

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 2

ESCUELA: Jorge Washington

CUE: 7000341-00

DOCENTES: Fátima Díaz, Paula De la Vega, Mariela Castro, Analía Peralta.

GRADO: 2° A, B, C y D

TURNO: Mañana y Tarde

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

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Aprender y practicar para el próximo año.

Matemática: Numeración hasta 299, situaciones problemáticas. Doble y mitad. **Ciencias Naturales:** Las partes de la planta. Seres vivos.

Contenidos: Números naturales de una, dos, tres y más cifras a través de su designación oral y representación escrita. Regularidades en la serie numérica. Valor posicional al leer, escribir. Comparaciones, números de una, dos, tres y más cifras. Operaciones de adición, sustracción, multiplicación con distintos significados. Situaciones problemáticas. Uso de resultados de cálculos memorizados para resolver otros. Partes de una planta. Desplazamiento, alimentación y ambiente de los seres vivos. Alimentos saludables.

INDICADORES: **Matemáticas:** Reconoce los números de tres cifras- Identifica relación de menor mayor e igual- Resuelve situaciones problemáticas que involucren suma o resta con o sin dificultad- Resuelve sumas y restas con cálculos mentales- Identifica figuras geométricas – Aplica anterior y posterior de un número – Calcula dobles y triples – Identifica mitad de número – Compone y descompone números. **Ciencias Naturales:** Identifica las distintas partes de la planta- Clasifica a los animales de acuerdo sus características de desplazamiento y nutrición. Manifiesta y asume respeto y actitudes de cuidado por los seres vivos de su entorno. Reconoce en un paisaje diferentes ambientes de los animales- Aplica en la vida cotidiana hábitos saludables para una buena calidad de vida- Conoce y aplica consejos de hábitos saludables para su vida diaria. Diferencia alimentos saludables de los no saludables.

DESAFÍO: Confeccionar tarjetas con preguntas y respuestas que reflejen lo aprendido durante el año escolar para armar un fichero.

ACTIVIDADES DÍA N°1: ¡FELICITACIONES POR SEGUIR INTENTÁNDOLO!

CONVERSAMOS: ¿QUÉ APRENDISTE CON LAS GUÍAS? ¿QUÉ TEMAS TE GUSTARON MÁS? ¿POR QUÉ? ¿CUÁLES TE RESULTARON MÁS DIFÍCILES? ¿POR QUÉ? : COMO APRENDISTE TANTO TE PROPONGO GUARDAR TODO LO APRENDIDO, ASÍ NO SE TE OLVIDA NADA, EN UNA CAJA MÁGICA DE CONOCIMIENTOS.

HOLA SOY FLOPI TE VOY AYUDAR HACER LA CAJA MÁGICA Y A ESCRIBIR LAS TARJETAS.



NECESITARÁS: UNA CAJA DE ZAPATOS, HOJAS CORTADAS DEL MISMO TAMAÑO. Y LÁPICES DE COLORES

¿CÓMO LO COMPLETAS? POR DÍA:

- DEBERÁS TRABAJAR CON TU LÁPIZ Y LETRA, CON NÚMEROS Y SERES VIVOS.
- DEBES PRESTAR ATENCIÓN A CADA CONSIGNA.
- ESCRIBE EN CADA TARJETA LA AYUDA QUE ESTÁ EN CADA VIÑETA
- PUEDES DECORARLO CÓMO MÁS TE GUSTE.

1- AYUDA A LA AMIGA DE FLOPI ESCRIBE Y UBICA LAS PARTES DE UNA FLOR.

DIBUJA LA FLOR EN UNA DE LAS TARJETAS Y ESCRIBE LAS PARTES QUE LA CONFORMAN.



EN UNA DE TUS TARJETAS PEGA O ESCRIBE EL CASTILLO NUMÉRICO DEL 0 HASTA 299.

2- ESCRIBE COMO SE LEE:

163: _____ 298: _____

250: _____ 99: _____



ACTIVIDADES DÍA N°2: ¡ERES INCREÍBLE! ¡PUEDES LOGRAR TODO LO QUE TE PROPONGAS!

