

GUÍA N° 24 de Retroalimentación

Grupo 2

ESCUELA: PRESIDENTE AVELLANEDA

CUE: 7000161-00

DOCENTES

RESPONSABLES: ELENA QUIROGA,
ANABELLA ROSELLÓ,
LUCÍA AGUILERA,
NOELIA CABRERA,



GRADO: 2° GRADO **SECCIÓN:** A Y B **CICLO:** PRIMERO **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, CIENCIAS NATURALES, EDUCACIÓN AGROPECUARIA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “APRENDO, JUEGO Y MUCHO MÁS”

CONTENIDOS: MATEMÁTICA: RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS QUE INCLUYAN CÁLCULOS UTILIZANDO SECUENCIAS DE DESCOMPOSICIONES ADITIVAS/ SUSTRACTIVAS Y /O ALGORITMOS CONVENCIONALES. **LENGUA:** LA ESCUCHA COMPRENSIÓN Y DISFRUTE DE TEXTOS LITERARIOS: LA FÁBULA. LOS SUSTANTIVOS, ADJETIVOS Y VERBOS. **CIENCIAS SOCIALES:** PAISAJES RURALES Y URBANOS. CIRCUITO PRODUCTIVO. **CIENCIAS NATURALES:** LOS SERES VIVOS: CARACTERÍSTICAS QUE LOS DEFINEN COMO TAL Y DIFERENCIAS CON LO NO VIVOS. **EDUCACIÓN AGROPECUARIA:** ANIMALES DE GRANJA Y PROCESO DE PRODUCCIÓN PRIMARIA. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** REGISTROS DE PROCESOS TECNOLÓGICOS DESTINADOS A ELABORAR PRODUCTOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS
- REALIZA OPERACIONES DE CÁLCULOS CON NÚMEROS NATURALES
- COMPRENDE Y DISFRUTA TEXTOS POÉTICOS.
- ESCRIBE NARRACIONES EN FORMA AUTÓNOMA.
- DIFERENCIA LOS DIVERSOS PAISAJES URBANOS Y RURALES.
- CONOCE EL CIRCUITO PRODUCTIVO DE LOS BIENES PRIMARIOS.
- IDENTIFICA LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS Y SUS FUNCIONES VITALES.
- IDENTIFICA CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES Y PLANTAS.
- RECONOCER LOS ANIMALES QUE SE CRÍAN EN GRANJAS.
- INTERPRETA LAS INSTRUCCIONES A SEGUIR PARA LA ELABORACIÓN DE UN PRODUCTO

DÉSAFÍO: ARMAR UN JUEGO DE MEMORIA SOBRE ANIMALES PARA DISFRUTAR EN FAMILIA

LÉNGUA

1. LEE LA FÁBULA DEL PASTORCITO MENTIROSO.



2. RESPONDE MARCANDO CON UNA X

- ¿QUÉ GRITABA PEDRO CADA VEZ QUE IBAN LOS VECINOS A AYUDARLO?
VIENE EL OSO--- VIENE EL LOBO--- VIENEN LAS OVEJAS---
- ¿POR QUÉ LOS VECINOS SE TERMINABAN ENOJANDO?
PORQUE DECIA CHISTES---- PORQUE DECÍA MENTIRAS___
- ¿QUÉ MORALEJA NOS DEJÓ ESTA FÁBULA?
EN BOCA CERRADA NO ENTRAN MOSCAS-_____
EN BOCA DEL MENTIROSO LO CIERTO SE HACE DUDOSO_____

