

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 2

Escuela: Rabindranath Tagore

Docentes: Mariela Calvo, Gloria Rodríguez, Carina Rodríguez, Carolina Montero.

Grado: 2°

Turno: tarde

Áreas Integradas: Matemática- Ciencias Naturales.

Título de la propuesta: **“Jugando vamos terminando”**

Contenidos: **MATEMÁTICA:** Identificar regularidades en las series numéricas y analizar el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números de una, dos, tres y más cifras al operar con ellos. Realizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de una, dos y tres cifras eligiendo hacerlo en forma mental o escrita en función de los números involucrados, articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales. Comparar y describir figuras y cuerpos según sus características (número de lados o vértices, la presencia de bordes curvos o rectos, la igualdad de la medida de sus lados, forma y número de caras) para que otros las conozcan. **CIENCIAS NATURALES:** La comprensión de que existe una gran variedad de seres vivos que poseen características, formas de comportamientos y modos de vida relacionados con el ambiente en que viven, identificando algunas de sus necesidades básicas y nuevos criterios para agruparlos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

ÁREA: MATEMÁTICA.

- IDENTIFICA NÚMEROS NATURALES DE HASTA TRES CIFRAS Y ANALIZA REGULARIDADES NUMÉRICAS.
- OPERA CON NÚMEROS NATURALES RESOLVIENDO SUMAS Y RESTAS DE HASTA TRES CIFRAS.
- DIFERENCIA CUERPO Y FIGURA GEOMÉTRICA Y SUS CARACTERÍSTICAS.

ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

- IDENTIFICA LA DIVERSIDAD DE SERES VIVOS Y SUS CARACTERÍSTICAS.
- DISTINGUE LAS PARTES DE LAS PLANTAS IDENTIFICANDO SUS NECESIDADES BÁSICAS VITALES.

DESAFÍO: ORGANIZAR UNA CAJITA CON VARIADOS JUEGOS.

ACTIVIDADES

DIA 1 ÁREA: MATEMÁTICA.

EN ESTA GUÍA TRABAJAREMOS ARMANDO UNA CAJITA DE DIFERENTES JUEGOS, PARA RECORDAR LO QUE APRENDIMOS EN ESTE TIEMPO. CADA DÍA AGREGAREMOS UN JUEGO A LA CAJITA DIVERTIDA. PARA ESO BUSCAREMOS UNA PEQUEÑA CAJA (TAMAÑO DE ZAPATO) Y ALGUNO DE LOS MATERIALES QUE UTILIZAREMOS.

1. HOY JUGAMOS AL TIRO AL BLANCO CON CIENES, DIECES Y UNOS. PARA ELLO REPASAREMOS LOS NÚMEROS.
2. COMPLETA EL CUADRO

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
500									
510									
520									
530									
540									
550									
560									
570									
580									
590									

2- COLOREA EN EL CUADRO SEGÚN SE INDICA:

- TODA LA COLUMNA DE NÚMEROS TERMINADOS EN 9.
- TODA LA FILA DEL 570.
- QUINIENTOS ONCE.
- $500 + 10 + 5 =$

3- COMPONE ESTOS NÚMEROS.

$200 + 30 + 8 =$

$400 + 80 + 6 =$

$300 + 50 * 2 =$

$100 + 70 + 9 =$

4- ARMA PARA TU CAJITA DIVERTIDA UN TIRO AL BLANCO CON UN CÍRCULO EN PAPEL O CARTULINA, COLOCA EL 100 EN EL CENTRO, LUEGO 10 Y 1. COLOCALO EN

EL PISO Y ARROJA TAPITAS. FORMA NÚMEROS SEGÙN CAIGAN LAS TAPITAS EN LOS CIENES, DIECES Y UNOS.

DIA 2 ÁREA: MATEMÁTICA

1- HOY JUGAREMOS CON BILLETES, MONEDAS Y LA RULETA DE TABLAS.

2- PIENSA Y RESUELVE LAS SIGUIENTES SITUACIONES

★ MARTÍN TENÍA EN SU BILLETERA UN BILLETE DE \$100, OTRO DE \$10 Y 4 MONEDAS DE \$1. ¿CUÁNTO DINERO TIENE EN TOTAL?

★ MARTINA NECESITA \$500 Y TIENE \$300. ¿CUÁNTO LE FALTA?

3. RESUELVE Y CLASIFICA EN CÁLCULOS EN FÁCILES (F) Y CÁLCULOS DIFÍCILES (D)

$100 + 65 = \dots\dots$

$437 - 37 = \dots\dots$

$328 - 22 = \dots\dots$

$502 + 12 = \dots\dots$

$3 \times 10 = \dots\dots\dots$

$5 \times 8 = \dots\dots$

3- ESCRIBE EL RESULTADO DE ESTAS MULTIPLICACIONES.

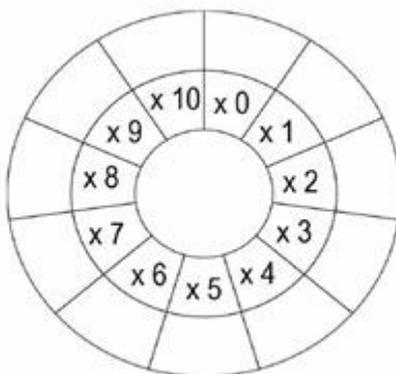
$2 \times 4 =$

$3 \times 8 =$

$3 \times 6 =$

$2 \times 7 =$

4- ARMA PARA LA CAJITA DE JUEGOS LA RULETA DE LA TABLA DE 2 Y 3. PRACTICA JUGANDO. ENVÍA UN AUDIO A TU SEÑORITA DICRIENDO LAS TABLAS.