DICE FLOPI SI TE ANIMAS A LEER LO MÁS RÁPIDO QUE PUEDES EL

TRABALENGUAS:

SE ARRASTRAN, CAMINAN Y VUELAN EN EL PISO, EL AIRE Y EL BARRO DESDE LA LOMBRIZ HASTA EL GANSO.



1- UNE CON FLECHAS CÓMO SE DESPLAZA CADA SER VIVO.



PUEDES DIBUJAR ANIMALES EN TUS TARJETAS CLASIFICÁNDOLOS SEGÚN COMO SE DESPLACEN: SE ARRASTRAN Y CAMINAN.

SE ARRASTRA

CAMINA

VUELA

2- OBSERVÀ LAS IMÀGENES Y REALIZA LO QUE SE INDICA.

- CON COLOR ROJO PINTA EL ALIMENTO QUE CONSUME UN CARNÌVORO.
- CON COLOR VERDE PINTA EL ALIMENTO QUE CONSUME UN HERVÌBORO.
- CON COLOR AMARRILLO PINTA EL ALIMENTO QUE CONSUME UN OMNÌVORO.



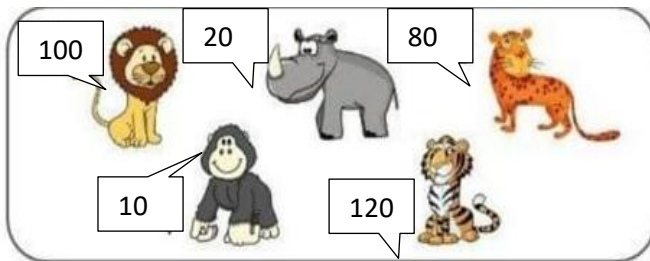
DIBUJA O ESCRIBE UN LISTADO DE DIFERENTES TIPOS DE ALIMENTOS QUE CONSUMEN LOS ANÍMALES COMO LOS CARNÍVOROS Y HERBÍVOROS.



3)- DICE FLOPI SI PUEDES RESOLVER LAS SIGUIENTES SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

EN SEGUNDO GRADO LA SEÑO PIDIÒ QUE RECORTARAN FIGURAS DE ANIMALES. LOS PEQUEÑOS CORTARON 100 LEONES, 20 RINOCERONTES, 80 LEOPARDOS, 10 GORILAS, Y 120 TIGRES.

¿CUÁNTOS ANIMALES RECORTARON EN TOTAL? ¿CUÁNTOS LEONES HAY MÁS QUE LEOPARDOS?



EN UNA DE TUS TARJETAS PUEDES ESCRIBIR ALGUNAS PALABRAS CLAVES QUE USES EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS COMO LA SUMA



4)- ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR

..... 124.... 234..... 289..... 299.....

ACTIVIDADES

DÍA N°3

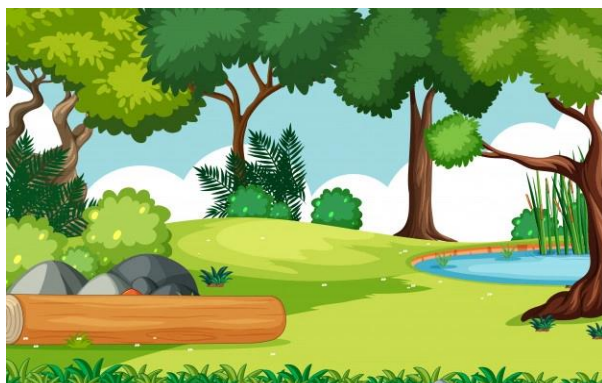
¡SON UNOS GENIOS, JUNTOS LO LOGRARÁN, ADELANTE!

