

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN Grupo 1

Escuela: Patricias Mendocinas

CUE: 700046700

Docente: Torres Flavia Analía

Grado: Primario, 2do grado

Turno: Mañana

Áreas: Matemática, Ciencias Sociales, F. Ética y Ciudadana y Educación Tecnológica.

Título: Aprendí para crecer.

Contenidos:

Matemática: Numeración hasta el 999. Lectura y escritura. Descomposición aditiva. Reconcomiendo y uso de las operaciones: suma, resta y multiplicación en situaciones problemática. Sistema monetario. Reconcomiendo de figuras y cuerpos geométricos: características. Diferenciación de distintas magnitudes: longitud, peso, capacidad y tiempo (calendario).

Ciencias Sociales: Señalar y describir trabajos en espacios urbanos y rurales.

Formación Ética y Ciudadana: La reflexión sobre el sentido de los valores. (La responsabilidad)

Educación Tecnológica: Proyecto tecnológico de elaboración de un juego. Análisis características y partes de las herramientas, ya sea por forma o materiales que la constituyen.

Desafío: Armar un juego de mesa con distintos materiales de casa.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ❖ Lee, escribe, ordena, compara y descompone un número natural.
- ❖ Resuelve cálculos con y sin dificultad de operaciones de suma, resta y multiplicación.
- ❖ Identifica cuerpos y figuras geométrica.
- ❖ Reconoce las distintas unidades de medidas convencionales longitud, peso, capacidad y tiempo (calendario).
- ❖ Identifica espacios y zonas urbanas y rurales.
- ❖ Reconoce los trabajos desarrollados en zonas urbana y rural.
- ❖ Comprende, aplica y sostiene los distintos valores a partir de las emociones y sentimientos.
- ❖ Nombra las partes de una herramientas
- ❖ Nombra algunas partes de las herramientas.
- ❖ No identifica la parte de las herramientas.

Fecha: 9 de noviembre al 2 de diciembre.

1) Observa las cajas registradoras y dibuja los billetes y las monedas para descomponer.

- ¿Cuántos billetes de cien, cuántos de diez y cuántas monedas se necesitan para pagar cada compra?











2) Escribe el nombre de los números de las cajas registradoras del punto anterior.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

3) Ordena de menor a mayor los siguientes números.

999 – 560 – 100 – 240 – 712 – 303 – 400 – 19

4) Resuelve las siguientes situaciones problemáticas haciendo la cuenta.

SITUACIONES EN LA PANADERÍA

- a) Sara, la panadera, coloca 4 donas en cada bandeja. ¿Cuántas donas hay en 7 bandejas?
- b) Para elaborar un bizcochuelo se necesitan 3 huevos. ¿Para 5 bizcochuelos?

SITUACIONES EN LA LIBRERÍA

- c) En una caja de lápices rotos se colocaron 25 rojos, 11 verdes y 33 azules. ¿Cuántos lápices rotos hay en total?
- d) Pedro vendió 157 globos amarillos y 44 globos celestes. ¿Cuántos globos vendió en total?

SITUACIONES EN LA JUGUETERÍA

- e) En el estante de la juguetería se colocaron 18 muñecas Barbie y 4 se cayeron. ¿Cuántas muñecas quedaron en el estante?
- f) Ana compró 729 pines en la juguetería y en el camino perdió 416 pines. ¿Cuántos pines le quedaron en total?

5) Menciona la unidad de medida convencional correcta para medir en cada caso.



- 6) Une con flechas según si es figura geométrica o cuerpo geométrico, luego escribe sus nombres debajo.

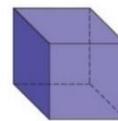
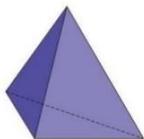


