

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

Escuela: Justo José de Urquiza

CUE 700033900

Docente: Villavicencio Sandra

Grado: segundo

Turno: Jornada Completa

Área/s: Matemática-Ciencias Sociales

Título de la propuesta:” **¡LO LOGRARÉ!**”

Contenidos:

Usar números naturales de una, dos y tres cifras a través de su representación escrita al comparar cantidades y números. Identificar regularidades en la serie numérica en contextos significativos al leer y escribir números. Usar las operaciones de adición, sustracción y multiplicación con distintos significados. Construir y copiar modelos hechos con formas bi y tridimensionales, con diferentes formas y materiales. El conocimiento de las principales características de un sistema de transporte, analizando las principales relaciones entre el espacio rural y el espacio urbano, entre las actividades rurales y urbanas.

Indicadores :

- ✓ Forma y escribe números de tres cifras.
- ✓ Compara y ordena números.
- ✓ Lee, interpreta, y resuelve situaciones problemáticas sencillas que implican las operaciones: suma, resta y multiplicación.
- ✓ Identifica figuras geométricas.
- ✓ Reconoce y arma un cubo.
- ✓ Armar un juego creativo.
- ✓ Lee e interpreta consignas.
- ✓ Identifica el espacio rural y urbano.
- ✓ Reconoce transportes que se utilizan en el campo y en la ciudad.
- ✓ identifica señales de tránsito básicas para la circulación segura en la vía pública como peatón y como usuario de medio de transporte.
- ✓ Comprende la importancia de las señales de tránsito.

Desafío:

- ❖ Armar juegos de mesa que se resuelvan con cálculos

Actividades:

DÍA 1. 16 DE NOVIEMBRE. CS. SOCIALES- MATEMÁTICA

- 1- OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y COMPLETA CON CARACTERÍSTICAS:





TRANSPORTES	
_____	_____

2- DIBUJÁ Y DESCRIBÍ EL MEDIO DE TRANSPORTE QUE MÁS UTILIZA TU FAMILIA.

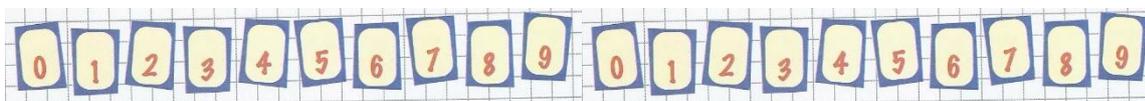


3- RESUELVE LA SIGUIENTE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:



¡EN LOS DÍAS DE LLUVIA
NOS DIVERTIMOS JUGADO
A LAS CARTAS EN FAMILIA!

ESTE JUEGO CONSISTE EN COLOCAR BOCA ABAJO LAS CARTA SIN ORDENAR,



MEZCLAR Y REPARTIR CUATRO CARTAS

GANA EL QUE FORMA UN NÚMERO MAYOR DE TRES DÍGITOS.



a) ¿QUÉ NÚMERO PUDE FORMAR CADA NIÑO?

b) ¿QUIÉN GANÓ? _____

2-COMPLETA EL SIGUIENTE CUADRO CON LOS PUNTAJES DE MAYOR A MENOR

ORDEN	JUGADORES	PUNTAJE	EN LETRAS
1º			
3º			

DÍA 2. 17 DE NOVIEMBRE. CS. SOCIALES- MATEMÁTICA

1-COMPLETA EL TEXTO CON LAS SIGUIENTES PALABRAS:

ANIMALES TRACTOR PLANTAS CAMIONES VENDER VERDES

TAREAS, TRABAJOS Y TRANSPORTES.

EN EL CAMPO HAY MUCHOS ESPACIOS_____. PODEMOS ENCONTRAR _____ Y _____. LA GENTE QUE TRABAJA EN EL CAMPO REMUEVE LA TIERRA CON UN _____ PARA LA SIEMBRA. TAMBIÉN CRÍAN _____, PARA ALIMENTARSE Y _____. LOS PRODUCTOS QUE VENDEN LOS LLEVAN A LA CIUDAD EN _____.

2- RESUELVE LA SIGUIENTE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA



LUEGO DE TOMAR LA LECHE ME VOY A LA CASA DE LAURA A JUGAR A LA LOTERÍA

a) MIRA QUÉ CARTÓN DE LOTERÍA LE TOCÓ A CADA UNO PARA JUGAR:

EL VERDE ES MI CARTÓN.

	12		33	45		60	71	
	15	21			53		78	87
8		26		47	55			88

EL MÍO ES EL CELESTE.

