

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO N° 3

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 y 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.

Nº	ENIGMA	RESPUESTA
1	¿QUÉ ANIMAL NOS DA LA LECHE Y EL QUESO?	
2	ESCRIBE LOS NÚMEROS DE 10 EN 10 HASTA 50, PARTIENDO DE 0	
3	¿QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA VES EN LA PUERTA DEL ESTABLO?	
4	ESCRIBE EN LETRAS ¿CUÁNTOS PATITOS 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: CABALLO.	
8	ESCRIBE SOLITO, SIN REPETIR, EL NOMBRE DE 3 ANIMALITOS QUE VES.	
9	JUAN TENÍA 20 VACAS. LE REGALARON 5 MÁS.¿CUÁNTAS TIENE AHORA?	
11	LEE LA ORACIÓN Y ESCRÍBELA BIEN: <b>JULIO BUSCAN A SU CALALLO.</b>	
12	OBSERVA LA GRANJA Y ESCRIBE 3 SUSTANTIVOS.	
13	<u>ORDENA ALFABÉTICAMENTE:</u> VACA-CABRA-GALLINA ¿CÓMO LO HICISTE?	

14	¿QUÉ VES A LA IZQUIERDA DE LA GALLINA?	
15	LOS ANIMALES OVÍPAROS NACEN DE UN HUEVO. NOMBRA DOS.	
16	LA GRANJA TIENE UN PAISAJE ¿RURAL O URBANO?	
17	¿QUÉ NÚMERO ES MÁS GRANDE 80 O 240?	
18	LOS ANIMALES CARNÍVOROS SE ALIMENTAN DE CARNE. NOMBRA DOS.	
19	COMPLETA EL CICLO DE LA VIDA: NACE-CRECE-SE REPRODUCE Y .....	
20	LEE Y COMPLETA CON SIGNOS QUE FALTAN: ...CÓMO TE LLAMAS...	
21	UN ANIMAL VIVÍPARO, NACE DE LA PANZA DE SU MADRE. NOMBRA UNO.	
22	ESCRIBE EL NÚMERO QUE FALTA: 2 - 4 - 6 - 8 - ___ - 12 - ___ - 16 - 18 - 20	
23	ORDENA LA ORACIÓN: <b>CABRA LA AGUA. TOMA</b>	
24	¿EN QUE EDIFICIO SE CREÓ LA PRIMERA JUNTA DE GOBIERNO?	
25	RESUELVE SOLITO: TENÍA 10 VACAS, 6 SE FUERON A PASTAR ¿CUÁNTAS QUEDARON*?	
26	¿QUÉ PALABRAS RIMAN? EL SEÑOR PATO, INVITÓ A DON GATO.	
27	NOMBRA UN SÍMBOLO PATRIO.	
	<b>ANTES DE ENTRAR AL ESTABLO RESPONDE:</b> ¿CUÁL FUE EL ENIGMA MÁS FÁCIL DE RESOLVER? ¿CUÁL FUE EL MÁS DIFÍCIL? ¿POR QUÉ?	

●PIENSA E INVENTA UN ENIGMA SENCILLO PARA EL CASILLERO, ASÍ PUEDES AVANZAR MÁS RÁPIDO...

10		
----	--	--

●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!!

