

Guía pedagógica N°24 de Retroalimentación.

Escuela José Alejandro Segovia

CUE: 700015200

Docentes: Emilia Martin, Graciela Cabrera, Beatriz Lund

Grado: 2°

Áreas: Matemática, Ciencias Naturales, Educación Plástica y Educación Física.

Título de la propuesta: Jugando , aprendemos

Contenidos:

El número natural (0 por lo menos hasta 900) Funciones y usos en la vida cotidiana.

Números ordinales: primero, segundo, tercero, hasta el décimo.

Suma y resta: distintos significados: Unir, agregar, retroceder, avanzar, perder, quitar, etc.

Los seres vivos: características que los definen como tal y diferencias con lo no vivo.

Diversidad vegetal: diferencias entre hierbas, arbustos y árboles en cuanto a características del tallo leñoso, semi leñoso y herbáceo. Diversidad animal. Hábitos de alimentación: Carnívoros, herbívoros y omnívoros

El Cuerpo Humano. Características morfológicas externas del cuerpo humano: Partes externas (cabeza, tronco y extremidades)

Indicadores:

– Identifica los números hasta 999.

–Ordena las cantidades correctamente para la realización de algoritmos.

– Cuenta, lee, escribe y ordena números naturales hasta el 999, utilizando el valor posicional de cada cifra

– Maneja monedas y billetes para realizar actividades sencillas de la vida cotidiana.

-Reconoce objetos del entorno próximo con formas: – Circulares. – Rectangulares. – Triangulares. – Esféricas. – Cúbicas. – Cilíndricas.

- Comprende las consignas de las tareas

- Reconoce y clasifica con criterios elementales los animales y plantas más relevantes de su entorno, así como algunas otras especies conocidas por la información obtenida a través de diversos medios.

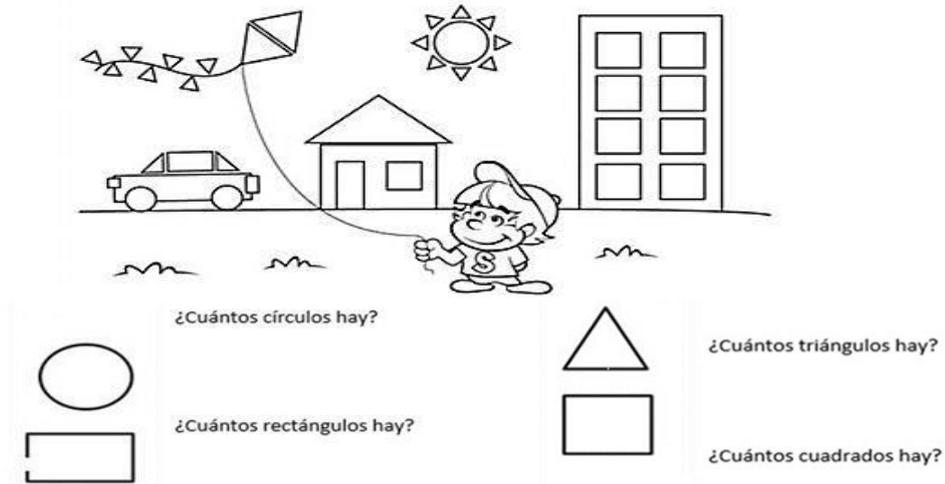
-Identifica y maneja los modos de representación (reconoce elementos de la composición plástica-visual.

Desafío: Diseñarás tus propios billetes y monedas en cartulina, además del número, les harás dibujos de seres vivos para distinguir cada valor.

Actividades:

- 1- Arma billetes (10, 20, 50, 100, 200 , 500) y monedas(1,2 y5) con dibujos de seres vivos (pueden contener plantas, animales o personas)

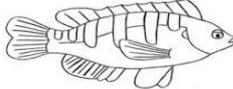
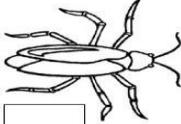
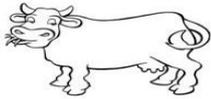
- a- Elige con qué figuras lo confeccionarás, en forma de círculo, triángulo, rectángulo o cuadrado. Mira las figuras acá:



- Dibujarás en los billetes animales vertebrados e invertebrados. Para recordarlos realizamos la siguiente actividad:

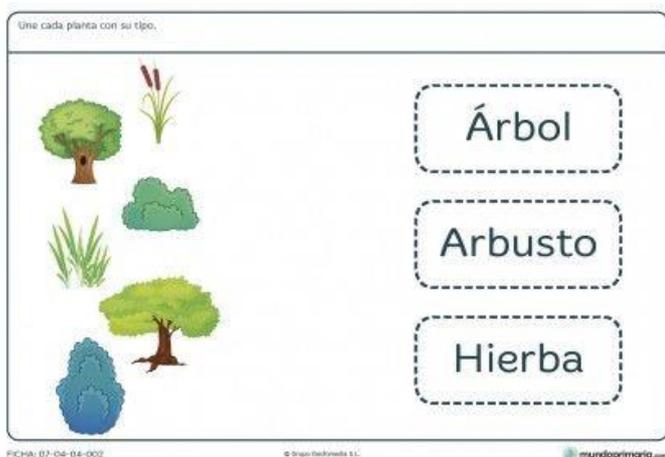
NOME _____
 PROFESSORA _____ DATA _____

COLOQUE PARA INVERTEBRADOS E PARA VERTEBRADOS

 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>

- También podrías dibujarles plantas, arbustos o hierbas. Antes realiza lo siguiente:
 Une según corresponda:

