

Escuela: Rabindranath Tagore – Segundo Tramo, Nivel Primario – Áreas Integradas

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 3

Escuela: Rabindranath Tagore

Docentes: Mariela Calvo, Gloria Rodríguez, Carina Rodríguez, Carolina Montero.

Grado: 2°

Turno: tarde

Áreas Integradas: Matemática- Ciencias Naturales.

Título de la propuesta: “**Jugando vamos terminando**”

Contenidos: **MATEMÁTICA:** Identificar regularidades en las series numéricas y analizar el valor posicional en contextos significativos al leer, escribir, comparar números de una, dos, tres y más cifras al operar con ellos. Realizar cálculos exactos y aproximados de sumas y restas con números de una, dos y tres cifras eligiendo hacerlo en forma mental o escrita en función de los números involucrados, articulando los procedimientos personales con los algoritmos usuales. Comparar y describir figuras y cuerpos según sus características (número de lados o vértices, la presencia de bordes curvos o rectos, la igualdad de la medida de sus lados, forma y número de caras) para que otros las conozcan. **CIENCIAS NATURALES:** La comprensión de que existe una gran variedad de seres vivos que poseen características, formas de comportamientos y modos de vida relacionados con el ambiente en que viven, identificando algunas de sus necesidades básicas y nuevos criterios para agruparlos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: **ÁREA: MATEMÁTICA.**

- IDENTIFICA NÚMEROS NATURALES DE HASTA TRES CIFRAS Y ANALIZA REGULARIDADES NUMÉRICAS.
- OPERA CON NÚMEROS NATURALES RESOLVIENDO SUMAS Y RESTAS DE HASTA TRES CIFRAS.
- DIFERENCIA CUERPO Y FIGURA GEOMÉTRICA Y SUS CARACTERÍSTICAS.

ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

- IDENTIFICA LA DIVERSIDAD DE SERES VIVOS Y SUS CARACTERÍSTICAS.
- DISTINGUE LAS PARTES DE LAS PLANTAS IDENTIFICANDO SUS NECESIDADES BÁSICAS VITALES.

DESAFÍO: ORGANIZAR UNA CAJITA CON VARIADOS JUEGOS.

ACTIVIDADES

DIA 1 ÁREA: MATEMÁTICA.

EN ESTA GUÍA TRABAJAREMOS ARMANDO UNA CAJITA DE DIFERENTES JUEGOS, PARA RECORDAR LO QUE APRENDIMOS EN ESTE TIEMPO. CADA DÍA AGREGAREMOS UN JUEGO A LA CAJITA DIVERTIDA. PARA ESO BUSCAREMOS UNA PEQUEÑA CAJA (TAMAÑO DE ZAPATO) Y ALGUNO DE LOS MATERIALES QUE UTILIZAREMOS.

1. HOY JUGAREMOS A LA LOTERIA PARA ELLO REPASAREMOS LOS NUMEROS.
2. COMPLETA EL CUADRO CON:
 - EL NÚMERO CUARENTA Y CINCO.
 - EL QUE ESTÁ ENTRE 75 Y 77.
 - EL RESULTADO DE $50+9$.
 - LOS TERMINADOS EN 8.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									
100									

2. DESCUBRE LOS NÚMEROS DE LOS CUADROS COLOREADOS, ANOTALOS DE MAYOR A MENOR.

--	--	--	--	--	--	--	--

3. ANOTA EN CARTONCITOS LOS NÚMEROS HASTA EL 99, Y CON UN INTEGRANTE DE TU FAMILIA JUEGA AL BINGO ELIGE UN CARTÓN.

3		23		40 54			81
8		20		49 59		79	
	11		37 44		60 77		

5	10			44		62	70	
	16		37	47			76	81
7		21	39		58			89

4- GUARDA EN TU CAJITA DIVERTIDA LOS NÚMEROS DEL BINGO, Y LOS CARTONES, PUEDEN CONFECCIONAR OTROS CARTONES PARA SEGUIR JUGANDO.

DIA 2 ÁREA: MATEMÁTICA

1- HOY JUGAREMOS CON BILLETES, MONEDAS Y FIGURITAS

2- OBSERVA CUANTO DINERO HAY EN CADA RECTÁNGULO Y ESCRIBE LA OPERACIÓN Y EL RESULTADO.

 <p>.....</p>	 <p>.....</p>
 <p>.....</p>	 <p>.....</p>

2- AHORA USA TUS BILLETES DEL MATERIAL CONCRETO, LEE PIENSA Y RESUELVE LAS SIGUIENTES SITUACIONES:

A- EN MI ALCANCÍA TENGO \$ 51 Y MAMÁ ME DIÓ \$23 ¿CUÁNTO DINERO TENGO AHORA?

B- MI ABUELA ME DIO \$ 85 PARA COMPRAR GALLETAS ME GASTÉ \$ 63 ¿CUÁNTO ME SOBRO?

3- MIRA CON ATENCIÓN. ESCRIBE DEBAJO A CADA FIGURA SU NOMBRE.

