

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 3.

ESCUELA: ERNESTO A. BAVIO **CUE:** 700059200

DOCENTES: MOYANO MARÍA CARLA – OLIVERA GABRIELA –SANCHEZ CECILIA - CARINA RODRÍGUEZ – MAGALÍ FRÍAS – VALERIA MORENO--FABIÁN MONÁRDEZ.

GRADO: SEGUNDO **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS CURRICULARES: MATEMÁTICA, LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, CIENCIAS NATURALES, EDUC. MUSICAL, EDUC. PLÁSTICA, TECNOLOGÍA, EDUC. FÍSICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “ES HORA DE JUGAR”

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: SISTEMA DE NUMERACIÓN DESDE EL 0 AL 400. UNIDAD DE MEDIDA CONVENCIONAL / NO CONVENCIONAL. NÚMEROS ORDINALES. VALOR POSICIONAL. FIGURAS GEOMÉTRICAS.

LENGUA: TEXTO INSTRUCTIVO. SIGNOS DE EXCLAMACIÓN E INTERROGACIÓN. SUSTANTIVOS PROPIOS Y COMUNES. HISTORIETA. GRUPO ORTOGRÁFICO GE - GI_ GUE - GUI_ GÜE - GÜI.

CIENCIAS NATURALES: OVÍPARO - VIVÍPARO. SERES VIVOS. ANIMALES VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS. CLASIFICACIÓN DE ANIMALES POR SU DESPLAZAMIENTO. CLASIFICACIÓN DE ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN. LA PLANTA Y SU CUIDADO. LAS PARTES DE UNA PLANTA Y SUS FUNCIONES.

CIENCIAS SOCIALES: DIFERENCIACIÓN DE ZONA RURAL Y ZONA URBANA. TIPOS DE TRABAJO. CIRCUITO PRODUCTIVO. MATERIA PRIMA. ORGANIZACIÓN FAMILIAR.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: VALORES: SOLIDARIDAD. RESPONSABILIDAD. RESPETO POR LO ANIMALES. RESPETO POR LA FAMILIA. LIBERTAD.

TECNOLOGÍA: HERRAMIENTAS. OFICIOS Y PROFESIONES. MEDIOS DE TRANSPORTE. MATERIALES.

ED. FÍSICA: HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS, LOCOMOTORAS: DESPLAZAMIENTOS, SALTO, GIROS, TREPAS, SUSPENSIÓN Y BALANCEOS; APOYOS RODADOS Y RÓLIDOS.

ED. PLÁSTICA: COLOR, TEXTURA Y ELEMENTO BÁSICO DE COMPOSICIÓN: EL PUNTO.

ED. MUSICAL: SONIDO DEL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL. INSTRUMENTOS MUSICALES. ESTILO MUSICAL.

INDICADORES:

MATEMÁTICA: ANALIZA REGULARIDADES DEL SISTEMA NUMÉRICO ENTRE EL 100 AL 400, EL ORDEN Y SU POSICIÓN. RECONOCE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Y DIFERENCIA LAS UNIDADES DE MEDIDA CONVENCIONAL Y NO CONVENCIONAL.

LENGUA: EXPLICA LA DEFINICIÓN DE TEXTO INSTRUCTIVO Y DE HISTORIETA. RECONOCE SUSTANTIVOS COMUNES Y PROPIOS, Y GRUPO ORTOGRÁFICO GE-GI, GÜE-GÜI, GUE-GUI.

CIENCIAS SOCIALES: ENUMERA TIPOS DE TRABAJO. DIFERENCIA ZONA RURAL Y ZONA URBANA. RELACIONA EL CAMPO Y LA CIUDAD DESDE, CIRCUITO PRODUCTIVO Y MATERIA PRIMA.

CIENCIAS NATURALES: CLASIFICA ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN, DESPLAZAMIENTO, NACIMIENTO, VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS. DESCRIBE FACTORES DEL CRECIMIENTO DE UNA PLANTA Y OBSERVA SUS PARTES Y FUNCIONES.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: ENUMERAR LOS VALORES CONOCIDOS.

ED. FÍSICA: VIVENCIA VARIADOS DESPLAZAMIENTOS (CAMINAR, TROTAR, GALOPAR, SALPICAR, CORRER), SIGUIENDO RITMOS, TRAYECTORIAS Y COMBINÁNDOLOS CON OTRAS TRAYECTORIAS.