DICE FLOPI QUE SI PUEDES BUSCAR SOPA DE LETRA LAS PALABRAS OCULTAS Y PÍNTALAS: PAJARITO, MARIPOSA, PATO, OVEJA, MARIQUITA, FLOR

N	F	B	H	J	L	H	K	L	F
O	P	A	J	A	R	I	T	O	L
M	A	R	I	P	O	S	A	L	O
P	T	S	A	I	O	U	J	K	R
E	O	V	E	J	A	I	J	K	L
M	A	R	I	Q	U	I	T	A	N



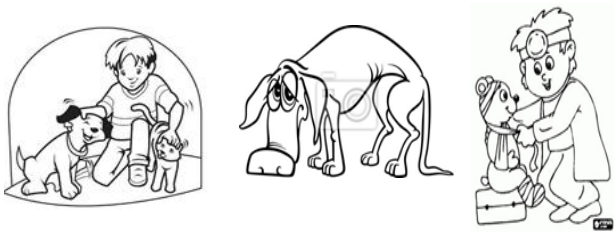
1- DIBUJÀ EN EL SIGUIENTE PAISAJE ANIMALES EN SUS DIFERENTES AMBIENTES. ¡SON SUPER GENIOS!



EN UNA DE TUS TARJETAS PUEDES RECORTAR, PEGAR UN PAISAJE Y REALIZAR UN LISTADO DE LOS ANIMALES QUE HABITAN EN CADA AMBIENTE.



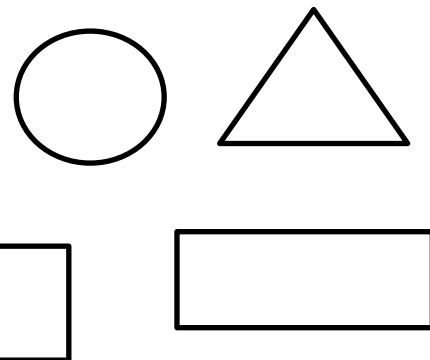
2- OBSERVÀ LAS IMÀGENES Y PINTÀ AQUELLAS DONDE HAYA UN BUEN CUIDADO PARA LOS ANIMALES.



EN UNA DE TUS TARJETAS ESCRIBE UN LISTADO DEL BUEN TRATO HACIA LOS ANIMALES.

3)- PINTA DE COLOR VERDE EL CÍRCULO, COLOR ROJO EL TRIÀNGULO, AMARILLO EL CUADRADO Y AZUL EL RECTÀNGULO.

ELIGE UNA FORMA: PUEDES REALIZAR TU CAJITA MÀGICA CON DIFERENTES MATERIALES COMO: UNA CAJA DE ZAPATOS, UN TAPPER DE HELADO, UN TARRO DE LECHE, ETC



TEN EN CUENTA QUE PARA TU CAJITA MÀGICA DE CONOCIMIENTOS ES NECESARIO ORDENAR LA INFORMACIÒN, PUEDES HACER TARJETAS PARA CADA ÀREA CON UN COLOR DIFERENTE, U ORDENAR ALFABÈTICAMENTE O DE LA FORMA QUE VOS ELIJAS.

4-FORMA LOS SIGUIENTES NÚMEROS

- EJ: $200 + 50 + 5 = 255$
- $300 + 40 + 3 = \dots\dots\dots$
- $200 + 30 + 1 = \dots\dots\dots$
- $80 + 6 = \dots\dots\dots$
- $100 + 20 + 2 = \dots\dots\dots$

PUEDES COLOCAR EN TUS TARJETAS OTROS EJEMPLOS DE COMPOSICIONES NUMÈRICAS DE LAS FAMILIAS DE LOS CIENES. ¡TE AYUDARÀ MUCHO PARA PRACTICAR!

3- COLOCA >, < o =

- 165 ___ 165 99 ___ 100**
- 205 ___ 299 181 ___ 181**
- 199 ___ 205 250 ___ 299**



ACTIVIDADES

DÍA N°4

¡ERES UN NIÑO MUY IMPORTANTE! ¡TU FAMILIA TE AMA!



ORDENA LA ORACIÓN:

SALUDABLES COMER DEBEMOS ALIMENTOS

1- **BUSCA RECORTA Y PEGA ALIMENTOS SALUDABLES Y ALIMENTOS QUE NO LO SON.**

EN TUS TARJETAS PUEDES ESCRIBIR EN UNA LOS ALIMENTOS SALUDABLES Y EN OTRA ALIMENTOS QUE NO LO SON.



PUEDES ESCRIBIR MÁS EJEMPLOS DE SUMAS Y RESTAS EN TUS TARJETAS PARA PRACTICANDO SEGUIR LOS CÁLCULOS MENTALMENTE.

