

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

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1

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 JUGAREMOS AL TIRO AL BLANCO PARA ELLO REPASAREMOS LOS NÚMEROS.
2. COMPLETA EL CUADRO CON:
 - EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE 925 Y 927.
 - LOS NÚMEROS PARES ENTRE 900 Y 909.
 - EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES DEL 978.
 - LOS NÚMEROS QUE TERMINAN CON 3.

900	901		903		905		907		909
910		912		914		916		918	
920	921		923		925		927		929
930		932		934		936		938	
940	941		943		945		947		949
950		952		954		956		958	
960	961		963		965		967		969
970	971							978	979
980	981		983		985		987		989
990		992		994		996		998	

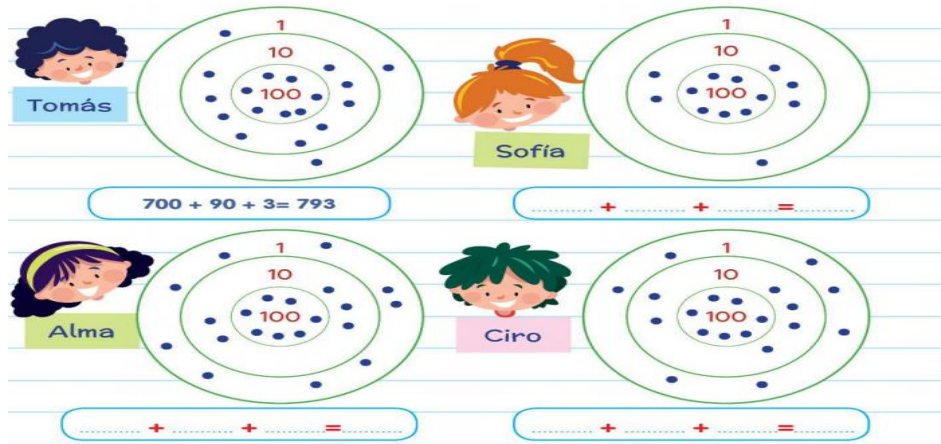
2. DESCOMPONE EN CIENES, DIECES Y UNOS.

956=

923=

908=

3. OBSERVA CADA TABLERO Y DESCOMPONE COMO EL EJEMPLO.



4- ARMA PARA TU CAJITA DIVERTIDA EL 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.

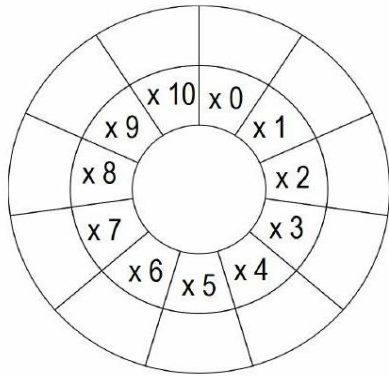
DIA 2 ÁREA: MATEMÁTICA

- 1- HOY JUGAREMOS CON BILLETES Y LA RULETA DE TABLAS QUE ENCONTRARAS EN EL PUNTO 4
- 2- LEE CUÁNTO DINERO HAY EN CADA ALCANCÍA Y DIBUJA LOS BILLETES.

EN ESTA ALCANCÍA HABÍA 5 BILLETES DE \$100, 3 BILLETES DE \$10 Y 4 MONEDAS DE \$1.

EN ESTA ALCANCÍA HABÍA 3 BILLETES DE \$100, 2 BILLETES DE \$10 Y 5 MONEDAS DE \$1.

- 3- PIENSA, RESUELVE Y ENVÍA FOTOS A TU SEÑO.
 - A- TENGO \$186 EN MI ALCANCÍA. SI YA GASTÉ \$72¿CUÁNTO DINERO ME QUEDA TODAVÍA?
 - B- PARA MI CUMPLEAÑOS MI TÍA ME REGALÓ \$235 Y MI ABUELA \$164¿CUÁNTO DINERO ME REGALARON ENTRE LAS DOS?
 - C- LA SEÑO CARLA TIENE 32 ALUMNOS LE ENTREGA DOS HOJAS A CADA UNO ¿CUÁNTAS HOJAS SON?
- 4- ARMA PARA LA CAJITA DE JUEGOS LA RULETA DE LA TABLA DE 2, 3, 4 Y 5 Y PRACTICA JUGANDO. ENVÍA UN AUDIO A TU SEÑORITA DICRIENDO LAS TABLAS.



