

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Grupo: N° 1

Escuela: Pedro Echagüe **CUE:** 7000397-00

Docentes: Marisa Leiva - Gabriela Mercado **Grados:** 2º A y B **Ciclo:** Primero **Nivel:** Primario **Turno:** Jornada Completa **Fecha:** 16/11 al 20/11

Áreas Curriculares: Matemática, Cs. Naturales **Título:** ¡Jugando Aprendo Fácilmente!

Contenidos:

Matemática: Números Naturales hasta 1000. Lectura, escritura y formación de números por intervalos de 1 en 1, de 10 en 10 de 5 en 5, de 100 en 100. Composición, descomposición, comparación, valor posicional de las cifras de un número. Situaciones problemáticas que implique: suma, resta con dificultad, uso del dinero, ejercicios de repetición y reparto. Figuras y Cuerpos Geométricos: tipos, propiedades y elementos. Reproducción de figuras en un plano Y construcción de cuerpos geométricos. **Ciencias Naturales:** Los seres vivos: Diversidad animal: Clasificación según su tipo, ambiente, alimentación.

Indicadores de Logros:

- ✚ Reconoce y usa los números naturales, su designación oral y representación escrita y la organización del sistema decimal de numeración en situaciones problemáticas.
- ✚ Identifica regularidades en la serie numérica y analiza el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números.
- ✚ Reconoce y usa las operaciones de adición, sustracción en situaciones problemáticas.
- ✚ Resuelve ejercicios multiplicativos y de reparto.
- ✚ Reconoce figuras y cuerpos geométricos a partir de distintas características en situaciones problemáticas.
- ✚ Construye y copia modelos hechos con formas bi y tridimensionales, con diferentes formas y materiales (Ej.: tipos de papel e instrumentos).
- ✚ Comprende de que existe una gran diversidad de seres vivos que pertenecen a diferentes tipos, poseen características distintas propias dependiendo de su alimentación y ambiente.

Áreas: Tecnología, Artes Visuales, Educación física, Teatro y Música.

Título: ¡Que viva la tradición!

Contenidos:

Tecnología: Tareas de base manual y resolución de problemas mediante la imaginación, diseño y construcción. **Artes Visuales:** Lectura de imagen.

Reconocimiento de los elementos del lenguaje visual en la bi y tridimensión.

Educación Física: Reconocimiento de las nociones temporales: velocidad, duración, sucesión y ritmo, en acciones motrices con su cuerpo y con los elementos. **Teatro:**

Elementos del código teatral: rol/personaje, acción dramática, espacio, tiempo e historia.

Música: Repertorio folklórico: Ritmo carnavalito. Percusión corporal

Indicadores de logros:

Tecnología: Utiliza materiales desechables. **Artes Visuales:** Experimenta la tridimensión a través de los elementos del lenguaje visual. **Educación física:** Explora las posibilidades de movimiento de su cuerpo con respecto al ritmo. **Música:** Identifica corporalmente la melodía musical. **Teatro:** Participa y realiza diálogos cortos para representar frente a un público.

DESAFÍO: REALIZAR JUEGOS SENCILLOS QUE AYUDEN EN EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS Y CIENCIAS NATURALES.

ACTIVIDADES: MATEMÁTICA

1) FEDERICO PEGÓ SUS FIGURITAS DE ANIMALES EN UN ÁLBUM. COMPLETA EL ALBÚM CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN



2) ELIJE UN NÚMERO DE LAS SIGUIENTES SERIES DE ANIMALES Y COMPLETA EL CUADRO.

SERIE DE ANIMALES	NÚMERO	NOMBRE DEL NÚMERO
ELEFANTES	102	CIENTO DOS
OSOS		
DELFINES		
MARIPOSAS		
GOLONDRINAS		

3) COLOREA EN EL ÁLBUM LOS NÚMEROS QUE TERMINAN EN 0 Y 5 UNITOS Y ESCRIBELOS EN EL CUADRO DE MENOR A MAYOR.

--	--	--	--

4) JUGAMOS CON CARTAS DE NÚMEROS.

- LEE EN VOZ ALTA LOS NÚMEROS QUE FORMARON LOS CHICOS DE 2º GRADO Y COMPLETA LAS ACTIVIDADES.



• PINTA CON COLOR EN CADA CUADRO LA CANTIDAD DE “CIENES”, “DIECES” Y “UNOS DE CADA NÚMERO. AL LADO, ESCRIBI CON LETRAS EL NÚMERO FORMADO.

