

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO N° 1

ESCUELA: ABENHAMAR RODRIGO

CUE: 700077600

DOCENTES: RODRIGUEZ, ESPERANZA Y GÓMEZ, AMELIA

GRADO: SEGUNDO "A" y "B"

TURNO: TARDE



ÁREAS INTEGRADAS: Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana

TÍTULO DE LA PROPUESTA: **REPASO, TODO LO QUE SÉ, JUGANDO EN LA GRANJA.**

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** Número natural hasta 299. Relación entre números. Suma y resta sin dificultad. Situaciones problemáticas. Figuras geométricas. Relaciones espaciales.

LENGUA: Lectura oral, compartida y comprensiva. Escritura autónoma de palabras y oraciones. Orden alfabético. Signos de puntuación. Sustantivos. **CIENCIAS SOCIALES:**

Efemérides. Circuito productivo. Formas de vida, organización familiar, trabajos. Paisajes de argentina. Lugares significativos propios. **CIENCIAS NATURALES:** Componentes de un ambiente. Prevención de enfermedades. Seres vivos y no vivos. Ciclo de la vida. Clasificación de animales según de donde nazcan y según su alimentación. Hábitos que favorecen la salud.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: Reconocimiento de formas de solucionar problemas. Aplicación y respeto por las normas. Valoración y sentido de conmemoraciones relacionadas con las instituciones escolares y comunitarias.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: **MATEMÁTICA:** *Lee, escribe y compara números. *Descompone y compone números en dieces y unos para resolver problemas que involucren sumas y restas sin dificultad. *Comunica e interpreta relaciones espaciales. *Identifica figuras geométricas. **LENGUA:** *Lee textos en voz alta. *Localiza información dentro de un texto. *Se expresa en forma escrita mediante sencillos textos. *Distingue sustantivos propios de comunes. **CIENCIAS SOCIALES:** *Reconoce características físicas de un paisaje. *Deduce la materia prima en un circuito productivo. *Nombra hechos históricos. **CIENCIAS NATURALES:** *Nombra características de seres vivos. *Diferencia animales en ovíparos y vivíparos. *Clasifica animales según su alimentación. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** *Expresa formas de solucionar problemas. *Valora las conmemoraciones y los símbolos patrios. *Respeto normas de convivencia establecidas.

DESAFÍO: MODIFICAR UN JUEGO DE MESA SENCILLO Y JUGAR.

FECHA: DEL 9 AL 11 DE NOVIEMBRE

ACTIVIDADES

1-PEGA EL TABLERO EN CARTÓN Y, CON AYUDA DE UN BOTÓN Y UN DADO... ¡¡¡COMIENZA EL JUEGO!!!

2-PIDE QUE TE LEAN LAS INSTRUCCIONES.

- TIRA EL DADO Y AVANZA TANTOS LUGARES COMO LO INDICA.
- REGISTRA EN LA PLANILLA LA RESPUESTA A CADA ENIGMA.

N°	ENIGMA	RESPUESTA
1	¿CON QUÉ SE HACE EL YOGUR, LA MANTECA Y EL QUESO?	
2	CONTINÚA LA SERIA HASTA LLEGAR A100. 0 – 10 – 20 - _____ -100	
3	¿QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA VES EN LAS VENTANAS DEL ESTABLO?	
4	ESCRIBE EN LETRAS ¿CUÁNTOS ANIMALITOS HAY EN TOTAL EN LA GRANJA?	
5	¿CUÁNTO ES EL DOBLE DE LOS PATITOS AMARILLOS?	
6	¿CUÁNTO ES LA MITAD DE LOS PATITOS QUE VUELAN? ¿CÓMO LO HICISTE?	
7	ESCRIBE UN SUSTANTIVO PROPIO A: VACA Y A CABALLO .	
8	ESCRIBE SOLITO, SIN REPETIR, EL NOMBRE DE 5 ANIMALITOS QUE VES.	
9	JUAN TENÍA 100 VACAS. LE REGALARON 50 MÁS.¿CUÁNTAS TIENE AHORA?	
11	LEE LA ORACIÓN Y ESCRÍBELA BIEN: JULIO DA COMIDA A SUS GALLINOS.	
12	OBSERVA LA GRANJA Y ESCRIBE 3 SUSTANTIVOS COMUNES.	
13	<u>ORDENA ALFABÉTICAMENTE:</u> VACA-CABRA-PATO-GALLINA-BURRO ¿CÓMO LO HICISTE?	

14	¿QUÉ VES A LA DERECHA DE LA GALLINA? ¿Y DEBAJO DE ELLA?	
15	NOMBRA 2 ANIMALES OVÍPAROS	
16	LA GRANJA TIENE UN PAISAJE ¿RURAL O URBANO? ¿POR QUÉ?	
17	¿QUÉ NÚMERO ES MÁS GRANDE 180 O 240? ¿CÓMO TE DISTE CUENTA?	
18	MI PERRO SE ALIMENTA DE CARNE ENTONCES ES	
19	ORDENA EL CICLO DE LA VIDA: CRECE-MUERE-SE REPRODUCE-NACE	
20	LEE Y COMPLETA CON LOS SIGNOS QUE FALTAN: ...CÓMO TE LLAMAS...	
21	UN CHANCHITO ES VIVÍPARO, PORQUE NACE... ¿DE DÓNDE?	
24	¿QUÉ PASÓ UN 25 DE MAYO DE 1810?	
25	INVENTA UN PROBLEMITA PARA EL CÁLCULO: 45-32=	
26	¿QUÉ PALABRAS RIMAN? EL SEÑOR PATO, INVITÓ A DON GATO.	
27	NOMBRA DOS SÍMBOLOS PATRIOS.	
	ANTES DE ENTRAR AL ESTABLO RESPONDE: ¿CUÁL FUE EL ENIGMA MÁS FÁCIL DE RESOLVER? ¿CUÁL FUE EL MÁS DIFÍCIL? ¿POR QUÉ?	

●PIENSA E INVENTA TRES ENIGMAS SENCILLOS PARA LOS CASILLEROS 10, 22 Y 23 ASÍ PUEDES AVANZAR MÁS RÁPIDO...

10		
22		
23		

●ELIGE UN ANIMALITO. INVENTA UNA HISTORIA Y ESCRIBELA...

ADELANTE, ¡¡TU PUEDES!!

●APENAS TERMINES EL JUEGO ENVÍA FOTO DE LA PLANILLA CON LAS RESPUESTAS A TU SEÑO PARA QUE PUEDA HACERTE UNA DEVOLUCIÓN...

¡¡SUERTE!!

Docentes responsables: Rodriguez, Esperanza y Gomez, Amelia.

