

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo1

ESCUELA: ESTANISLAO DEL CAMPO **CUE:** 7000089-00

DOCENTE/S: CARBONEL MIRTA VIVIANA

GRADO: SEGUNDO **TURNO:** ÚNICO

ÁREA/S: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, EDUCACIÓN AGROPECUARIA, EDUCACIÓN MUSICAL Y EDUCACIÓN PLÁSTICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: APRENDEMOS JUGANDO.

CONTENIDOS:CIENCIAS NATURALES:EJE: LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS.DIVERSIDAD ANIMAL: TIPOS DE COBERTURA. CICLO DE VIDA DE LOS ANIMALES: VIVÍPAROS Y OVÍPAROS. HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN. **MATEMÁTICA:** EJE: NÚMEROS Y OPERACIONES. NÚMEROS NATURALES. VALOR POSICIONAL DE LAS CIFRAS DE UN NÚMERO. OPERACIONES: SUMA Y RESTA. MULTIPLICACIÓN: TABLA DEL 2, 3 Y 4. **EDUCACIÓN AGROPECUARIA:** ANIMALES DE GRANJA. **EDUCACIÓN MUSICAL:** CUALIDAD DEL SONIDO: DURACIÓN (LARGO – CORTO). **EDUCACIÓN PLÁSTICA:** TEXTURA TÁCTIL.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- IDENTIFICA Y DESCRIBE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES.
- USA NÚMEROS NATURALES DE 1, 2 Y 3 CIFRAS.
- IDENTIFICA REGULARIDADES Y ANALIZA EL VALOR POSICIONAL EN CONTEXTO SIGNIFICATIVO, PARA OPERAR CON ELLOS.
- USA OPERACIONES DE ADICIÓN, SUSTRACCIÓN, MULTIPLICACIÓN PARA RESOLVER PROBLEMAS DE LA VIDA COTIDIANA.
- RECONOCE Y CLASIFICA ANIMALES DE GRANJA.
- IDENTIFICA SONIDOS DE DIVERSOS ANIMALES.
- DISCRIMINA Y REPRESENTA LA DURACIÓN DE DIFERENTES SONIDOS.
- MODIFICACIONES EN EL PLANO BIDIMENSIONAL, CON EL USO DE MATERIALES NO CONVENCIONALES.

DESAFÍO: CONSTRUIR JUEGOS CON FICHAS INFORMATIVAS O DESCRIPTIVAS DE ANIMALES.

ACTIVIDADES:

MATEMÁTICA:- COMPLETAMOS EL CASTILLO NUMÉRICO. DESCUBRIMOS LOS NÚMEROS ESCONDIDOS DEBAJO DE CADA ANIMAL:

Estanislao del Campo_ Segundo Grado_ Áreas Integradas

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100									
200									
300									
400									
500									
600									
700									
800									
900									

NÚMEROS ESCONDIDOS:

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

-ORDENAMOS LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

CIENCIAS NATURALES: -CLASIFICAMOS LOS ANIMALES DEL PUNTO ANTERIOR POR SU TIPO DE COBERTURA. MARCAMOS CON UNA CRUZ (X).

ANIMAL	PELOS	PLUMAS	ESCAMAS	LANA
PERRO				
OVEJA				
COCODRILO				

GALLINA				
PEZ				
PATO				
GATO				
LEON				
LORO				

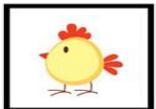
MATEMÁTICA: COLOREAMOS EN EL CASTILLO NUMÉRICO (CLASE ANTERIOR) LOS SIGUIENTES NÚMEROS:

QUINIENTOS TREINTA – DOSCIENTOS SESENTA – OCHOCIENTOS NOVENTA – CUATROCIENTOS VEINTE – SETECIENTOS CUARENTA – NOVECIENTOS VEINTE.

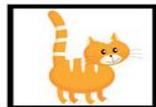
EDUCACIÓN MUSICAL: ADIVINAMOS ¿DE QUIÉN ES EL SONIDO? UNIMOS EL ANIMAL CON EL SONIDO QUE REALIZA.



MUUUUUUUU



MIAU



PIO PIO



BEEEEEEEE



GUAU



CIENCIAS NATURALES: MARCAMOS LA OPCIÓN CORRECTA:

ANIMAL	VIVÍPARO	OVÍPARO
		

MATEMÁTICA:-LEEMOS EL NÚMERO Y PINTAMOS QUÉ LUGAR OCUPA EL DE COLOR:

532 CIENES – DIECES – UNOS

760 CIENES – DIECES – UNOS

998CIENES – DIECES – UNOS

8 5 6 CIENES – DIECES – UNOS

-ORDENAMOS DE **MAYOR A MENOR** LOS NÚMEROS DEL PUNTO ANTERIOR.

EDUCACIÓN PLÁSTICA:-SELECCIONAMOS UN ANIMAL.

