

## GUÍA N° 24 de Retroalimentación

### Grupo 1

**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

**LENGUA**

**1. LEE LA FÁBULA DEL PASTORCITO MENTIROSO.**

<p>Todas las mañanas, Pedro, el pastorcito del pueblo, juntaba a las ovejas de todos los vecinos y las guiaba hasta la orilla de un río para que bebieran agua y comieran los pastos más tiernos.</p> 	<p>Un día empezó a gritar: "¡Viene el lobo! ¡Viene el lobo! ¡Ayudaaaaa!" Alertados por los gritos, los vecinos corrieron a ayudarlo. Cuando llegaron, Pedro comenzó a reírse mucho. Había sido solo una broma.</p> 
<p>Los vecinos regresaron a sus casas un poco enojados. Otro día escucharon de nuevo los gritos de Pedro: "¡Viene el lobo! ¡Viene el lobo! ¡Ayudaaaaa!" De nuevo dejaron todo lo que estaban haciendo para ir a ayudar al pastorcito. Y, una vez más, al llegar observaron cómo Pedro se reía. Había sido una broma más.</p> 	<p>Pero, una tarde, mientras el pastorcito miraba a las ovejas, vio que se aproximaba un lobo de verdad. Fue tal el susto que empezó a gritar: "¡Viene el lobo! ¡Viene el lobo! ¡Ayudaaaaa!" Los vecinos pensaron que era una broma más y esta vez no corrieron a ayudarlo. El lobo se llevó un montón de ovejas.</p> 

**Moraleja:** "En boca de un mentiroso, lo cierto se hace dudoso". Adaptación de una fábula de Esopo.

**2. RESPONDE:**

- ¿QUÉ MENSAJE TRANSMITE LA FÁBULA?  
\_\_\_\_\_
- ¿QUÉ HABRÁ APRENDIDO EL PASTORCITO?  
\_\_\_\_\_
- ¿CUÁLES SON LOS PERSONAJES DE LA FÁBULA?  
\_\_\_\_\_

**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. UBICA LOS ANIMALES EN EL AMBIENTE CORRESPONDIENTE.



6. COMPLETA LA ORACIÓN.

Nadando	Caminando	Volando	Reptando
El pájaro se desplaza .....			
La víbora lo hace .....			
Un pez se mueve .....			
El ciervo se traslada .....			
El hombre se desplaza .....			

**EDUCACIÓN AGROPECUARIA**

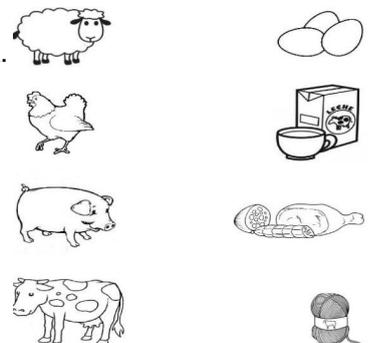
7. LEE CON ATENCIÓN:

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

8. COLOREA LOS DIBUJOS, ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS ANIMALES Y ÚNELOS 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.**

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

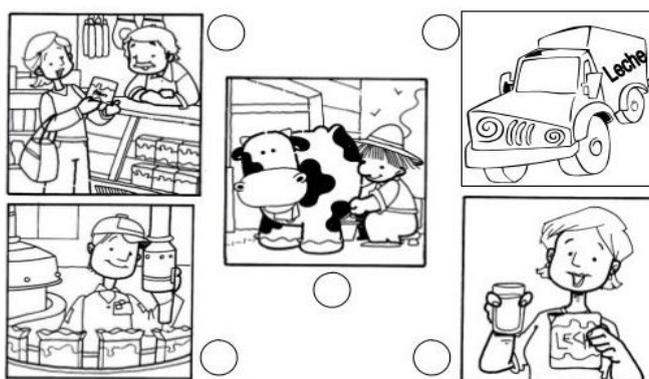


**CIENCIAS SOCIALES**

10. UNE SEGÚN CORRESPONDA EL PRODUCTO CON SU ORIGEN

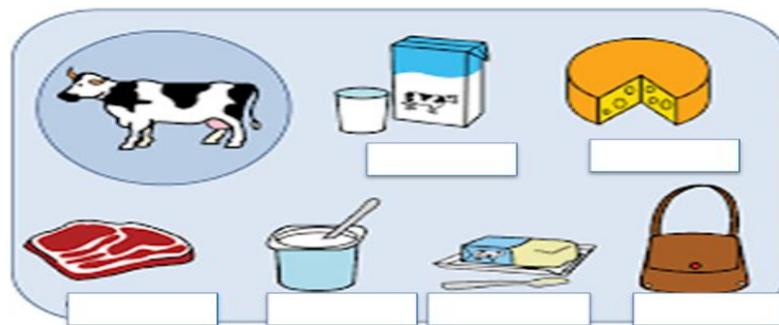


11. ENUMERA EL CIRCUITO PRODUCTIVO DE LA LECHE



### 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

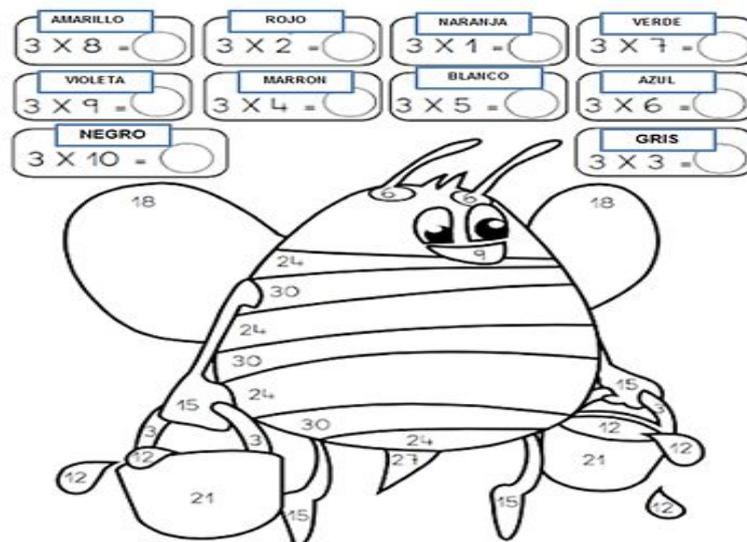


CON AYUDA DE UN FAMILIAR REALIZÁ UN RICO Y SALUDABLE ARROZ CON LECHE.



## MATEMÁTICA

12. ESTE ANIMALITO NECESITA QUE RESUELVAS LAS MULTIPLICACIONES PARA QUE LE DES COLOR PINTA SEGÚN CORRESPONDA



¡¡¡DIVERSIÓN FAMILIAR!!!! A JUGAR CON LA MEMORIA Y LOS ANIMALES SE NECESITA: MAZO 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.

- COLOCA LAS CARTAS CON LA IMAGEN PARA ABAJO
- 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.
- CUANDO LOGRES ADIVINAR DOS CARTAS IGUALES DEBES DECIR LAS CARACTERÍSTICAS DEL ANIMAL.
- ¡A GANAR!!!!

**¡RECUERDA QUE ESTAREMOS COMUNICADOS!**

DIRECTORA: LORENA CUELLO

VICE DIRECTORA: ROSANA PIZARRO

