

GUÍA PEDAGÓGICA N°22 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO N° 2

ESCUELA: DR CARLOS SAAVEDRA LAMAS

CUE: 7000343-00

DIRECTORA: LIC. ESTELA TEJADA

SEGUNDO TRAMO UP

SECCIÓN ÚNICA

TURNO: JORNADA COMPLETA

PRIMER CICLO NIVEL PRIMARIO

DOCENTE: SILVIA VARGAS

ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN
ÉTICA Y CIUDADANA, ESPECIALIDADES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "PARA SABER MÁS"

CONTENIDOS:

Matemática: Regularidades de la numeración oral y escrita hasta 1.000. Reproducción y copia de figuras geométricas. Los distintos significados de la suma, resta y multiplicación.

Ciencias Naturales: Diversidad animal. Partes que forman el cuerpo, cantidad y tipo de extremidades. Diversidad de estructuras utilizadas para el desplazamiento.

Formación Ética y Ciudadana: Los valores y su puesta en práctica en diferentes situaciones áulicas, familiares y sociales.

Artes Visuales: La línea de contorno. Mezclas orientadas y espontáneas.

Educación Musical: Sonidos. Sonidos del entorno natural. Cualidades del sonido.

Teatro: El personaje. Corporización de roles.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Explora las regularidades de la serie numérica oral y escrita para leer y escribir números en forma convencional.

Identifica y enuncia algunas características y algunos elementos de las figuras geométricas. Resuelve situaciones problemáticas que implican los significados de la suma, resta y multiplicación.

Establece relaciones entre las necesidades vitales de los animales, las estructuras que poseen y las funciones que cumplen, así como en los ambientes en que viven.

Identifica los momentos compartidos en familia.

Comunica visualmente animales de una granja.

Aplica la línea de contorno en las figuras.

Inventa un diálogo con su personaje.

Identifica auditivamente e imita los sonidos del entorno natural.

Desafío: Armar un juego de tarjetas con figuritas de animalitos y nombres para jugar en familia.

Actividades:

Recuerda iniciar tus tareas escribiendo la fecha, tu nombre completo y dibuja como está el día.

DÍA 1 ÁREA: MATEMÁTICA

Un juego con animalitos

Busca material para la construcción de figuras geométricas.

Recorta varios triángulos, cuadrados, círculos y rectángulos.

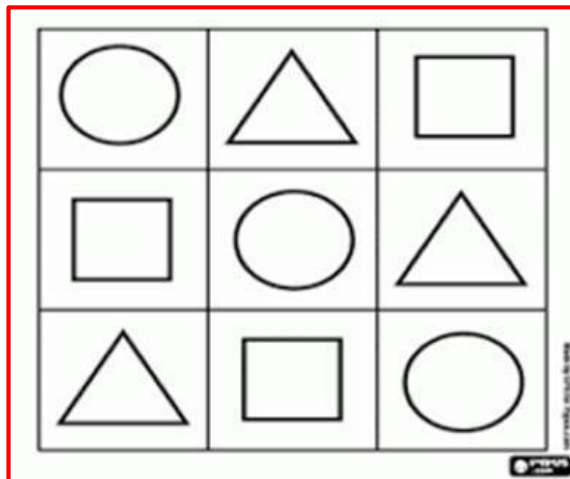
Pinta los lados según corresponda:

Con rojo lados del cuadrado Con azul el círculo.

Con verde los lados del triángulo.

Con naranja los lados del rectángulo.

Construye un juego de tarjetas con animalitos, utilizando las figuras geométricas.



Completa los casilleros marcados con el número que corresponda.

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

900									
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Para cada problema escribí todo lo que hagas y la respuesta. a)- Laura tiene 15 figuritas de animalitos y Juan 10. ¿Cuántas figuritas tienen entre los dos?

b)- Lucas tiene 50 figuritas de animalitos y se le perdieron 30. ¿Cuántas figuritas le quedaron?

c) Lucas armó 5 paquetes con 4 figuritas de animalitos en cada uno. ¿Cuántas figuritas tiene en 5 paquetes?

Terminada la actividad te comunicas con la Señorita.

DÍA 2 ÁREA: CIENCIAS NATURALES

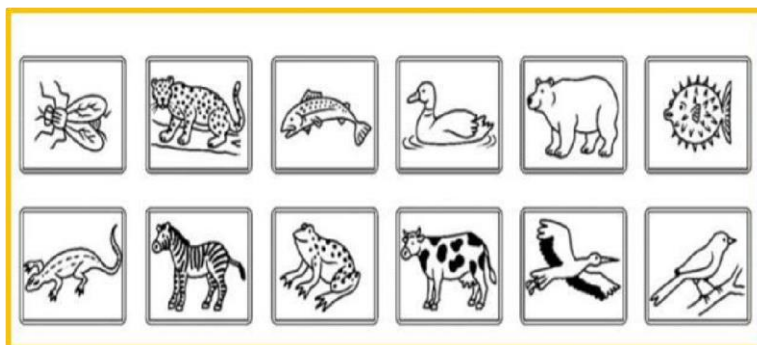
Dibuja al lobo y señala las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y patas)



Escribe un ejemplo de cada animal.

CON ESCAMAS	CON PELOS	CON PLUMAS

Observa las siguientes imágenes




Pamela juega con las figuritas de animales. Lee las siguientes pistas y descubre que animal es:

- Es un vertebrado.

- Se desplaza nadando.
- Su cuerpo está cubierto por escamas.

Completa el siguiente cuadro según su forma para desplazarse colocando una (X) donde corresponda.

ANIMAL	VUELA	REPTA	CAMINA	NADA
				
				

Terminada la actividad te comunicas con la Señorita por WhatsApp.

DÍA 3 ÁREA: FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

Escribe y dibuja tres tareas en que ayudes en casa.

Busca una foto que te recuerde algún momento lindo, la dibujas o la pegas y explica por qué la elegiste.

Escribe consejos para cuidar responsablemente a una mascota.

DÍA 4 ÁREA: ARTES VISUALES

DOCENTE: MARÍA FERNANDA TICLE

Dibujar sobre las tarjetas diferentes animales. Remarcar el dibujo con una fibra, lapicera o crayón separando la silueta del animal con el fondo.

ÁREA: TEATRO

DOCENTE: ELINA BAZÁN

Un adulto me lee el cuento “Caperucita Roja”. ¿Qué personajes aparecen? Elegir dos. Buscar en casa algún elemento para caracterizar a los personajes elegido: una capucha roja, unas orejas de lobo, unos lentes de abuelita, etc. Una vez vestidos como el personaje realizar un diálogo divertido entre ellos.

DÍA 5 ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

DOCENTE: YANINA BALMACEDA

Observa en el juego de mesa los animalitos que allí aparecen e imita con tu voz los sonidos .

Directora: Lic. Estela Tejada

DOCENTE: SILVIA VARGAS