

## Guía Pedagógica N°1

Turno Mañana´

CUE 700057600

**Áreas Curriculares:** Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Artes visuales

**Título:** Un mundo de palabras

**Propósito:** Generar gusto por la lectura y escritura a partir de diferentes juegos del lenguaje.

### Criterios e indicadores de evaluación

Jugar y recrear diversos juegos numéricos y del lenguaje.

- Analiza palabras y forma otras nuevas cambiando o agregando letras o sílabas.
- Reconoce y produce rimas.

Resolver problemas en los que se precise contar, leer y escribir números hasta el 199

- Lee y escribe números naturales, por lo menos hasta 199.

Conocer la historia de nuestra escuela y compararla con la actualidad.

- Reconoce cambios y permanencias a través del tiempo en nuestra escuela.

**Desafío:** Elaborar juegos del lenguaje y matemáticos para divertirse y aprender desde casa

### Actividades -

#### Área Lengua – día lunes

1-Quién te cuida te leerá el cuento “Había una vez un lápiz” que enviará tu maestra por WhatsApp.

**Escribe el nombre del cuento y dibuja lo que más te gustó.**



Según el cuento, ¿qué se esconde dentro de estas palabras?



#### Martes

**Descubre palabras escondidas dentro de otras. Ejemplo PELO EN PELOTA**

# Escuela Cmte. Espora- 2° Grado- Matemática, Lengua, Sociales

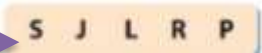
BOTELLA, PANTALÓN SOLDADO, SALPICO, PEPINO, CASADOS, SALCHICHÓN PANCARTA

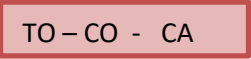
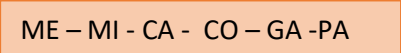
**Descubre nombres de animales escondidos en estas palabras**

GOLOSO MONOPATÍN CAMALEON BIFOCAL CLORO ABURRO ESPUMA  
VACACIONES TELARAÑA PEZUÑA REPOLLO

**Miércoles**

**Cambia una letra y forma nuevas palabras.**

 **CAMA** cambia por   
 **PALA**   
**Cambia una sílaba y forma nuevas palabras.**

 **LO**RO   
 **MA**SA 

**Jueves**

**-Juego “Cadena de palabras”** El juego consiste en formar palabras que comiencen con la última sílaba o letra de la palabra que dijo el participante anterior. No está permitido repetir palabras. Cuando un jugador se equivoca, es eliminado.

**Descubre las palabras encadenadas y escríbelas separadas**

HOJARDIN MOÑOQUIS COLATA TAPATIN BALDEDO QUESOGA ABEJABON

PISOFAMILIAVESTIDOCTORTUGATORRELOJOTA

PATOMATETERANARANJAMONTENEDOR

**Área Ciencias Sociales - Jueves**

**Tema: Nuestra escuela**

Observa el video con la historia de la escuela Cmte. Espora que enviará tu maestra por WhatsApp y coméntalo en familia.

**Completa el cuadro con los datos de nuestra escuela**

|          | ANTES | AHORA |
|----------|-------|-------|
| NOMBRE   |       |       |
| EDIFICIO |       |       |
| MAESTROS |       |       |
| ALUMNOS  |       |       |

## Área Lengua- Viernes

Lee con ayuda de un adulto y colorea las rimas.

### EN LA CASA DE PINOCHO

TODOS CUENTAN HASTA OCHO:

PIN UNO, PIN DOS, PIN TRES, PIN CUATRO,

PIN CINCO, PIN SEIS, PIN SIETE Y PIN OCHO.

**Inventa nuevas rimas usando estos nombres:** ANDRÉS, FRANCISCO, RENATO, BRUNO, BLANCANIEVES

Ejemplo: EN LA CASA DE PERIQUETE TODOS CUENTAN HASTA SIETE

Elige una rima, grábala y compártela con tus compañeros en el grupo de WhatsApp

## Matemática - Día Lunes

### Juega en familia a 10 más, 10 menos

Para poder jugar realiza un castillo numérico de 0 a 100 y construye un dado en cuyas caras diga “-1”, “+1”, “-10” y “+10;”las dos caras restantes déjalas en blanco.