- DIBUJAMOS EL ANIMAL EN UN CARTÓN.
- GENERAMOS TEXTURA CON ALGUNA PIOLA (LANA O RAMITAS), POR LAS LÍNEAS DEL DIBUJO VAMOS A IR COLOCANDO PLASTÍCOLA, PARA PEGAR NUESTRA PIOLA.
-

CIENCIAS NATURALES: -CLASIFICA LOS ANIMALES SEGÚN SU HÁBITO DE ALIMENTACIÓN:CARNÍVORO, HERBÍVORO U OMNÍVORO.

NOMBRE DEL ANIMAL	LEÓN	PATO	VACA
HÁBITO DE ALIMENTACIÓN			

MATEMÁTICA:PINTAMOS LA OPCIÓN CORRECTA:

$$2 \times 7 =$$

10	14	12
----	----	----

$$3 \times 6 =$$

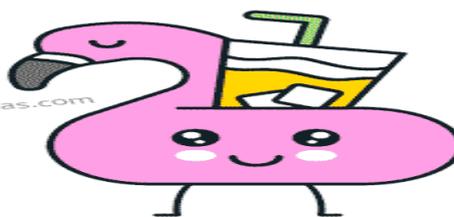
16	19	18
----	----	----

$$2 \times 3 =$$

6	5	4
---	---	---

$$4 \times 4 =$$

12	14	16
----	----	----



$$4 \times 5 =$$

22	20	12
----	----	----

$$3 \times 4 =$$

12	26	16
----	----	----

CIENCIAS NATURALES: COMPLETAMOS CON LAS SIGUIENTES PALABRAS DONDE CORRESPONDA: CAMINA – VUELA – ARRASTRA.

ANIMAL	ES UN ANIMAL QUE...
LORO	
PERRO	
SERPIENTE	

CIENCIAS NATURALES: -ELEGIMOS 5 NOMBRES DE ANIMALES:

--	--	--	--	--

-EN UNA CARTULINA (BLANCA) REALIZAMOS LA SIGUIENTE FICHA DESCRIPTIVA O INFORMATIVA DE LOS ANIMALES ELEGIDOS ANTERIORMENTE.

NOMBRE DEL ANIMAL: _____ TIENE SU CUERPO CUBIERTO DE: _____ ES UN ANIMAL QUE: _____ SEGÚN SU NACIMIENTO ES UN ANIMAL: _____ SEGÚN SU ALIMENTACIÓN ES: _____	DIBUJO DEL ANIMAL
--	-------------------

-EN EL CUADRO DE LA FICHA, REALIZAMOS UN PEQUEÑO DIBUJO DEL ANIMAL.

-JUGAMOS A "ADIVINA ¿QUIÉN ES? CON NUESTRA FAMILIA.

MODO DE JUEGO: UNO DE LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA RECIBE UNA FICHA. MIENTRAS QUE LOS DEMÁS DEBEN ADIVINAR DE QUÉ ANIMAL SE TRATA, DANDO

Estanislao del Campo_ Segundo Grado_ Áreas Integradas

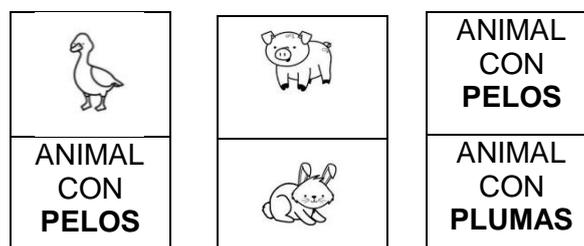
PISTAS DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ANIMAL. TAMBIÉN SE PUEDE REALIZAR EL SONIDO DEL ANIMAL SINO LOGRAN ADIVINAR CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL MISMO. GANA QUIEN ADIVINA MÁS ANIMALES.

MATEMÁTICA: RESOLVEMOS LAS SIGUIENTES SITUACIONES PROBLEMÁTICAS:

PROBLEMA	OPERACIÓN
EN UNA GRANJA HAY 25 VACAS Y 36 GALLINAS ¿CUÁNTOS ANIMALES HAY EN TOTAL?	
MARIO PESCÓ EN EL RÍO 68 CANGREJOS PERO SE LE ESCAPARON 37 ¿CUÁNTOS CANGREJOS LE QUEDARON?	
SI UN PERRO TIENE 4 PATAS ¿CUÁNTAS PATAS TENDRÁN 8 PERROS EN TOTAL?	

EDUCACIÓN AGROPECUARIA:

1. **ARMA** FICHAS DE DOMINO, PARA JUGAR, PUEDES USAR CARTULINA O CARTÓN QUE TENGAS EN CASA.
2. **BUSCA, RECORTA Y PEGA O DIBUJA** IMÁGENES DE ANIMALES DE GRANJA.
3. **REALIZA** UNA PEQUEÑA DESCRIPCIÓN DEL ANIMAL EN ALGUNAS FICHAS.
4. **MIRA** EL EJEMPLO DE FICHAS, PARA ARMAR TÚ DOMINO.



5. **DISFRUTA** DEL JUEGO EN FAMILIA.

DIRECTORA: SONIA ABIGAIL SISTERNA.