100	200	300	400	500	600	700	800	900	Seiscientos cuarenta y cinco
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

100	200	300	400	500	600	700	800	900	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

100	200	300	400	500	600	700	800	900	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

100	200	300	400	500	600	700	800	900	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

5) LEE LAS SIGUIENTES SITUACIONES Y RESUELVE UTILIZANDO EL ALGORITMO DE LA SUMA Y RESTA. COLOCA EL RESULTADO EN NÚMEROS Y BILLETES Y MONEDAS.

- PARA ALIMENTAR A LOS ANIMALES DE UNA GRANJA SE COMPRÓ, UNA BOLSA DE ALIMENTO PARA CERDO A \$ 59, UNA BOLSA DE MAÍZ PARA LAS GALLINAS A \$ 37 ¿CUÁNTO DINERO GASTÓ?

- PARA ALIMENTAR A LOS POLLITOS SE GASTÓ \$ 72 EN ALIMENTO, SI PAGÓ CON \$ 95 ¿CUÁNTO DINERO RECIBIÓ DE VUELTO?

6) LEE Y RESUELVE CON DIBUJOS ESTAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

- EN EL GALLINERO HAY 5 GALLINAS Y CADA UNA PONE 4 HUEVOS POR DÍA ¿CUÁNTOS HUEVOS PONEN EN TOTAL?

- EN UNA CESTA HAY 24 HUEVOS Y QUIEREN REPARTIRLOS EN 2 ¿CUÁNTOS HUEVOS COLOCARA EN CADA UNA?

7) JUGAMOS CON LAS FIGURAS

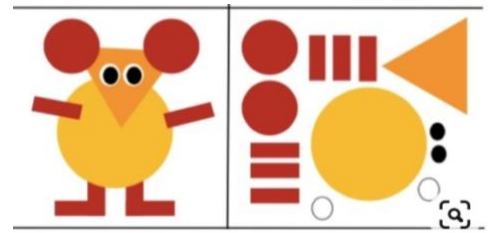
- DIBUJA Y RECORTA LAS FIGURAS QUE OBSERVAS EN EL DIBUJO DEL LADO DERECHO.

- UTILIZANDO LAS FIGURAS ARMA EL RATONCITO.

- ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS 3 TIPOS DE FIGURAS QUE UTILIZASTE PARA ARMAR EL RATÓN: _____, _____, _____

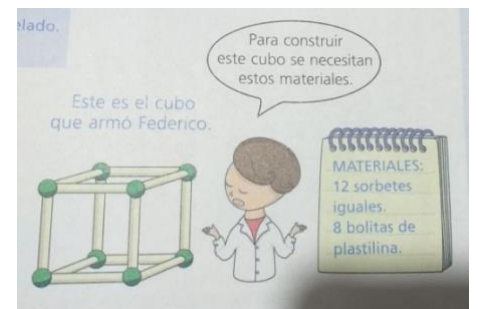
- ELIGE UNA FIGURA Y COMPLETA:

• CUANTOS VÉRTICES TIENE _____ CUÁNTOS LADOS TIENE _____ CÓMO SON SUS LADOS _____



8) CONSTRUIMOS CUERPOS

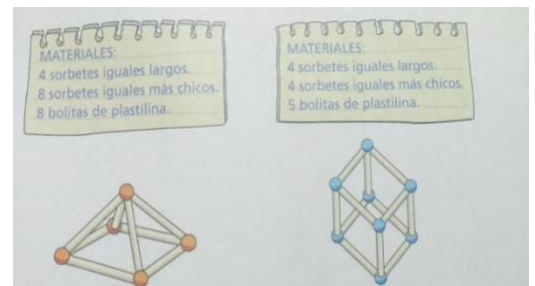
- LEE LA IMAGEN Y CONSTRUYE EL CUERPO GEOMÉTRICO. PUEDES UTILIZAR ESOS MATERIALES O REEMPLAZARLOS POR FÓSFOROS Y MASA DE HARINA. (ENVÍA UNA FOTO A TU SEÑO)



- ¿CÓMO SE LLAMA EL CUERPO GEOMÉTRICO QUE ARMASTE? _____

- UNE CON FLECHA LOS MATERIALES QUE NECESITAS PARA ARMAR CADA UNO DE ESTOS CUERPOS.

