

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 RETROALIMENTACIÓN

### GRUPO N° 1

**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 CON DIFICULTAD. PRODUCTO POR 2 Y 3. 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 CON DIFICULTAD			
-RESUELVE RESTAS CON 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:

Docentes: Paola Arredondo Ivana Pérez Yanina Diez

- 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:

**1** ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE 567

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

**5** A RESTAR  $955 - 326 =$

**7** RESULTADO DE  $2 \times 3 =$

**9** RESULTADO DE  $3 \times 7 =$



**12** A SUMAR  $542+358$ , LUEGO DESCOMPONE EN UNOS, DIECES Y CIENES.

**13** EN UNA ESCUELA HAY 537 ALUMNOS EN 1º CICLO Y 432 EN 2º CICLO. ¿CUÁNTOS ALUMNOS TIENE EN TOTAL LA ESCUELA?

**15** ¿QUÉ FIGURA TIENE 3 LADOS IGUALES? DIBUJALA

**16** ENTRE LOS TRES SEGUNDOS DE LA ESCUELA HAY 72 ALUMNOS, PERO FALTARON 25. ¿CÚANTOS ALUMNOS ASISTIERON A CLASES?

**17** ¿QUÉ FIGURA TIENE UN SOLO LADO CURVO?

**18** ¿QUÉ CUERPO GEOMÉTRICO SE PARECE A UNA PELOTA?

**20** DIBUJA Y NOMBRA LOS ELEMENTOS DE UN CUERPO GEOMÉTRICO.

**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=-I\\_nPAwDDwE](https://www.youtube.com/watch?v=-I_nPAwDDwE)



**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.