FIGURA GEOMÉTRICA

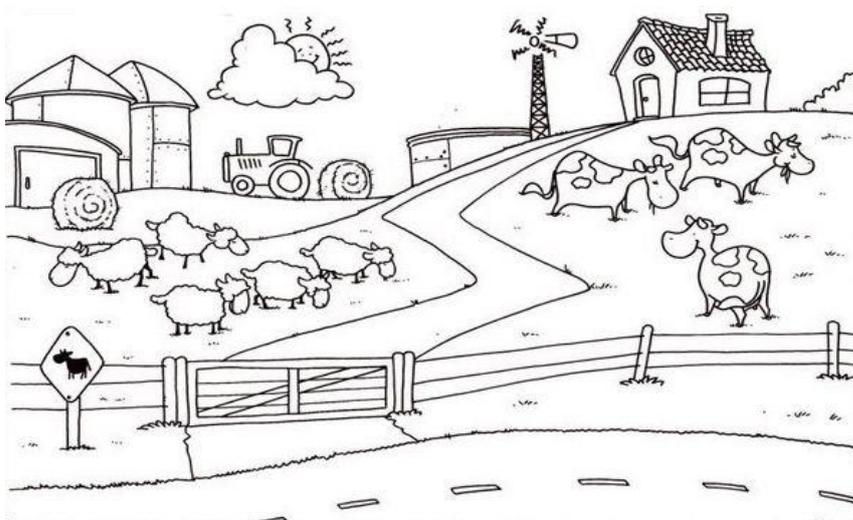
CUERPO GEOMÉTRICO

- 7) Dibuja con ayuda de un adulto, o busca en revistas, figuras y cuerpos geométricos para las tarjetas del desafío.
 8) Observa cada paisaje y escribe cuatro características de cada lugar.



Características de la ciudad:

1. _____.
2. _____.
3. _____.
4. _____.



Características del campo:

1. _____.
2. _____.
3. _____.
4. _____.

9) Piensa y escribe ejemplos de los trabajos que se desarrollan en el paisaje urbano y en el paisaje rural.

10) Busca imágenes del campo y de la ciudad para las tarjetas del desafío.

11) Escribe situaciones cotidianas de las que son tus responsabilidades que realices en casa o en la escuela como el ejemplo.

- Hacer las tareas de la escuela o guías que envía la señorita.
- _____.
- _____.
- _____.

12) Las personas que trabajan en el campo o en la ciudad, cuáles son sus responsabilidades. Menciona tres ejemplos.

- 13) Proyecto Tecnológico: Diseñamos y construimos un juego de memoria.
- 14) Te propongo que con ayuda de un adulto construyas un juego, para ello deberás utilizar herramientas que ya conoces y sabes utilizar.
- Proceso:
- 15) Busca un cartón.
- 16) Marca fichas de 4 cm por 4 cm, con ayuda de una regla y un lápiz.
- 17) Pegar las fichas indicadas por la seño Flavia.
- 18) Recórtalas con una tijera.
- 19) Elige una herramienta que utilizaste, dibuja y nombra sus partes.
- 20) Explica con tus palabras a un adulto como realizaste este juego.

Presentación del juego para el desafío. Contenidos y procesos involucrados:

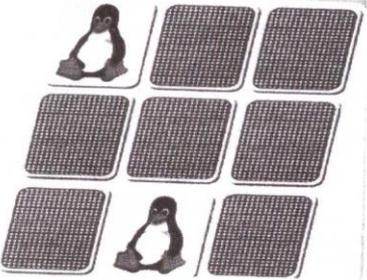
Reconocer el idéntico, memorizar y relacionar los temas aprendidos.

Juego de memoria

Materiales: Pares de fichas con imágenes idénticas. La cantidad de pares de fichas que se utilicen para jugar está en relación con el nivel de comprensión que se ha logrado del juego. El mínimo es dos pares.

Desarrollo del juego: Este juego se juega de a 2 o 3 jugadores. El objetivo es juntar dos fichas que son iguales. De manera alternada, cada jugador da vuelta dos fichas de tal modo que el resto de los jugadores las puedan ver. Si son iguales, las levanta y las aparta. Si las fichas son distintas debe volver a colocarlas boca abajo en la misma ubicación. Es importante que los otros jugadores estén atentos para lograr memorizar la ubicación de las fichas que luego les permitirá acertar cuando les toca jugar.

Cuando se comienza a enseñar a jugar este juego es conveniente ubicar las fichas en una cuadrícula, parecida a un tablero de ajedrez, porque facilita la memorización de la ubicación de cada ficha. El jugador que juega más fichas, gana.



El diagrama muestra una cuadrícula de 3x3 fichas. En la fila superior, la ficha de la izquierda tiene una imagen de un pingüino, las de la derecha están boca abajo. En la fila media, las tres fichas están boca abajo. En la fila inferior, las fichas de la izquierda y la derecha están boca abajo, y la del centro tiene una imagen de un pingüino.

Directora: Claudia Dávila