- ELIGE UNO Y CON FLECHAS SEÑALA SUS ELEMENTOS: CARA, ARISTAS Y VÉRTICES.



CIENCIAS NATURALES

9) ELIGE UN ANIMAL DE LA COLECCIÓN DE FIGURITAS DE PUNTO UNO Y COLÓCALO DEBAJO DEL CARTEL SEGÚN SU ALIMENTACIÓN. PIENSA DOS EJEMPLOS MÁS Y AGRÉGALO A LA LISTA.



10) UNE CON FLECHA A QUE GRAN FAMILIA PERTENECEN ESTOS ANIMALES.



11) UBICA LOS ANIMALES DEL PUNTO ANTERIOR EN EL CUADRO SEGÚN EL AMBIENTE QUE HABITA.

AMBIENTE AEROTERRESTRE	AMBIENTE ACUÁTICO

DESAFÍO: ORGANIZAR, DESARROLLAR Y REPRESENTAR A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO UNA ESTAMPA TÍPICA DE LA TRADICIÓN ARGENTINA.

ACTIVIDADES: **TECNOLOGÍA**

1- CON LA AYUDA DE UN ADULTO DISEÑA HERMOSAS MÁSCARAS.

MATERIALES: GLOBO, COLA O HARINA Y AGUA, PAPEL PERIÓDICO Y DE COCINA, AGUJA, TIJERAS, BOL O UNA BANDEJA, CORDEL PARA SOSTENER LA MÁSCARA.

2- EXPLICA LOS PASOS QUE REALIZASTE.

ARTES VISUALES

- ANALIZAREMOS ALGUNAS OBRAS DE FLORENCIO MOLINA CAMPOS, PINTOR Y DIBUJANTE ARGENTINO. OBSERVA LOS PERSONAJES QUE ÉL RETRATÓ. SON GAUCHOS Y CHINAS EN SU VIDA COTIDIANA, COMO CUIDAR LOS CABALLOS, HACER LA COMIDA, ALGUNA FIESTA. MOLINA CAMPOS EXAGERABA LAS FACCIÓNES DE LA CARA

- VAMOS A MIRAR BIEN LAS CARAS DE LOS GAUCHOS Y CHINAS PORQUE TRATAREMOS DE RECREARLAS EN LAS MÁSCARAS. MOLDEANDO LA CARA, LOS OJOS, Y LAS BOCAS. CON EL PAPEL MACHÉ. LUEGO LAS PINTARÁS CON LOS COLORES QUE MÁS SE PAREZCAN A LA OBRA DE MOLINA.



TEATRO

- UNA VEZ QUE TENGAS LAS MÁSCARAS, REALIZAREMOS UN PEQUEÑO DIÁLOGO, DONDE REPRESENTARÁS UNA DE LAS ESTAMPA DE MOLINA CAMPOS. TENER EN CUENTA EL VESTUARIO QUE USAN LOS PERSONAJES EN LA ESTAMPA.

EDUCACIÓN MUSICAL:

- ESCUCHARAS EL "CARNAVALITO ÑATO" [HTTPS://YOUTU.BE/SABYLVZZR-I](https://youtu.be/SABYLVZZR-I) Y EN EL ESTRIBILLO

¡HAY! ¡HAY! ¡HAY!

¡VAMOS TODOS A BAILAR!

¡HAY! ¡HAY! ¡HAY!

¡LLEGÓ EL CARNAVAL!

- MARCARÁS EL RITMO DE CARNAVAL CON PALMAS EN TUS MUSLOS SIGUIENDO LA FRASE REPETIDAMENTE YOOO- BAI-LO HACIENDO EL PRIMER GOLPE MÁS LARGO Y LOS ÚLTIMOS DOS GOLPES SEGUIDOS



EDUCACIÓN FÍSICA

- APRENDE E IMITA LOS PASOS DE LA COREOGRAFÍA DEL CARNAVALITO ÑATO, PARA REALIZARLO USAREMOS LA MÁSCARA, Y EL PAÑUELO.

- BAILA LA COREOGRAFÍA Y CON LA AYUDA DE ADULTOS GRABA LA COREO. (VER VIDEO ADJUNTO)

OBSERVACIONES: ENVÍA A TUS PROFESORES FOTOS Y VIDEOS DE TU TRABAJO.

DIRECTORA: SONIA EDHIT AGÜERO – **VICE DIRECTORA:** MARINA SÁNCHEZ