

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 RETROALIMENTACIÓN

GRUPO 2

ESCUELA: GENERAL ESTANISLAO SOLER

CUE: 700059500

DOCENTES: PÉREZ IVANA, ARREDONDO PAOLA, DIEZ YANINA,

GRADO: 2ºA, B Y C **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUGAMOS CON NUESTROS SABERES”

CONTENIDOS:

LENGUA:

COMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN ORAL: PARTICIPACIÓN ASIDUA EN CONVERSACIONES ACERCA DEL TRABAJO REALIZADO. ESCUCHA Y COMPRESIÓN DE DIFERENTES TEXTOS LITERARIOS.

ESCRITURA: ESCRITURA AUTÓNOMA DE PALABRAS Y ORACIONES.

LECTURA: LECTURA COMPARTIDA CON LA FAMILIA Y DOCENTE EN VIDEO LLAMADAS. COMPRESIÓN DE TEXTOS INSTRUCCIONALES.

MATEMÁTICA:

NÚMEROS Y OPERACIONES: NÚMEROS NATURALES DEL 0 AL 1.000. SUMA Y RESTA SIN DIFICULTAD. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

CIENCIAS NATURALES:

LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS: EL CUERPO HUMANO, HÁBITOS QUE FAVORECEN LA SALUD COMO LA HIGIENE PERSONAL, LA ALIMENTACIÓN, ACTIVIDAD FÍSICA, SOCIAL Y EL JUEGO.

INDICADORES	LA	L	EPPA
-LEE Y ESCRIBE SOLITO			
-RESUELVE SUMAS SIN DIFICULTAD			
-RESUELVE RESTAS SIN DIFICULTAD			
-RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS			
-RECONOCE FIGURAS GEOMÉTRICAS			
- RECONOCE CUERPOS GEOMÉTRICOS			
-RECONOCE LA NUMERACIÓN TRABAJADA			
-DESCOMPONE NUMERICAMENTE			
-REALIZA EL JUEGO INTEGRADOR			
-EXPLICA A LA SEÑO COMO REALIZÓ EL JUEGO			
-COMPRENDE EL TEXTO LEÍDO			
- CONOCE LOS HÁBITOS SALUDABLES			

DESAFÍO: CONSTRUÍMOS UN JUEGO LLAMADO “PEQUEÑOS GENIOS” PARA JUGAR EN FAMILIA Y ASÍ DEMOSTRAR TODO LO QUE APRENDISTE.

ACTIVIDADES

ELEMENTOS PARA REALIZAR EL JUEGO:

- ✚ UNA HOJA O CARTULINA
- ✚ LÁPICES DE COLORES
- ✚ UN DADO
- ✚ FICHAS PARA JUGAR (SE PUEDEN HACER CON PAPEL DE DISTINTOS COLORES, RECORTANDOLAS EN CÍRCULOS)
- ✚ Y MUCHAS GANAS DE JUGAR

PASOS PARA REALIZAR EL JUEGO:

- ✚ EN LA HOJA O CARTULINA DIBUJO EL TABLERO COMO EL DEL EJEMPLO
- ✚ PINTALO CON LOS COLORES QUE MÁS TE GUSTEN
- ✚ CORTA DOS CÍRCULOS CHICOS PARA UTILIZARLOS DE FICHAS

REGLAS DEL JUEGO:

- 1) LOS 2 PARTICIPANTES LARGAN EL DADO, QUIEN SAQUE EL NÚMERO MAYOR COMIENZA EL JUEGO.
- 2) EL PRIMER JUGADOR TIRA EL DADO, SEGÚN EL NÚMERO QUE LE TOQUE ES CUANTOS CASILLEROS AVANZA.
- 3) SI LE TOCA UN NÚMERO CON PRENDA DEBERÁ RESOLVERLA, SI LA RESUELVE BIEN VUELVE A LARGAR EL DADO, SI LA RESUELVE MAL PIERDE EL TURNO Y LE TOCA AL OTRO JUGADOR.
- 4) GANA QUIEN LLEGUE A LA ESCUELA PRIMERO
- 5) ESCRIBE EN TU CUADERNO LAS RESPUESTAS DE TODAS LAS PRENDAS ASÍ PUEDES RESPONDER RÁPIDAMENTE CUANDO JUEGUES CON LA SEÑO.

NÚMEROS CON PRENDA:

3 A SUMAR $500+400$, LUEGO ESCRIBE COMO SE LEE EL RESULTADO.

5 A RESTAR $427 - 313 =$

7 A SUMAR $342+352$, LUEGO DESCOMPONE EN UNOS, DIECES Y CIENES.

9 EN UNA ESCUELA HAY 237 ALUMNOS EN 1º CICLO Y 332 EN 2º CICLO. ¿CUÁNTOS ALUMNOS TIENE EN TOTAL LA ESCUELA?

12 ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE 567

15 ¿QUÉ FIGURA TIENE 3 LADOS IGUALES? DIBUJALA

17 ¿QUÉ FIGURA TIENE UN SOLO LADO CURVO?

18 ¿QUÉ CUERPO GEOMÉTRICO SE PARECE A UNA PELOTA?



20 DIBUJA Y NOMBRA LOS ELEMENTOS DE UNA FIGURA GEOMÉTRICA.

22 EL TEXTO QUE LEÍSTE PARA ARMAR EL TABLERO ¿ES UN CUENTO?

23 ÉSTE CASILLERO INDICA QUE DEBES VER EL SIGUIENTE ENLACE Y MANDARLE A LA SEÑO UNA FOTO CON UN CARTEL QUE INDIQUE UN HÁBITO SALUDABLE QUE CONOCES O APRENDISTE EN ESTA PANDEMIA. <https://www.youtube.com/watch?v=-LnPAwDDwE>



ESCUELA ¡FELICITACIONES LLEGASTE AL FINAL DEL JUEGO!

RECUERDA:

- ✓ DEBES MANDAR LA FOTO DEL CARTEL “HÁBITOS SALUDABLES” A TU SEÑO.
- ✓ EN LA VIDEO LLAMADA DEBES TENER EL JUEGO, ASÍ ENTRE TODOS JUGAMOS Y PONEMOS A PRUEBA NUESTROS CONOCIMIENTOS.