DÍA 3 ÁREA: CIENCIAS NATURALES

1. OBSERVA LOS ANIMALITOS DE LOS BILLETES



2- COMPLETA EL CUADRO CON LOS ANIMALES DE LOS BILLETES.

ANIMAL	ESTÁ CUBIERTO DE	VIVE EN	NACE DE	SE ALIMENTA DE

3- DIBUJA DOS ANIMALES VERTEBRADOS Y DOS INVERTEBRADOS.

4- SI TUVIERAN QUE INVENTAR UN BILLETE ¿QUÉ ANIMAL ELEGIRÍAS?

5-PARA TU CAJITA DE JUEGOS HOY UN TUTTI FRUTTI DE ANIMALES.

LETRA	ANIMAL	SE ALIMENTA DE	COBERTURA	CANTIDAD DE PATAS
T				
P				
M				

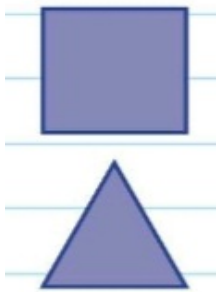
DÍA 4 ÁREA: MATEMÁTICA

1- A JUGAR CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE ANTES RECORDAMOS.

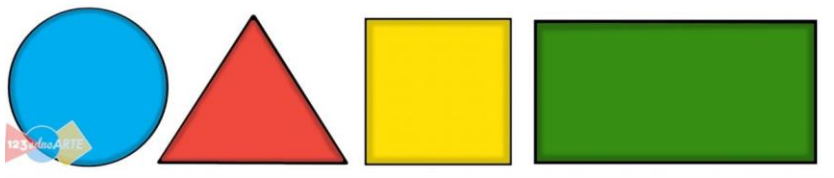
2- MIRA ESTAS FIGURAS, PIENSA Y RESPONDE.

¿EN QUÉ SE PARECEN?

¿EN QUÉ SON DIFERENTES?



2. PEGA LAS FIGURAS EN EL LUGAR CORRECTO



TIENE 4 LADOS IGUALES

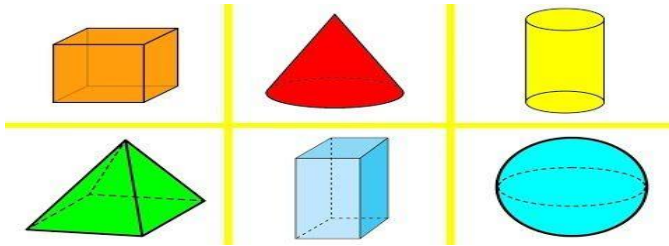
SE LLAMA CÍRCULO

TIENE 3 LADOS RECTOS

TIENE 4 LADOS RECTOS

PERO NO SON IGUALES.

3. OBSERVA Y ESCRIBE EL NOMBRE



4. LISTA

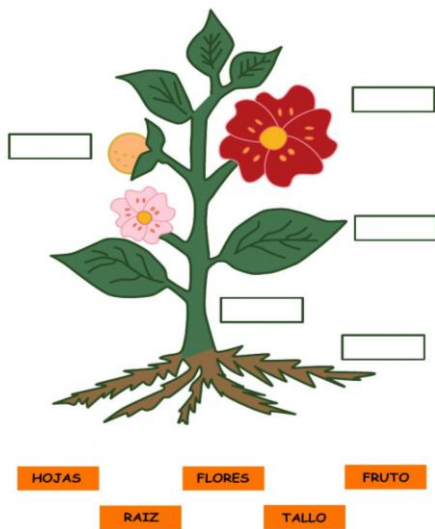
CUERPOS QUE TIENEN
SUS CARAS PLANAS

CUERPOS QUE TIENEN SUS
CARAS CURVAS

5. PARA JUGAR AGREGANDO A TU CAJITA DE JUEGOS TE PROONGO 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- HOY JUGAREMOS ARMANDO UN ROMPECABEZAS.
- 2- UBICA LOS NOMBRES DE LAS PARTES DE LA PLANTA DONDE CORRESPONDA.
- 3- ESCRIBE QUE NECESITA PARA VIVIR.



- 4- HACER UN ROMPECABEZAS RECORTANDO LA IMAGEN DE LA PLANTA. AGREGALO A LA CAJITA DIVERTIDA.
- 5- AHORA A DISFRUTAR UN LINDO MOMENTO DE JUEGOS CON TU CAJITA DIVERTIDA Y PUEDES JUGAR CUANDO LO DESEES.

CONDUCCIÓN: ANDREA POZO