

E.E.E. INDIA MARIANA. 2º APOYO A LA INCLUSION TT GUIA 3

Escuela India Mariana

Docente de Apoyo a la Inclusión: Lorena Muñoz

Alumna incluida: Jenifer Romero

Sección: 2º D

Turno: Tarde

Áreas: Matemática, Lengua y Ciencias Naturales.

Título: ¡Aprendiendo en familia!

Contenidos:

Área matemática:

- Respecto del número y el sistema de numeración: El número natural (0 por lo menos hasta 100).
- Relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre.
- Suma y resta.
- Construcción y uso del algoritmo de la suma, sin y con dificultad.
- Construcción y uso del algoritmo de la resta, sin y con dificultad.

Área lengua:

- La escucha y disfrute de poesías, coplas, canciones, adivinanzas y otros géneros poéticos orales.
- La escucha comprensiva de consignas de tareas escolares.
- La lectura autónoma de palabras, de oraciones que conforman un texto, en distintos tipos de letras.

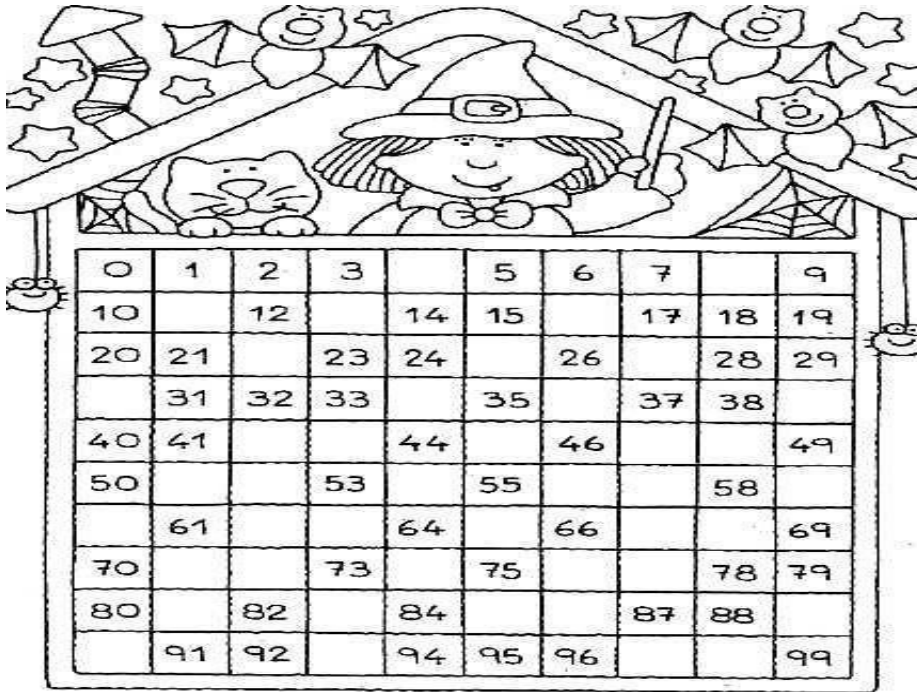
Área Ciencias Naturales:

- Diversidad de animales en ambientes terrestres y acuáticos

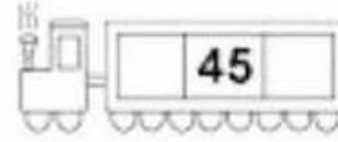
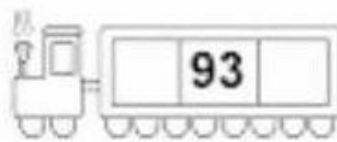
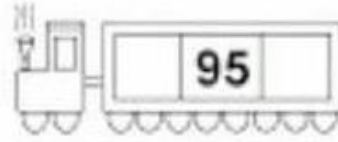
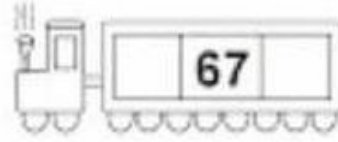
Actividades a desarrollar

DÍA: 1

- 1) Completo el castillo numérico con los números que faltan.



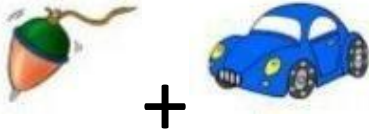
2) Escribo el anterior y posterior:



3) Mirá con atención estos precios.



□ Calcula cuánto hay que gastar, en total, para pagar estos productos y dibuja los billetes y monedas.



4) ¿Qué juguete puedo comprar con estos billetes?



¿Me sobra dinero?.....

¿Cuánto dinero me sobra?.....

Día 2: ¡Ahora en casa jugamos todos!