2- **¡PARA GENIOS!**

$123 + 234 =$

$135 + 223 =$

$128 - 114 =$

$387 - 362 =$

3- **¡A PENSAR!**

FLOPI COMPRÒ 100 HELADOS Y MILAGROS COMPRÒ EL DOBLE ¿CUÁNTOS HELADOS COMPRÒ MILAGROS?

JULIO LLEVA 200 CONEJOS PARA VENDERLOS EN EL PARQUE, PERO SOLO VENDE LA MITAD. ¿CUÁNTOS CONEJOS VENDIÓ JULIO?

4- **COMPLETA CON EL DOBLE, TRIPLE Y MITAD.**

DOBLE	TRIPLE	MITAD
200 =	100 =	
100 =		200 =

PUEDES FORRAR O DECORAR TU CAJA.

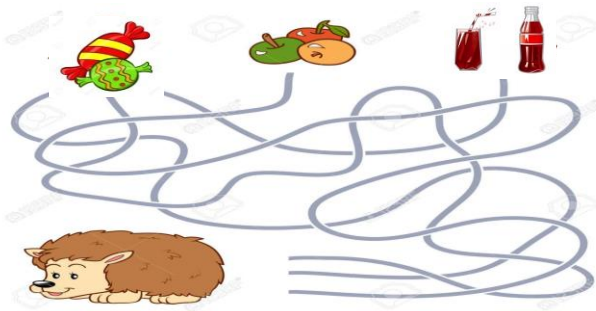


ACTIVIDADES

DÍA N°5

¡ILUSIÓN, ESFUERZO, PERSEVERANCIA, NO TE RINDAS!

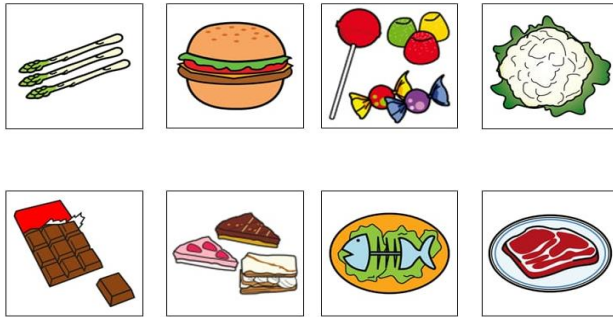
AYUDA A FLOPI A ENCONTRAR EL ALIMENTO QUE ES MÁS SALUDABLE.



EN TU FICHERO PUEDES TENER FICHAS REFERIDAS A LA BUENA ALIMENTACIÓN.



1- TACHA LOS ALIMENTOS QUE NO SON SALUDABLES. ¡VAMOS GENIOS!



ESCRIBE EN TUS TARJETAS TRES MEDIDAS PREVENTIVAS QUE DEBEMOS TENER EN CUENTA PARA CUIDARNOS EN LA PANDEMIA.



2- ESCRIBE DOS CONSEJOS PARA QUE TUS COMPAÑEROS SE CUIDEN EN ESTA CUARENTENA. ¡VOS PODÉS, SOS UN GENIO!

DESCOMPONE EN CIENES DIECES Y UNOS.

123=

245=

156=

289=



PUEDES COLOCAR EN LAS TARJETAS, OTROS NÚMEROS PARA TAMBIÉN PODER DESCOMPONERLO.

3- CON AYUDA DE MAMÁ INVENTA UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA DE SUMA Y OTRA DE RESTA. PUEDES USAR NÚMEROS DE TRES CIFRAS ¡DALE VOS PODÉS!



EN TUS TARJETAS ESCRIBE LAS PALABRAS CLAVES DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS QUE SE TRATA DE LA SUMA.

4- ¡YA ESTÁS LISTO PARA ARMAR TU CAJITA MÁGICA! ¡MUCHA SUERTE A DIVERTIRSE!



CAJA MÁGICA DE FLOPI

UNA VEZ QUE ARMES TU CAJITA MÁGICA Y TARJETAS ESTARÁS LISTO PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN. COMPARTE EN FAMILIA.

LUEGO ENVÍA UNA FOTO DE TU CAJITA Y TARJETAS A LA SEÑO. RECUERDA SI TIENES DUDAS CONSULTA CON ELLA.