 = 1	 = 5	 = 10	 = 30
---	---	--	--

.....
-------	-------	-------	-------

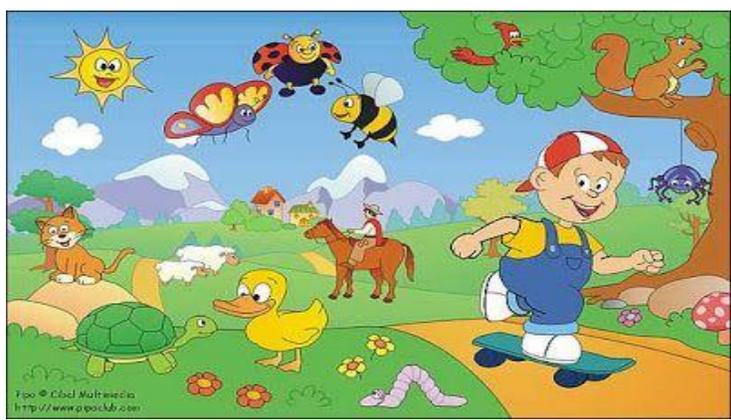
4- ANOTA DENTRO DE CADA UNA SU VALOR Y RESUELVE.

$\triangle + \square + \bigcirc + \square = \dots\dots\dots$
$\square + \triangle + \triangle + \square + \bigcirc = \dots\dots\dots$
$\triangle + \square + \square + \square + \bigcirc + \bigcirc = \dots\dots\dots$
$\triangle + \square + \square + \square + \square + \bigcirc + \bigcirc = \dots\dots\dots$

3- ARMA PARA LA CAJITA DE JUEGOS TARJETAS CON LAS FORMAS GEOMÉTRICAS, LAS COLOCAS EN UNA BOLSITA, LE PUEDES ANOTAR A CADA UNA SU VALOR, SACA TRES O CUATRO Y SUMA. PRACTICA JUGANDO. ENVÍA UN VIDEO A LA SEÑO JUGANDO.

DÍA 3 ÁREA: CIENCIAS NATURALES.

1. OBSERVA EL PAISAJE Y LOS ANIMALITOS QUE HAY PORQUE HOY NOS DIVERTIMOS CON EL JUEGO DE LA MEMORIA.



- 2- ¿QUÉ VES?
- 3- ¿QUÉ NECESITAN LOS SERES VIVOS?
- 4- ¿ALGUNO PODRÍA VIVIR SIN ALIMENTO Y SIN AGUA?

5- UBICA LOS ANIMALES, SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS.

VUELAN	CAMINAN	REPTAN
..		

6- DIBUJA EN FICHAS DE CARTULINA O PAPEL Y LUEGO PEGA EN CARTÓN O ALGO FIRME. (TODOS LOS DIBUJOS POR DOS PARA ARMAR EL JUEGO)

- * UN ANIMAL CON PLUMAS.....
- * UN ANIMAL CON ESCAMAS.....
- * UNO CON DOS PATAS.....
- * UNO CON ALAS.....
- * UN INVERTEBRADO.....
- * UNO VERTEBRADO.....

5-PARA TU CAJITA DE JUEGOS DE HOY JUEGA CON LAS FICHAS CONFECCIONADAS.

DÍA 4 ÁREA: MATEMÁTICA

- 1- HOY JUGAREMOS A PONERLE LA COLA AL PERRO.
- 2- .UNE A QUÉ CUERPO GEOMÉTRICO CORRESPONDE CADA OBJETO.

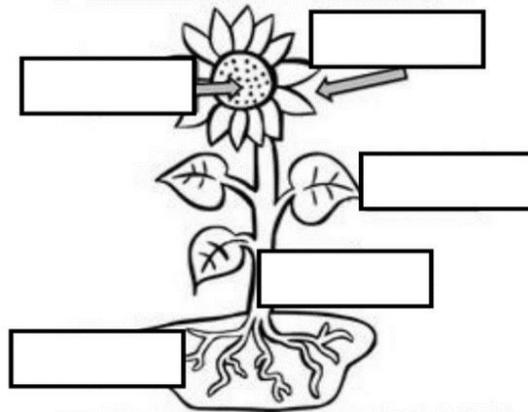
Facebook Pizarras creativas

Escuela: Rabindranath Tagore – Segundo Tramo, Nivel Primario – Áreas Integradas

- 3- BUSCA Y ESCRIBE DOS OBJETOS QUE TENGAN FORMA DE CUERPO GEOMÉTRICO Y ESTÉN EN TU CASA.
- 4- ARMA PARA TU CAJITA DIVERTIDA UN PERRITO U OTRO ANIMAL CON UN CUERPO GEOMÉTRICO QUE PUEDE SER UNA CAJITA QUE TENGAS EN CASA Y JUEGA A PONERLE LA COLA(CON LOS OJOS TAPADOS)

DÍA 5 ÁREAS: CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICA

1. PINTA LA PLANTA SEGÚN LAS INDICACIONES



- ★ EL TALLO ES MARRÓN
 - ★ LA FLOR ES AMARILLA
 - ★ LA RAÍZ ES NEGRA
 - ★ LAS HOJAS SON VERDES
 - ★ LAS SEMILLAS SON NARANJAS.
- 5- DIBUJA QUE NECESITAN LAS PLANTAS PARA VIVIR.
 - 6- ARMA UN ROMPECABEZAS CON LA ILUSTRACION.
 - 7- AHORA A DISFRUTAR UN LINDO MOMENTO DE JUEGOS CON TU CAJITA DIVERTIDA.

CONDUCCIÓN: ANDREA POZO