		23	30		51	62		81
	10		36	42			70	89
4	13			49		69	73	88

LEE LOS NOMBRES DE LOS NÚMERO QUE YA SALIERON

SETENTA Y NUEVE VEINTITRÉS SETENTA Y OCHO CUARENTA Y DOS

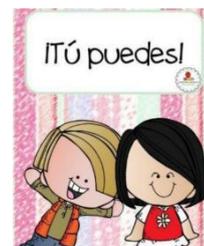
OCHENTA Y SIETE CINCUENTA Y TRES QUINCE OCHENTA Y NUEVE

b) MÁRCALOS EN EL CARTÓN QUE TIENEN LOS CHICOS.

¿QUÉ NÚMEROS DEBE COMPLETAR LAURA PARA OBTENER CARTÓN LLENO?

2- OBSERVA ESTAS BOLILLAS QUE SALIERON:

16	29	85	51	97	47	15	33
42	54	37	82	66	79	25	



ORDENA LAS FICHAS EN EL SIGUIENTE CUADRO:

0								
10								
20								
30								
40								
50								
60								
70								
80								
90								

DÍA 3. 18 DE NOVIEMBRE. CS. SOCIALES- MATEMÁTICA

1-OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN:



2- RESPONDE:

¿QUIÉN ES EL PERSONAJE DE LA IMAGEN?

¿QUÉ HACE? _____

¿PARA QUÉ EXISTE LA SENDA PEATONAL?

¿PUEDO CRUZAR LA CALLE POR DONDE YO QUIERA? _____

3- UNO CON FLECHAS LAS SEÑALES CON LA FIGURA QUE LO REPRESENTA:



ROMBO

CÍRCULO

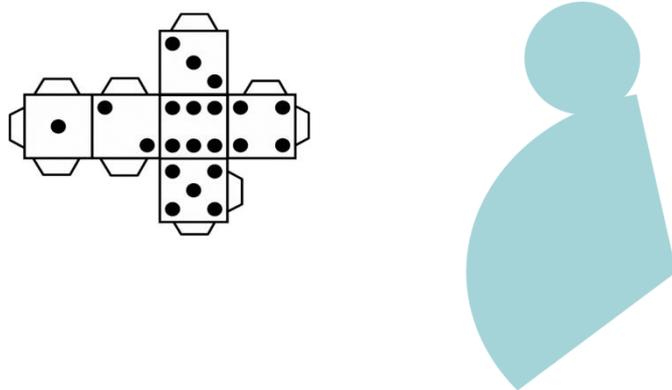
TRIÁNGULO

RECTÁNGULO

¿POR QUÉ SON IMPORTANTES LAS SEÑALES DE TRÁNSITO?

ELIGE UN CARTEL Y DESCRÍBELO _____

4- SE NECESITA ARMAR UN DADO PARA UN JUEGO. MARCA EL QUE CORRESPONDE:



DÍA 4. 19 DE NOVIEMBRE. MATEMÁTICA

1-RESUELVE LA SIGUIENTE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:

SERGIO, **CLAUDIA** Y **VÍCTOR** SE PUSIERON A JUGAR Y TUVIERON ALGUNOS PROBLEMAS ¿LOS PODÉS AYUDAR A RESOLVERLOS? DEBEN SUMAR LOS DADOS CADA VEZ QUE LOS LANZAN.

a). **CLAUDIA** LANZÓ LOS DADOS Y CAYÓ EN EL 117 DONDE DICE “AVANZAR TRES CASILLEROS” ¿DÓNDE CAERÁ?

b). **SERGIO** ESTABA EN EL 124 Y SACÓ:



¿HASTA QUÉ CASILLERO AVANZÓ?

c). **VÍCTOR** CAYÓ EN EL CASILLERO 125 DONDE DICE “SE LO MULTA A RETROCEDER 10 CASILLEROS”. ¿DÓNDE CAERÁ?

DÍA 5. 20 DE NOVIEMBRE. CS. SOCIALES- MATEMÁTICA

1-TE PROPONGO QUE ARMES UN JUEGO: “NOS VAMOS DE PASEO”

- ♥ DIBUJA EL TABLERO EN UNA HOJA.
- ♥ MARCA Y COMPLETA LOS CASILLEROS, CON DIEZ NÚMEROS DE TRES CIFRAS (POR EJEMPLO 100; 101; 102; 103; ETC.).
- ♥ ESCRIBE ACERTIJS COMO: RETROCEDE CINCO CASILLEROS, AVANZA DOS CASILLEROS, PIERDE UN TURNO, UBICA LOS SEÑALES DE TRÁNSITO PARA QUE LAS CUMPLAN, ETC.
- ♥ ARMA EL DADO Y LAS FICHAS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTES.

!;VAMOS TÚ PUEDE LOGRARLO!

DIRECTORA: MARÍA CANTOS