¿Cómo se juega?

Cada jugador coloca una ficha en el cero. Por turno, se tira el dado y avanza o retrocede los casilleros que indica. Si toca retroceder y no alcanzan los casilleros, se queda en el cero. Si el dado cae en blanco, se pierde el turno. Gana el primero que llega al cien o se pasa

|     |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0   | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
| 10  | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20  | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30  | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 40  | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |
| 50  | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 |
| 60  | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 |
| 70  | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 |
| 80  | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 |
| 90  | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
| 100 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

**Resuelve con ayuda del cuadro**

$27+10=$        $27-10=$        $35+10=$        $35-10=$

**Martes –Matemática** -Juega en familia a llegar a 200, siguiendo las mismas instrucciones del juego de ayer

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 |
| 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 |
| 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 |
| 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 |
| 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 |
| 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 |
| 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 |
| 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 |
| 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 |
| 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 |

**Resuelve con ayuda del castillo**

$140+10=$        $140-10=$        $170+10=$        $170-10=$

Envía un audio contando de 10 en 10, por lo menos hasta 190.

## Miércoles –Matemática “La máquina de formar números”

Construye una máquina de formar números siguiendo el video con las instrucciones que enviará tu maestra por WhatsApp o abriendo este enlace <https://es.slideshare.net/rafmateo/juego-de-los-vasos>



Envía fotos o un video mostrando como funciona tu máquina de formar números

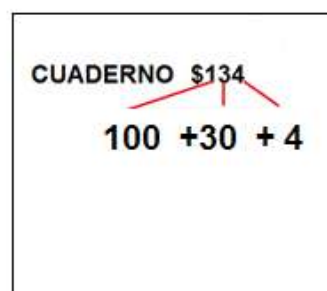
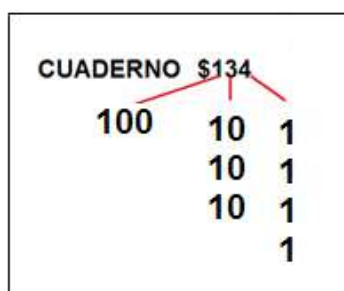
## Viernes –Matemática -“Compras en la librería”

Juega a las compras armando una librería con tus útiles escolares. Puedes escribir los precios que te dictarán ayudándote con tu máquina de formar números.

Forma el precio de cada artículo con billetes de \$100, \$10 y monedas de \$1

Dibuja en tu cuaderno los artículos que tienes para vender y el dinero que necesitas para comprarlos.

Ejemplos de diferentes formas que puedes hacerlo



**Área Curricular: Artes Visuales**

**Docente: Mariela Álvarez**

**Grado: 2°**

**Guía: N° 1**

**Artes Visuales**

**Título: Juguemos con la música**

**Contenido Artes Visuales:** el movimiento - la línea como medio de expresión.

**Propósito:** promover situaciones de exploración, análisis y reflexión en los procesos de producción y recepción favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico

**Criterio:** incorpora distintas formas de aproximación a lo visual para desarrollar su sensibilidad , creatividad y elaborar conocimientos.

**Indicador:** construye una imagen en la bidimensión utilizando la música propuesta.

**Actividad :**

- Realizar una composición bidimensional, en cualquier papel, (hoja , afiche , etc.) . Con las herramientas que tengas en casa (lápiz , marcador, fibra , pincel, ) esta composición es libre , de acuerdo a la música que escuches en el link que está al final de la actividad , debes comenzar a dibujar libremente lo que ella te inspire , utilizando los diferentes tipos de línea curva, quebrada ,espiralada , recta, vertical , horizontal . Luego en el grupo de whatsApp se enviaran imágenes , audios , videos explicando detalladamente la actividad.

**<https://www.youtube.com/watch?v=hdgzw3382i8>**

**Directora: Analía Aciar**