

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO – N° 1

Escuela: 12 de Agosto

CUE: 700034400

Docente/s: Alejandra Alaniz, Sidanelia Martínez, Giselle Caraballo, Jesica Diaz, Jorge Caballero

Grado: Segundo Tramo

Turno: Tarde

Área/s: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Formación Ética y Ciudadana, Educación Tecnológica, Educación Musical

Título de la propuesta: “Jugar es la forma favorita de aprender”

Contenidos: Área Lengua: La lectura comprensiva de textos literarios. Sustantivos comunes y propios. Adjetivos.

Área Matemática: Números naturales de forma oral y escrita hasta 699. Escrituras equivalentes de un número. La resta y la suma con dificultad en los unos.

Área Ciencias Sociales: Espacio rural y urbano; características y actividades. El transporte y su uso según el contexto. La vida cotidiana de los grupos sociales del pasado y del presente.

Área Formación Ética y Ciudadana: La relación entre los valores y las normas.

Educación Musical: Voz cantada y hablada.

Educación Tecnológica: Las tareas que realizan las personas en los procesos tecnológicos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

* Establece las regularidades de la serie numérica oral y escrita para leer y escribir números.

* Descompone números “unos”, “dieces” y “cienes”, relaciones con la escritura del número.

* Resuelve cálculos descomponiendo aditivamente (en sumas y restas).

* Realiza la comprensión oral y escrita de un texto leído.

* Usa acordemente a la situación de escritura, los sustantivos y adjetivos.

* Establece las características de los espacios rurales y urbanos.

* Identifica las transformaciones en una práctica social través del tiempo.

* Establece las relaciones que se generan entre un sistema de transporte y los diferentes espacios geográficos.

* Identifica valores y derechos del niño.

Educación Musical: *Entona de forma completa una canción.

Educación Tecnológica: *Participa de experiencias de construcción de productos.

Desafío: Construir y personalizar juegos recreativos con materiales reciclables (pinturas, cartón, etc.) en diversos formatos y soportes para ser utilizados por la familia en el contexto del hogar durante el periodo de vacaciones.

Actividades

Docentes responsables: Alejandra Alaniz, Sidanelia Martínez, Giselle Caraballo, Jesica Diaz, Jorge Caballero

Día 1: Área Lengua

1- Copien en el tamaño de una hoja el siguiente formato de un cubo y dibujen en cada cara los personajes de los textos que se trabajaron en las guías de este año.

A continuación se detallan los seleccionados.

*Fábula “La cigarra y la hormiga.”

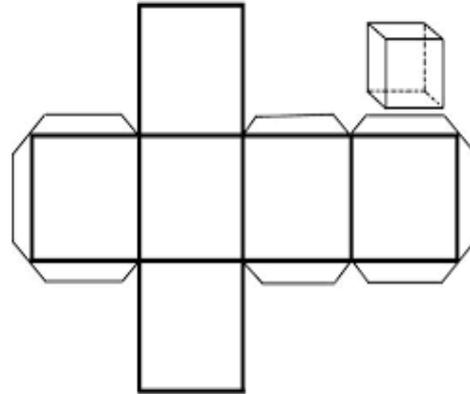
Trabalenguas “Tres tigres.”

* Dominguito, un niño sanjuanino.

*Cuento:” La fiesta en las sierras.”

*Poesía “La primavera”.

*Cuento: “Una mariquita y un mosquito diferentes.”



2-Tirando el cubo para seleccionar uno de los textos y enviar una versión breve del texto elegido por audio a la seño.

4- Seleccionen, tirando el cubo, uno de los textos y completen el siguiente cuadro.

Nombre del texto.	Personajes	Lugar	Hechos o situaciones que suceden.

Día 2: Área Lengua

1-Teniendo en cuenta el texto seleccionado completen las siguientes consignas.

* Busquen en el texto tres sustantivos comunes y escríbanlos.

* A esos sustantivos comunes agréguele dos adjetivos creativos y divertidos.

* Rodeen entre las siguientes tarjetas las palabras son sustantivos propios.



2- Recorten trozos de cartón o cartulina del tamaño de una carta y escriban una palabra de las dadas en cada una de ellas. Así están formando un juego de cartas con los tipos de palabras. * Con el juego de carta, se puede jugar con otro jugador donde se muestre la palabra y se pregunte que tipo de palabra es o viceversa.

Carina soldado máquina brillante José tranquila

Rodrigo juguetón monopatín autito simpático Lucia

3- Escriban las palabras de las tarjetas en la lista a la que corresponde.

SUSTANTIVO COMÚN SUSTANTIVO PROPIO ADJETIVO

Educación Musical

1-En el cubo realizado por la profe de grado, escribir en cada cara del mismo , el nombre de alguna de las canciones vista en el año.

Lados del dado: Lado 1: Canción "Auto bochinchero". Lado 2: Canción "Soy una taza". Lado 3: "Había un Sapo". Lado 4: "Cha cha cha del cocodrilo". Lado 5: Canción "Mariposita". Lado 6: Viajar en tren de pica pica".

2-Cada vez que lances el dado cantaras la canción que representa.

3- Enviar un audio corto entonando la canción elegida.

Día 3: Área Matemática

1- Nos preparamos para jugar al juego "EL Emboque".