Juego: Te vendo

- Reúnanse en grupo de cuatro.
- Tres chicos serán los compradores.
- El cuarto chico será el vendedor.
- Luego de unas vueltas, rotaran para que todos sean vendedores y compradores.
- Busquen útiles que tengan en la casa.
- Pónganle cartelitos con los precios a los objetos.
- Jueguen a comprar y vender.
- En la primera ronda deberán comprar un objeto cada uno.
- En la segunda ronda deberán comprar dos objetos cada uno.
- En la tercera ronda tendrán que pagar lo que compraron con la menor cantidad de billetes posible.
- En la cuarta ronda tendrán que pagar con la mayor cantidad de billetes posibles.

OBSERVACIÓN: Sino podés imprimir los billetes, recorta varios papelitos y escribí con ayuda de mamá o papá los números.

En el cuaderno:

- ❖ Dibuja los billetes y monedas que utilizaron para jugar.
- ❖ Dibuja que compraste y los billetes, monedas que utilizaste para pagar.
- ❖ ¿Cuánto dinero gastaste en total? □ ¿Quién gasto más dinero?

Día 3:

1) Escucho con atención las adivinanzas que lee mamá o papá. Adivina quién es.



2) uní cada animal de la adivinanza con la parte de su cuerpo que usan para desplazarse.

- | | |
|-------|--------------|
| Loro | extremidades |
| Mono | |
| Perro | aletas |
| Pez | |
| León | alas |

3) Inventa y escribí en tu cuaderno una adivinanza con otro animal y dibuja la respuesta.

E.E.E. INDIA MARIANA. 2º APOYO A LA INCLUSION TT GUIA 3

Día 4:

4) Seguimos jugando en familia y aprendemos entre todos.

Juego: Un campeonato de animales.

- Reúnanse en dos grupos.
- Cada grupo debe anotar la mayor cantidad de animales (en una hoja o papel).
- Cuando terminen, tienen que controlar lo que escribieron los demás grupos.
- Cada respuesta correcta vale cinco puntos.
- Por cada respuesta incorrecta se descuentan cinco puntos del total.
- Gana el equipo que logre más puntaje.

5) Pega la lista de animales que realizaste para el juego en tu cuaderno.

Aprendemos:

Los que vuelan se desplazan por el ambiente aéreo.

Los que corren, caminan y reptan lo hacen por el ambiente terrestre.

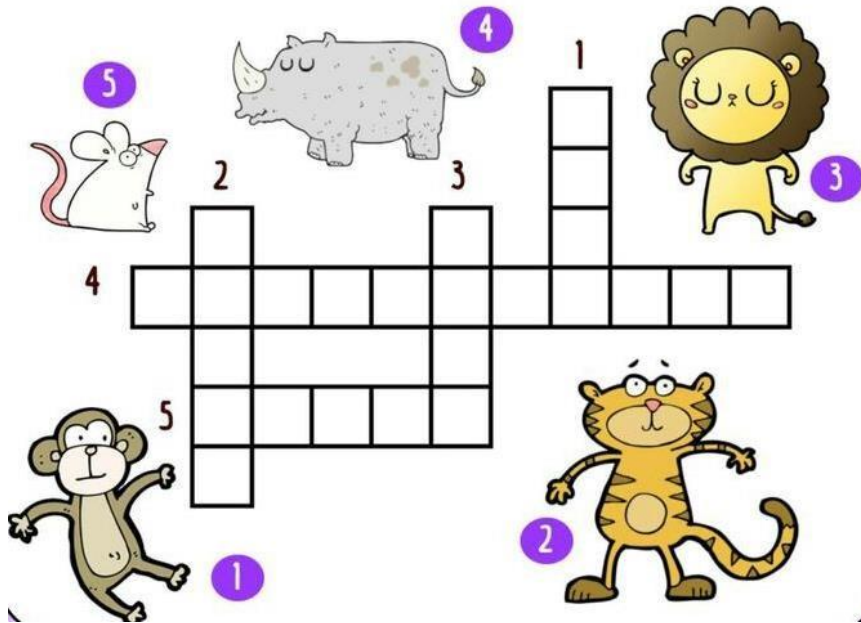
Los que nadan se desplazan por el ambiente acuático.

6) Ubica los animales que escribiste en la lista en el siguiente cuadro según su habita.

AMBIENTE AÉREO	AMBIENTE TERRESTRE	AMBIENTE ACUÁTICO	AMBIENTE DE TRANSICIÓN

Día 5:

7) Completa el crucigrama.



- 8) Busca en revistas, diarios 2 imágenes de animales y escribí su nombre, que parte del cuerpo usa para desplazarse y el ambiente en el que vive.