_\_\_\_\_ O      \_\_\_\_\_ AMA

FA \_\_\_\_\_ OL      \_\_\_\_\_ LOJ      BA \_\_\_\_\_ E      PÁJA \_\_\_\_\_ O



2-ELIGE 2 PALABRAS Y ESCRIBE IDEAS (ORACIONES SIMPLES).

**DIÁ N° 4 MATEMÁTICA**

1-RESUELVE LAS CUENTITAS PARA SABER QUÉ NÚMEROS HAY EN ESTOS CARTONES DE LA LOTERÍA

	$6+5$		$3+2$
$10-1$		$10+5$	
	$1+2$		$7+1$

	$5+5$		$6+7$
$8+7$		$2+3$	
	$5-2$		$7-1$

2-COMPLETA LAS SERIES

		36				
--	--	----	--	--	--	--

		72				
--	--	----	--	--	--	--

					54	
--	--	--	--	--	----	--

				96		
--	--	--	--	----	--	--

				89		
--	--	--	--	----	--	--

		48				
--	--	----	--	--	--	--

**DIÁ N° 5**

**CIENCIAS NATURALES: PROPIEDADES DE LOS LÍQUIDOS**

1-SEGUÍ LAS INSTRUCCIONES PARA EXPERIMENTAR.

**¿QUÉ NECESITÁS?**

UNA BANDEJA, 3 VASOS, VINAGRE O JUGO, ACEITE, DETERGENTE.

**¿QUÉ VAMOS A HACER?**

TRAZÁ UNA LÍNEA DE SALIDA EN LA BANDEJA Y UNA DE LLEGADA (CADA UNA EN UNO DE LOS EXTREMOS DE LA BANDEJA).

COLOCÁ UNAS GOTAS DE CADA LÍQUIDO EN LA LÍNEA DE SALIDA.

INCLINÁ LA BANDEJA HACIA ARRIBA Y OBSERVÁ CON ATENCIÓN EN QUÉ ORDEN LLEGAN LOS LÍQUIDOS A LA LLEGADA.

¿TODOS LLEGARON AL MISMO TIEMPO? ¿CUÁL DE LOS TRES LÍQUIDOS GANÓ LA CARRERA? ¿CUÁL LLEGÓ AL ÚLTIMO?



2-UNÍ CADA LÍQUIDO CON LA MEDALLA EN QUE CRUZARON LA META.



DETERGENTE    ACEITE    VINAGRE

3-CON AYUDA DE UN ADULTO, LEEMOS: (LA DOCENTE ENVÍA UN VIDEO TUTORIAL EXPLICANDO EL TEMA.)



4-ESCRIBÍ EL NOMBRE DE UN MATERIAL PARA CADA CARACTERÍSTICA:

..... SE MUEVE RÁPIDO	..... SE MUEVE LENTO (VISCOSO)
..... TIENE OLOR	..... HACE ESPUMA



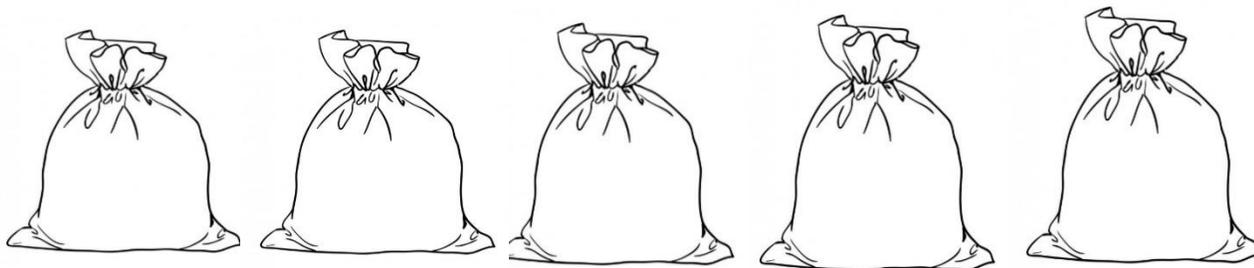
**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA**

**PROPÓSITO:** PROPICIAR LA EXPLORACIÓN DE DIFERENTES MATERIALES SELECCIONÁNDOLOS Y RECONOCIÉNDOLOS EN FUNCIÓN A SUS PROPIEDADES.



**ACTIVIDADES:**

1)- BUSCA, RECORTA Y PEGA CADA MATERIAL EN SU BOLSA.



ALGODÓN

MADERA

METAL

PLÁSTICO

CARTÓN

**TEATRO**

**PROPÓSITO:** EXPLORAR, CARACTERIZAR DE QUÉ MANERA SE PUEDE ASUMIR DIFERENTES ROLES.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO:**

- 1- ESCUCHO CON ATENCIÓN LA “LEYENDA DEL VIENTO ZONDA”.
- 2- RECONOZCO LOS PERSONAJES QUE HAY EN ELLA.
- 3- RESPONDO EN EL CUADERNO EN QUÉ LUGAR SUCEDE LA LEYENDA
- 4- JUGAMOS A LOS PERSONAJES: NOS IMAGINAMOS COMO SON LOS DIFERENTES PERSONAJES: GICALNCO, YASTAY, PACHAMAMA: ¿CÓMO ES SU POSTURA?, ¿CÓMO CAMINA?, ¿CÓMO HABLA? ¿CÓMO CASA?
- 5- CORPORIZAMOS LOS DIFERENTES ROLES CON AYUDA DE MAMÁ
- 6- MAMA ME LEERÁ LA SIGUIENTE HISTORIA: BANDERITA QUERIDA

**EDUCACIÓN MUSICAL**

**PROPÓSITOS:**

- INCENTIVAR LA AUDICIÓN Y EXPRESIÓN DE CANCIONES.
- PROPICIAR LA EXPRESIÓN DEL RITMO DE VALS Y DE MARCHA CON MOVIMIENTO CORPORAL.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO:**

- A. OBSERVA Y ESCUCHA EL VALS: “NOCHECITAS DE SAN JUAN”  
<https://www.youtube.com/watch?v=COeFsHI0Ijq> (SE COMPARTIRÁ EL VIDEO POR EL GRUPO DE WHATSAPP).
- B. EXPRESA LA CANCIÓN CON MOVIMIENTO CORPORAL, SEGÚN POSIBILIDADES INDIVIDUALES.
- C. BAILA EL VALS LIBREMENTE EN FAMILIA, IMITANDO LOS PASOS OBSERVADOS.

Directora: Norma García