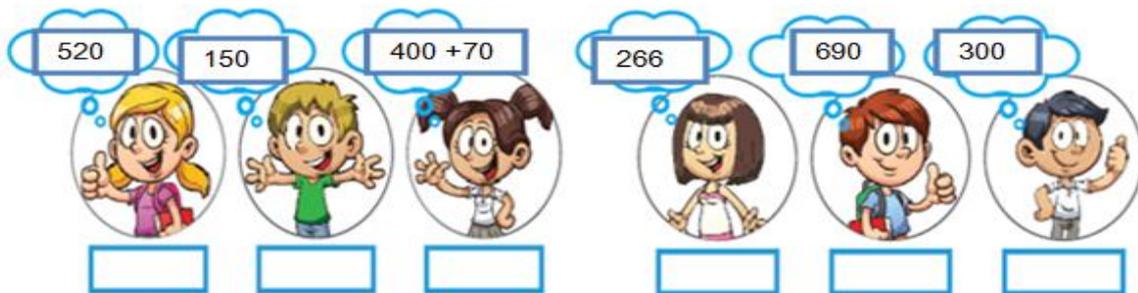
Materiales: 3 latas o mitades de botellas rotuladas con los valores **100**, **10** y **1** y 15 tapitas o piedritas. Tiren hasta embocar todas las tapitas. Luego cuentan cuantas están en cada tarrito y forman los números

2-Completen en la tablita que puntaje sacaron estos jugadores.

CIENES	DIECES	UNOS	PUNTAJE
3	4	9	
5	1	7	
6	9	8	

3-Lean las pistas para anotar el nombre de cada jugador.

— Pilar piensa en el 470— Macarena piensa diez números más que 510— Santi piensa en el siguiente de 689 — Ignacio en 100 menos que el 400 — Milena piensa en un número de la serie del 200 que termina con 6



4- Rodea las opciones correctas para formar el número que piensa Fernando.

100+50 100+5 11+500 50+50+50

Día 4: Área Matemática

1- Ordenen del menor al mayor los números que pensaron los chicos en el día anterior.

2-Desarmen en cienes, dieces y unos el números más grande y el más chico.

3 –Lean las consignas y resuelvan con la cuenta por descomposición de números y en forma vertical.

* Malena saco primero 323 puntos y después 139 puntos ¿Cuál es el puntaje total?

*Julián compro lentes especiales para mirar el sol, costaban 253 \$, si pagó con 275 \$ ¿Qué vuelto le dieron?

Día 5: Formación Ética y Ciudadana.

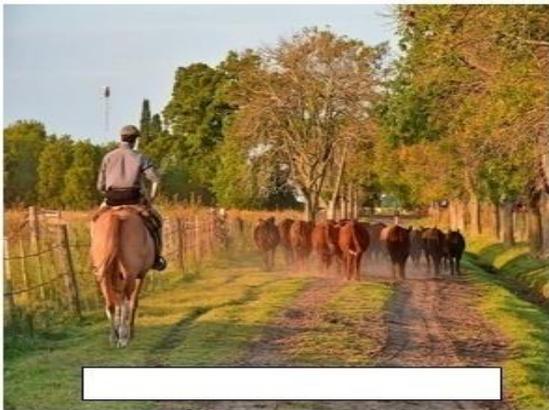
1- Anoten 5 derechos del niño.

2- Se mezclaron los valores con otras acciones, márquenlos con una X.

AMOR LIBERTAD ENOJO RESPETO RESPONSABILIDAD MENTIRA

Ciencias Sociales

1-Observen los siguientes paisajes y anoten si es zona rural o urbana.



2-Anoten tres trabajos que se pueden realizar en cada zona.

3-Nombren dos medios de transporte característicos de cada espacio.

4-Escriban ANTES o AHORA según corresponda en cada imagen.



Educación Tecnológica

Materiales necesarios para armar un metegol.

-Una caja de cartón. Una simple caja de zapatos, 10 broches, 4 varillas de madera. (brochetas), un cutter, una pistola de silicona, una pelota (tapita), una red de tela. Para los arcos, pinturas.

Construcción de metegol paso a paso:

Paso 1. Con el cutter, hagan 4 perforaciones a la misma altura y con la misma distancia entre sí, en cada uno de los laterales de la caja de cartón.

Docentes responsables: Alejandra Alaniz, Sidanelia Martínez, Giselle Carabello, Jesica Díaz, Jorge Caballero

Paso 2. A continuación, marquen y recorten los arcos en uno y otro extremo de lo que será el campo de juego.

Paso 3. Pinten el campo de juego y dibujen las líneas que marcan las áreas, en el interior de la caja de cartón.

Paso 4. Inserten las varillas en las perforaciones que han hecho en el primer paso.

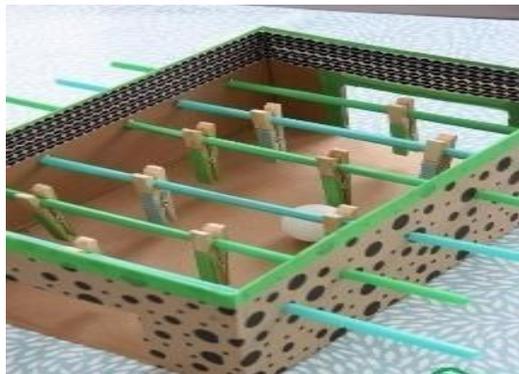
Paso 5. Pinten 5 pinzas de madera de un color y 5 de otro color para diferenciar los jugadores de ambos equipos. Pinten también las varillas.

Paso 6. Con la pistola de silicona caliente, peguen los broches de madera a las varillas, en el lugar correspondiente para cada jugador.

Paso 7. Pinten el metegol por fuera del color que prefieran.

Paso 8. Corten 2 trozos de tela del tamaño de las porterías y peguen al borde superior de cada una de ellas.

¡Listo! ya tienen su metegol terminado. Ahora, ¡A jugar!



ATENCIÓN: El desafío se cumple cuando se envían fotos a la seño de los juegos terminados.
Suerte!

Directora: Mary Liliana Diaz