

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN.

Escuela: José Aristóbulo García.

CUE 7000348_00

Docente/s: Montivero Vanesa, Gómez Marcela y Díaz Laura.

Residente: González Mauricio

Grado: Segundo “A”, “B” y “C” **Turno:** Tarde.

Área/s: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Naturales, Formación Ética y Ciudadana.

Título de la propuesta: **Aprendemos y nos divertimos jugando juegos tradicionales.**

Grupo N°2

Fecha: Desde el 9/11 hasta el 11/11

Contenidos: Matemática: La escritura del sistema de numeración y sus propiedades para leer números y analizar el valor posicional de la cifra, construcción y uso de la sucesión de forma oral y escrita hasta el 700, regularidades de numeración. **Lengua:** Lectura y escritura, texto instructivo, accesible para los niños para elaborar juegos. **Ciencias Sociales:** Campo y ciudad. **Ciencias Naturales:** Diversidad de los seres vivos que poseen algunas características comunes y otras diferentes. **Formación Ética y Ciudadana:** Los valores y su puesta práctica sobre diferentes normas en la familia.

Indicadores de evaluación para la nivelación: Lee, escribe y ordena números naturales. Reconoce sobre juegos tradicionales. Escucha y sigue las indicaciones de un texto instructivo. Propone nuevas alternativas de juego. Identifica animales que habitan en el campo. Reconoce la importancia de los animales que viven en el campo. Identifica y respeta normas de juegos

Desafío: Elaborar un juego matemático



Actividades:

Fecha: Desde el 9/11 hasta el 11/11

- 1- Leemos el siguiente juego. **Título:** “Carrera hasta el 10”

“Carrera hasta el 100” **Materiales:**

- *4 participantes.
- *Mazo de cartas.
- *Mesa.
- *Ganas de participar.

Reglas del juego:

1°. Armar grupos de 4 personas.

2° Mezclar el mazo y colocar 4 cartas boca arriba sobre la mesa y se reparten 3 cartas del mazo a cada jugador.

3° Cada dibujo de las cartas vale 10 (por ejemplo, el 4 de copas vale 40).

4° Por turno, cada jugador busca entre sus cartas alguna que sumada con una que este en la mesa de como resultado 100. Si las encuentra se lleva todas esas cartas, de lo contrario debe dejar alguna de sus cartas en el centro de la mesa. 5° La vuelta continúa hasta que ningún jugador tenga cartas. En ese momento se reparten otras tres cartas y se sigue jugando.

6° El juego termina cuando no quedan más cartas para repartir. Gana el jugador que junto más cartas al final.



Observa con atención las cartas que están en la mesa y las que tiene Juan

- ¿Cuántas jugadas puede hacer? Escribe todas las posibles jugadas.

2- Resuelve los siguientes problemas

- a- Juan tiene 4 canastas con huevos. En un a canasta entran 3 huevos. ¿Cuántos huevos tiene en total Juan?



Respuesta: _____

3- Leemos el siguiente juego.

“El juego de la gallina y los huevos”.

1° Cada niño tiene una cubetera de 12 huevos de un color diferente. Van tirando el dado por turnos y tomando tantos huevos como el número que les ha salido.

2° Lo colocan en su cubetera

3° el primero que llega a completar la cubetera, gana.

4° Mientras jugamos cantamos la canción "La gallina Turuleta".



4- Responde.

a) ¿Qué animal se menciona en el juego?

b) ¿Su cuerpo está cubierto de?

c) ¿Cómo se desplaza?

d) Escribe dos nombres de animales y escribe cómo se desplazan y cómo está cubierto su cuerpo



5- Presta atención a las siguientes imágenes y luego en tu cuaderno realiza un cuadro donde compares las casas, los animales y los trabajos entre el campo y la ciudad



6- Observa los siguientes textos e indica cual es un texto instructivo.

La gallina Carolina-1



La gallina Carolina vivía en un gallinero muy bonito.

El gallinero era así:
Tenía un corral muy grande para poder correr, y granos de trigo en el suelo para poder comer.



También tenía un árbol muy grande, con mucha sombra para cuando hacía mucho calor en verano.

Reglas del juego Batalla Naval

Es importante que los jugadores tomen en cuenta las siguientes normas, para que jugar Batalla Naval sea una diversión y no una razón de pelea o conflicto.

1. Los jugadores deben respetar su turno.
2. Decir el nombre del navío que es tocado por un disparo.
3. Una vez comenzado el juego, no cambiar la posición de los navíos.
4. No ver el tablero del adversario.
5. El ganador no debe burlarse del perdedor.
6. El perdedor debe comprender que es solo un juego.



7- ¿En qué te fijaste para reconocer el texto instructivo?

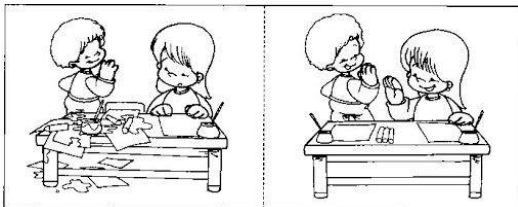
8- Junto a tu familia ¿Te animas a diseñar uno? Menciona los pasos y que materiales necesitas armar un juego matemático (puedes utilizar cartas, bingo, billetes, tarjetas).

Nombre del juego _____

Materiales _____

Regla de juego _____

9- Observa las siguientes imágenes



A) Dibuja ☺ o ☹ según corresponda

B) ¿Te parece correcta la situación observada?

C) ¿Es importante respetar las normas? ¿Por qué?

D) ¿Cuáles son las normas que tienes en tu casa? ¿Y en un juego familiar?

¡No olvides! Mandar fotos, audio, videos, que serán tus evidencias de cómo estas aprendiendo. Es importante tanto como para la familia como para el docente a cargo del grado para seguir trabajando.

Directora: Mabel Muñoz

Vicedirectora: Belén Giménez