ED. MUSICAL: IDENTIFICA SONIDOS DEL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL. RECONOCE A TRAVÉS DE DESCRIPCIONES INSTRUMENTOS MUSICALES. DISCRIMINA DIFERENTES ESTILOS MUSICALES.

ED. PLÁSTICA: AUTONOMÍA EN LA APREHENSIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL PUNTO, LAS PALETAS DE COLORES Y LAS TEXTURAS VISUALES Y TÁCTICAS.

ED. TECNOLÓGICA: IDENTIFICA EN LA SOPA DE LETRAS LAS PALABRAS CORRESPONDIENTE A LOS CONTENIDOS APRENDIDOS EN TECNOLOGÍA.

DESAFÍO

ANTE EL AISLAMIENTO PREVENTIVO EN EL QUE ESTAMOS, TE DESAFIAMOS A CREAR EN FAMILIA, LOS DISTINTOS JUEGOS Y DISFRUTAR JUGANDO.

MANOS A LA OBRA. (BUSCAR CARTÓN, CARTULINAS, MARCADORES, LÁPICES, TIJERA, PLASTICOLA, BOLSA, DADOS, RELOJ, TIZAS, ETC)

ÁREAS INTEGRADAS. ACTIVIDADES

1) AL FÍN LLEGÓ LA ETAPA DE DISFRUTAR Y DE HACER LO QUE MÁS TE GUSTA. **VAMOS A JUGAR!!!** ELEGIR DOS JUGADORES Y LEER CON ATENCIÓN LAS INSTRUCCIONES. SE NECESITA UN DADO PARA EL SIGUIENTE JUEGO. EN CASO DE NO TENER UNO EN CASA, PUEDES CORTAR 6 CUADRADOS Y COLOCAR NÚMEROS DEL 1 AL 6 EN CADA FIGURA, LO PONES EN UNA BOLSITA Y POR JUGADOR AL MOMENTO DE SU TURNO, SACA UN CUADRADITO. EL NÚMERO ELEGIDO, INDICA, CUANTO AVANZA O RETROCEDE EL PARTICIPANTE. ¡SUERTE!

INSTRUCCIONES





_SE LANZA EL DADO (O UN PAPEL DE LA BOLSA), PARA SABER EL ORDEN QUE TENDRÁ, CADA PARTICIPANTE.

_EL JUGADOR 1 TIRA EL DADO (O UN PAPEL DE LA BOLSA) Y SE MUEVE TANTAS CASILLAS, COMO INDIQUE LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE MUESTRE LA CARA DEL DADO (O EL PAPEL).

_SI UN JUGADOR CAE SOBRE UN COLOR, ENTONCES, DEBEN SEGUIR LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN EN EL INFERIOR DEL TABLERO.

EL PRIMER JUGADOR EN LLEGAR AL CASILLERO 100, ES EL GANADOR.

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

-  AVANZA 4 CUADRADOS
-  ATASCADO EN EL BARRO, HASTA SACAR UN 5 O 6
-  RETROCEDE 5 CUADRADOS
-  PIERDE UN TURNO.

2) RESPONDER A) CUANDO REALIZARON O CONOCIERON EL DADO, O LOS PAPELES PARA LA BOLSITA, EN EL CASO DE NO TENER UNO EN CASA, ¿QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA TE RECUERDA? ¿CUÁNTOS LADOS TIENE? ¿QUÉ OTRAS FIGURAS CONOCES? B) ANTES DE COMENZAR A JUGAR DEBIERON ORDENARSE LOS JUGADORES, ¿CÓMO HICIERON? ¿QUÉ LUGAR TE TOCÓ A VOS? C) ESCRIBIR LOS NÚMEROS QUE ESTÁN DE COLOR MARRÓN. D) ¿CUÁNTOS UNOS Y DIECES TIENE EL NÚMERO 74? E) ESCRIBIR LOS NÚMEROS ENTRE 47 Y 54. F) OBSERVAR EL CUADRADO GRANDE, DONDE ESTÁN TODO LOS NÚMEROS DEL JUEGO. ¿QUÉ MEDIDAS PIENSAS QUE TIENE? ¿ES GRANDE? ¿QUÉ ELEMENTO, PUEDES UTILIZAR PARA SABER SU MEDIDA EXACTA? Y EN CASO QUE NO TENGAS UNA REGLA, ¿PUEDO MEDIRLA? G) CON AYUDA DE ALGÚN INTEGRANTE DE LA FAMILIA, PENSAR

Y RESPONDER. PARA LOGRAR JUGAR SE TUVO QUE LEER UN PEQUEÑO TEXTO QUE LES INDICABA QUÉ HACER, COMO EN UNA RECETA, POR EJEMPLO. ÉSTE TIPO DE TEXTO. ¿CÓMO SE LLAMA?