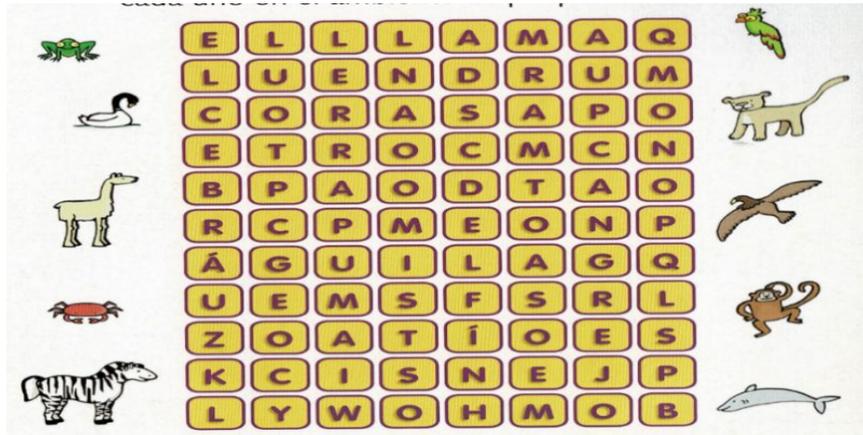
3. OBSERVA LA IMAGEN Y RESPONDE:



- ¿CÓMO ES? _____
- ¿QUÉ HACE? _____
- ¿DÓNDE VIVE? _____

CIENCIAS NATURALES

- ### 4. ¿QUÉ OTROS ANIMALES ADEMÁS DE LAS OVEJAS HAY EN EL CAMPO?
- _____
- ### 5. ENCUENTRA LOS ANIMALES EN LA SOPA DE LETRAS Y UBICALOS EN EL AMBIENTE QUE CORRESPONDE.



Ambiente acuático: _____

Ambiente aeroterrestre: _____

EDUCACIÓN AGROPECUARIA

6. LEE CON ATENCIÓN:

EN UNA GRANJA HAY MUCHOS ANIMALES QUE AYUDAN AL GRANJERO A REALIZAR TRABAJOS Y OTROS QUE SON CRIADOS PARA PROPORCIONAR ALIMENTOS O PARA UTILIZAR SU PELAJE PARA FABRICAR VESTIMENTAS

7. COLOREA LOS DIBUJOS, ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS ANIMALES Y ÚNELOS CON LA DESCRIPCIÓN QUE CORRESPONDE

con la descripción que corresponde.

LADRA.
NOS DA LECHE.
ES FUERTE Y RÁPIDO.
PONE HUEVOS.
AVISA CUANDO AMANECE.
LE GUSTA EL BARRO.
NADA EN EL ESTANQUE.
HACEMOS ROPA DE SU PELO.

8. UNE CADA ANIMAL CON EL PRODUCTO QUE NOS DA.

CIENCIAS SOCIALES

9. UNE SEGÚN CORRESPONDA.

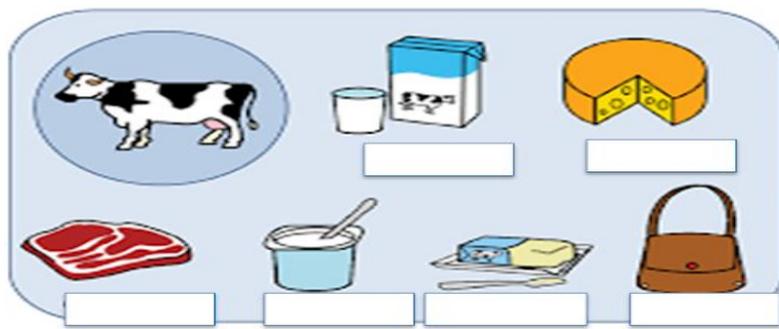


10. ORDENA EL CIRCUITO PRODUCTIVO.

LA ABEJA BUSCA EN LAS FLORES	LAS ABEJAS HACEN LA MIEL	ESTAN EN EL CAJON	HACEN LA MIEL	EL SEÑOR JUNTA LA MIEL	LA LLEVAN AL SUPERMERCADO

TECNOLOGÍA

- 1) ¿SABÍAS QUÉ LAS VACAS NOS BRINDAN MUCHOS PRODUCTOS. ESCRIBÍ EL NOMBRE DE LOS MISMOS Y CON AYUDA DE UN FAMILIAR DIBUJÁ UN PRODUCTO MÁS