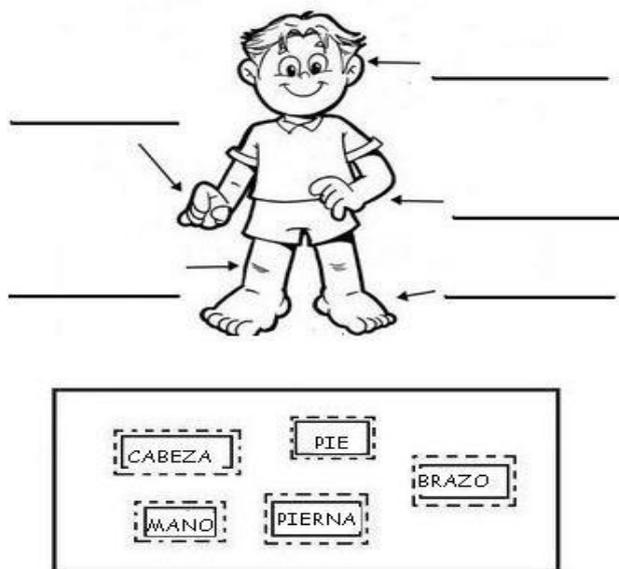
-
-



- Dibuja una planta y escribe sus partes.
- Otra posibilidad es que dibujes personas. Antes realiza las siguientes actividades recordando las partes del cuerpo:

Hoy quiero aprender
Y cuando me pregunten
Yo responderé.
Las manos son...
Para aplaudir
Las piernas son...
Para saltar
Los brazos son...
Para abrazar
La boca es ...
Para cantar
El corazón ...
Para querer

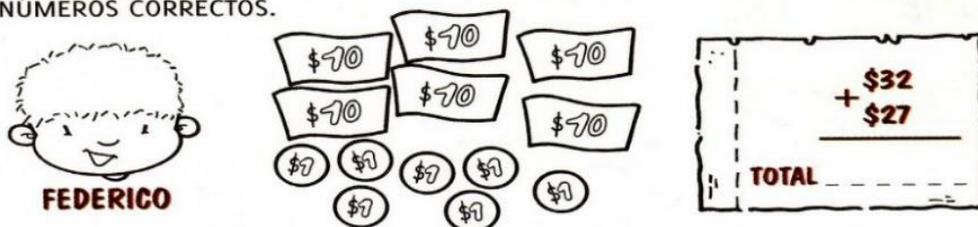
- A completar:



- Trabajar con una bolsita o pelotita de media:
- Transportar la bolsita con distintas partes del cuerpo: Sobre el hombro, sobre la cabeza, sobre un codo con el brazo doblado, apretado con el mentón sobre el cuello, entre las rodillas, entre los tobillos...
- Sentados, colocar la bolsita sobre el abdomen. Apoyar manos y pies y hacer subir y bajar la bolsita sin que se caiga.
- En la misma posición, balancear la bolsita hacia un lado y al otro, sin mover manos y pies
- Acostados boca abajo, colocar la bolsita sobre la espalda. Subir a cuadrupedia (posición de banco) sin que se caiga
- En cuadrupedia con la bolsita en la espalda, balancear la bolsita hacia adelante, hacia atrás y los costados, sin que se caiga
- Acostados mirando hacia arriba, colocar la bolsita sobre diferentes partes del cuerpo. Hay que poner dura esa parte y luego aflojar/relajar
- Ya confeccionados los billetes comienza a armar números para sumar:
 - PRIMERO: Toma dos billetes, arma un número
 - SEGUNDO: Toma tres billetes, arma un número
 - TERCERO: Suma los dos número que formaste. ¿Qué resultado te dio?
- Forma números
 - a- Toma tres billetes y dos monedas, forma un número.....
 - b- Toma tres billetes y cuatro monedas, forma otro número.....
- Trabaja con billetes y monedas para poder ir al supermercado

BILLETES Y MONEDAS

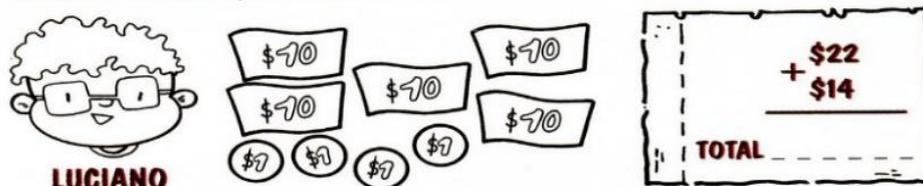
- **OBSERVÁ** LOS TIQUES Y **CALCULÁ**, EN TU CUADERNO CUÁNTO TIENEN QUE PAGAR EN CADA COMPRA.
- **CALCULÁ** EL DINERO QUE TIENE CADA PERSONA Y **COMPLETÁ** LAS ORACIONES CON LOS NÚMEROS CORRECTOS.



CANTIDAD DE DINERO QUE TIENE **FEDERICO**: -----
 TOTAL DE DINERO QUE NECESITA PARA PAGAR LA COMPRA: -----
 TOTAL DE DINERO QUE LE SOBRA -----



CANTIDAD DE DINERO QUE TIENE **MARTINA**: -----
 TOTAL DE DINERO QUE NECESITA PARA PAGAR LA COMPRA: -----
 TOTAL DE DINERO QUE LE SOBRA -----



CANTIDAD DE DINERO QUE TIENE **LUCIANO**: -----
 TOTAL DE DINERO QUE NECESITA PARA PAGAR LA COMPRA: -----
 TOTAL DE DINERO QUE LE SOBRA -----

- Para guardar tus billetes confecciona un sobre con dibujos de animalitos de la granja, pintar con los colores primarios y secundarios y hacer un marco pegando arroz. .

Actividad final:

Ya resuelto el desafío, juega a ir de compras.

Enviá fotos de los billetes y del sobre donde los guardás.

Directora: Analía Bernardello