3) PARA COMENZAR, OBSERVAR LA IMAGEN Y / O EL LINK.

<HTTPS://YOUTU.BE/ZGEVMW08FPE>



RESPONDE:

¿TE GUSTO? ESTA FAMILIA ¿CÓMO ESTA FORMADA?

¿DÓNDE CREES QUE VIVEN?

¿TODAS LAS FAMILIAS SON IGUALES? ¿CÓMO ES LA FAMILIA DE GRILLO?

¿QUÉ HAY EN EL CAMPO QUE EN LA CIUDAD NO PODEMOS ENCONTRAR? ¿QUÉ CUIDADOS DEBEN TENER PARA OBTENER VEGETALES O FRUTAS, ES DECIR UNA PLANTA? (PIENSA, O PREGUNTA A ALGUIEN DE LA FAMILIA ¿CÓMO CUIDA SUS PLANTAS?).

4) YA ES HORA DE JUGAR. AHORA LE PEDIMOS A ALGÚN INTEGRANTE DE LA FAMILIA QUE TAPE LA SIGUIENTE IMAGEN Y TÚ, DEBES UBICARTE ENFRETE, DE DICHA IMAGEN. LUEGO, BUSCAMOS UN RELOJ O CELULAR, DÓNDE PODAMOS CONTROLAR 20 SEGUNDOS, (O UN PARTICIPANTE DEBE CONTAR HASTA 20). QUE ES EL TIEMPO QUE TENDRÁS PARA REALIZAR EL SIGUIENTE JUEGO. UNA VEZ QUE TENEMOS TODO LO PEDIDO, DESTAPAR LA FOTO Y OBSERVAR, DURANTE EL TIEMPO ESTIPULADO SÓLO LA IMAGEN. UNA VEZ TERMINADO EL TIEMPO, SE VUELVE A TAPAR, Y TÚ DEBÉS ESCRIBIR LOS ELEMENTOS O LAS IMÁGENES QUE MÁS RECUERDES. TRATAR DE RECORDAR LO QUE MÁS PUEDES. ¡MUCHA SUERTE!



_ ¿QUÉ ANIMALES PUDISTE ENCONTRAR? ¿QUÉ TIPO DE ALIMENTACIÓN TIENE? ¿CÓMO SE DESPLAZA O MUEVE? ¿NACIERON DE UNA HEMBRA O DE UN HUEVO? DE LOS ANIMALES QUE PUDISTE ENCONTRAR, ¿QUÉ ANIMAL, NO TIENE COLUMNA O MEJOR DICHO, HUESOS? _ ¿QUÉ OTRO SER VIVO SE OBSERVA EN LA IMAGEN, APARTE DE LA PERSONA Y LOS ANIMALES? DIBUJAR Y ESCRIBIR, CON AYUDA DE UN ADULTO, SUS PARTES. _ ¿LOS ANIMALES ESTÁN ENCERRADOS? ¿SE RESPETA SU LIBERTAD? EL DUEÑO DEL PERRO, ¿LO CUIDA, SI SALE DE LA VETERINARIA? ¿QUÉ OFICIOS O TIPOS DE TRABAJOS VES EN LA IMAGEN?

5) DEL JUEGO ANTERIOR, EXTRAER 1 SUSTANTIVO PROPIO (NOMBRE DE PERSONAS, APELLIDOS, NOMBRE DE PAÍSES, DE LUGARES) Y 4 SUSTANTIVOS COMUNES (LO QUE PODEMOS VER Y TOCAR).

ÁREAS DE PROFESORES DE ESPECIALIDADES.