DÍA 3 ÁREA: CIENCIAS NATURALES

1. EN ESTE DÍA JUGAREMOS CON NUESTRAS MANOS.

2. OBSERVA LA IMAGEN ¿A QUÉ ANIMALES PERTENECEN ESTAS SOMBRAS?



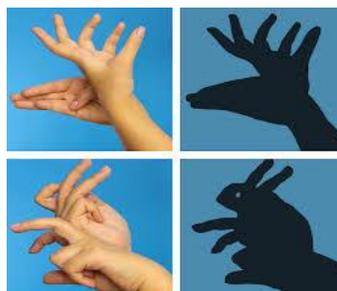
3. COMPLETA CON LOS ANIMALITOS DE LAS SOMBRAS

- UN ANIMAL CUBIERTO DE LANA.....
- UN ANIMAL QUE VIVE EN EL AGUA.....
- UN ANIMAL CON PELOS.....
- DE 4 PATAS.....
- QUE COME HIERBAS.....

4. ENCIERRA LOS ANIMALES INVERTEBRADOS

CABALLO - HORMIGA - PERRO - LOMBRIZ - CARACOL - LEÓN

5. JUEGA HACIENDO SOMBRA CON TUS MANOS. ¿QUÉ ANIMALITOS PUDISTE FORMAR? DIBUJA Y GUARDALOS EN TU CAJITA DIVERTIDA.



DÍA 4 ÁREA: MATEMÁTICA

Escuela: Rabindranath Tagore – Segundo Tramo, Nivel Primario – Áreas Integradas

1- ¡ADIVINA, ADIVINADOR! ¿CON QUÉ JUGAREMOS HOY?

❖ TIENE 4 LADOS IGUALES. ¿QUIÉN ES?

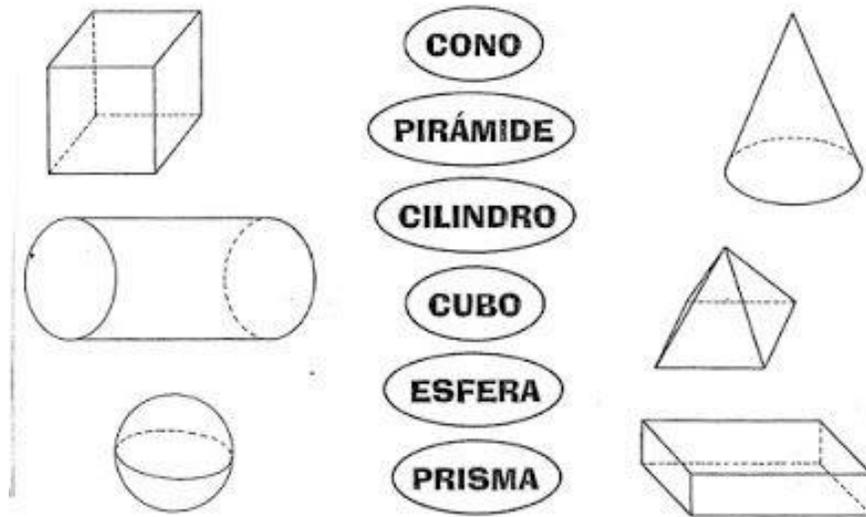
❖ TODOS MIS LADOS SON RECTOS, PERO NO TODOS SON IGUALES. ¿QUIEN SOY?.....

❖ SOY REDONDO, REDONDO, PERO TENGO FONDO. SOY EL.....

❖ MI NÚMERO ES EL TRES, TRES LADOS, TRES VÉRTICES, TRES ÁNGULOS. SOY EL.....

2. DIBUJA LA FIGURA DE CADA RESPUESTA.

3- UNE EL CUERPO GEOMÉTRICO CON SU NOMBRE



4. PARA JUGAR AGREGANDO A TU CAJITA DE JUEGOS TE PROPONGO QUE HAGAS FIGURITAS CON FORMA DE TRIÁNGULO, CÍRCULO, RECTÁNGULO Y CUADRADO, LE PUEDES PEGAR ANIMALES. ¡Y... A JUGAR!!!

DÍA 5 ÁREAS: CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICA

1- HACER UN ROMPECABEZAS CON LA IMAGEN DEL PUNTO 2.

2- OBSERVA Y ESCRIBE QUE NECESITAN LAS PLANTAS PARA VIVIR.



2. DIBUJA UNA PLANTA Y COLOCA SUS PARTES Y CONFECCIONA OTRO ROMPECABEZAS, AGREGALOS A TU CAJITA DIVERTIDA.

FLOR - TALLO - RAIZ - HOJAS -

3. AHORA A DISFRUTAR UN LINDO MOMENTO DE JUEGOS CON TU CAJITA DIVERTIDA , LA QUE PUEDES ABRIR CUANDO TENGAS GANAS DE JUGAR.

CONDUCCIÓN: ANDREA POZO