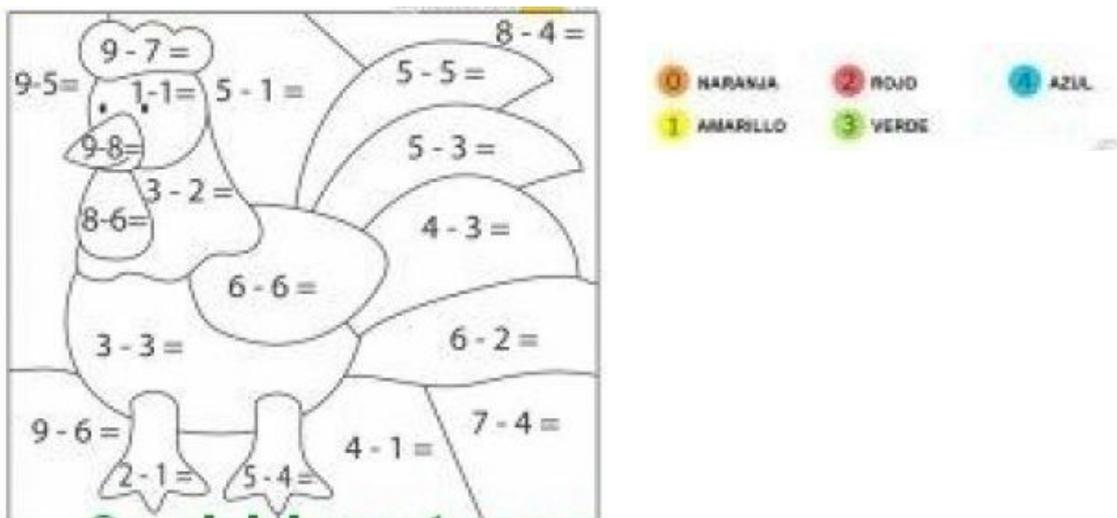


CON AYUDA DE UN FAMILIAR REALIZÁ UN RICO Y SALUDABLE ARROZ CON LECHE.



MATEMÁTICA

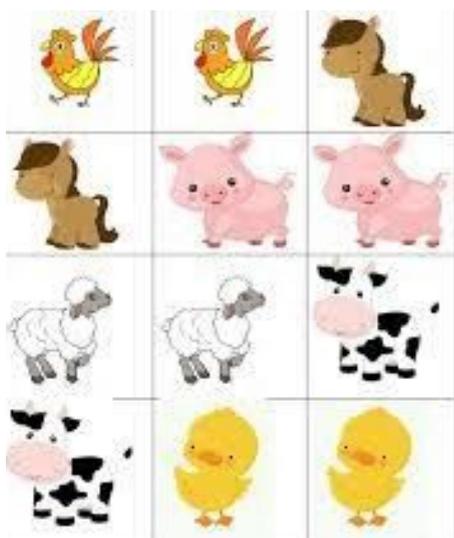
RESUELVE Y PINTA SEGÚN CORRESPONDA.



¡¡¡DIVERSIÓN FAMILIAR!!!! A JUGAR CON LA MEMORIA Y LOS ANIMALES

SE NECESITA: MASO DE CARTAS DE LA MEMORIA

RECORTA LOS CUADRADOS Y PÉGALOS SOBRE UN CARTÓN PUEDES DIBUJAR Y AGREGAR MÁS FICHAS DE LOS ANIMALITOS TRABAJADOS EN LA GUÍA.



INTRUCCIONES.

1. COLOCA LAS CARTAS CON LA IMAGEN PARA ABAJO
2. POR TURNOS LEVANTA DOS Y LAS MIRAS, SI NO SON IGUALES LAS DEJO NUEVAMENTE EN EL LUGAR. SI SON IGUALES LAS GUARDO PARA LUEGO SUMAR PUNTOS, QUIEN MÁS CARTAS TENGA GANA.
3. CUANDO LOGRES ADIVINAR DOS CARTAS IGUALES DEBES DECIR LAS CARACTERÍSTICAS DEL ANIMAL.

¡RECUERDA QUE ESTAREMOS COMUNICADOS!

DIRECTORA: LORENA CUELLO

VICE DIRECTORA: ROSANA PIZARRO