SOPA DE LETRAS ESPECIALES _ INVITA ALGÚN INTEGRANTE DE LA FAMILIA Y JUEGUEN JUNTOS. QUIEN ENCUENTRE MÁS PALABRAS ¡GANA! LAS PALABRAS QUE PUEDES ENCONTRAR EN LA SOPA DE LETRAS ESTÁN DISPUESTAS EN FORMA VERTICAL U HORIZONTAL Y TIENE RELACIÓN CON LOS TEMAS VISTOS EN LAS MATERIAS ESPECIALES. CADA CONSIGNA O PREGUNTA ES UNA PALABRA. LA AYUDA QUE TE DAMOS ES LA PRIMERA LETRA DE LA PALABRA.

PALABRAS A BUSCAR:

DOCENTES: MOYANO MARÍA CARLA -OLIVERA GABRIELA- SANCHEZ CECILIA - RODRÍGUEZ CARINA-MORENO VALERIA-FRÍAS MAGALÍ-MONÁRDEZ FABÍAN.

A	F	C	E	P	I	C	L	V	B	U	S	P	R	Y	U	P
V	O	U	S	R	N	T	I	J	E	R	A	Z	A	R	G	R
L	X	A	L	Ó	V	E	B	I	Z	P	V	E	N	A	U	D
O	F	R	Y	Z	S	X	E	H	T	F	I	Q	U	E	I	X
R	A	T	I	B	A	T	L	P	R	U	V	U	P	Y	T	C
P	H	E	X	E	T	U	N	I	O	L	R	I	B	Q	A	K
M	Y	T	A	M	E	R	I	R	M	O	Y	L	R	U	R	M
V	I	O	L	E	T	A	T	L	P	U	S	I	P	I	R	U
M	P	C	Ó	L	D	L	U	G	O	Z	C	B	G	N	A	N
A	F	R	L	Q	U	I	M	A	E	S	T	R	A	F	V	O
D	P	O	T	E	X	T	O	R	E	B	I	I	T	G	R	M
E	D	Z	C	O	L	E	C	T	I	V	O	O	S	B	P	I
R	A	V	G	Y	E	V	Ó	F	L	P	I	V	Ó	L	E	Y
A	U	T	O	P	F	A	H	R	E	C	U	J	A	P	L	U
E	Y	G	I	B	E	T	N	A	R	A	N	J	A	N	E	L
S	J	P	U	N	T	O	M	A	M	A	D	Y	L	O	T	U
R	E	M	X	A	G	N	M	R	I	Y	S	A	L	T	E	R

- 1) ESTÁ VINCULADA A LA SUPERFICIE EXTERNA DE UN CUERPO O FIGURA Y PUEDE SER VISUAL O TÁCTIL. **T**.
- 2) ELEMENTO DE EXPRESIÓN PLÁSTICA MÁS PEQUEÑO, NO TIENE FORMA, TAMAÑO NI DIMENSIÓN. **P**
- 3) COLOR SECUNDARIO FORMADO POR EL ROJO Y EL AMARILLO. **N**
- 4) COLOR SECUNDARIO FORMADO POR EL ROJO Y EL AZUL. **V**
- 5) MATERIAL DE TIPO VEGETAL PARA CONSTRUIR UNA MESA. **M**
- 6) HERRAMIENTA QUE SIRVE PARA RECORTAR. **T**
- 7) PROFESIÓN QUE FORMA PERSONAS. **M**
- 8) MEDIO DE TRANSPORTE TERRESTRE. **A**
- 9) INSTRUMENTO DE MADERA TIENE SEIS CUERDAS. **G**
- 10) SONIDO DEL AMBIENTE SOCIAL QUE SE UTILIZA COMO MEDIO DE TRANSPORTE, QUE TRASLADA NIÑOS A LA ESCUELA. **C**
- 11) ESTILO DE MÚSICA POPULAR QUE BAILAN EN LA PROVINCIA DE CÓRDOBA. **C**
- 12) ¿QUÉ ACCIÓN REALIZA EL CONEJO, LA RANA Y EL CANGURO? **S**
- 13) SÍ CAMINAS POR ARRIBA DE UNA CUERDA ¿QUÉ ACCIÓN ESTÁS REALIZANDO? **E**
- 14) BUSCA UN DEPORTE DONDE SE UTILIZA LA PELOTA. **V**
- 15) DESCUBRE EL NOMBRE DE UN JUEGO TRADICIONAL. **T**

DIRECTORA: SILVIA PELLETIER - VICE: CECILIA GONZÁLEZ