



ACTIVIDAD SEMANAL DEL 25 AL 27 DE MARZO

SEGUNDO GRADO

Familias:

Aconsejamos realizar las actividades en el cuaderno de clase y en el día correspondiente, esto nos permite no atrasarnos y poder avanzar en los contenidos. Esperamos que todos estén bien. Un abrazo fraterno y seguimos encomendándonos a la Virgen del Valle para que nos proteja con su manto. Señor Vale y Señor Bety

SEÑOR VALE 2° "A": vlujan@institutosvallecba.edu.ar

SEÑOR BETY 2° "B": bperez@institutosvallecba.edu.ar

CLASE 6

Hoy es.....

El día está

En este fin de semana largo hice.....

Lengua

¡A CONCENTRARSE!

a) Encuentra en esta sopa de letras 7 animales.

R	H	X	I	P	W	M
A	C	A	K	E	M	O
T	I	B	U	R	O	N
O	O	E	T	R	H	O
N	E	J	S	O	R	M
T	C	A	B	R	A	T
P	A	L	O	M	A	Q

b) Cópialas en tu cuaderno

c) Ordénalas alfabéticamente

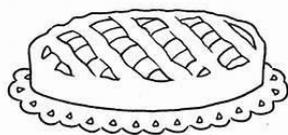
d) Dibuja algunos de los animales de la sopa

Matemática En

la panadería

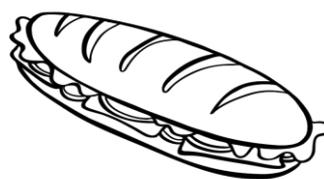


Pan \$25



torta \$72

cupcake \$ 5



sandwich \$ 33



- 1) Elena quiere comprar una torta y 3 cupcake ¿Cuánto gastará?
- 2) Dibuja los billete y monedas con los que pagará
- 3) Maria tiene un billete de \$50 , uno de \$20 , uno de \$5 y tres monedas de \$1. ¿Cuánto dinero tiene?
- 4) ¿Qué puede comprar con ese dinero?

✚ Resuelve usando estrategias personales

$$25+54+17=$$

$$47+29+21=$$

$$33+27+21+9=$$

CLASE 7

Hoy es

El dia

Hoy quiero pedir o agradecer a Jesús por.....

Matemática ✚

Jugamos a: ¡A llegar al 100!

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Se juega de a dos. Necesitan el cuadro de números hasta el 100, una ficha para cada jugador y una moneda que tiene un papelito pegado en cada cara, en una dice **+1** y en la otra dice **+10**. Para comenzar a jugar, colocan ambas fichas en el casillero del cero. Luego, tira la moneda el primer jugador. Si sale **+1**, avanza con su ficha un casillero; si sale **+10**, avanza con su ficha diez casilleros. Después tira el otro jugador y se van turnando. Gana el que llega primero a 100.

✚ Con el castillo numérico resolver los siguientes cuadros

Número	+1	+10
24		
67		
59		
83		
41		

Número	-1	-10
10		
68		
59		
70		
84		

Lengua

Cadena de palabras

A partir de la última letra de esta palabra debes pensar y escribir otra que empiece con esa letra.

Ejemplo

Laure**l**-limón**n**-nariz**-z**apato**-o**so ¿Entendés?

Hace lo mismo empezando con:

Campana**-** Y ahora con:

Dormir**-**

Si te gustó podés seguir jugando con tu familia, que uno dice una palabra y el otro tiene que decir otra palabra que empiece con la última letra del participante anterior.
¡A divertirse!

Hoy es

El día

Escribe tus cosas preferidas(comidas, juguetes etc.).....

Ciencias naturales

(cambios en el cuerpo humano como resultado del crecimiento: peso, altura, dentición)

A pensar: Los
puedo tener, los
puedo perder, y
un ratón, me los
ve caer.

¿Qué son?
Como la piedra son duros
para el perro un
buen manjar, y sin
ellos no podrías ni
saltar ni caminar.

¿Qué son?
Cuando sonrías asoman
blancos como el azahar,
unas cositas que cortan
y que pueden masticar.
¿Qué son?

✚ Escribe las respuestas.

✚ Dibuja la silueta de tu cuerpo en tu cuaderno y escribí de que esta compuesto nuestro cuerpo, aparte de huesos...

✚ Averigua, cuál es la función de los huesos.

Lengua

1) Observa las imágenes y escribe una historia. Recuerda los momentos del cuento (Inicio, Desarrollo Y desenlace)



Matemática

1) Completa las series

15- 20 - - - - -

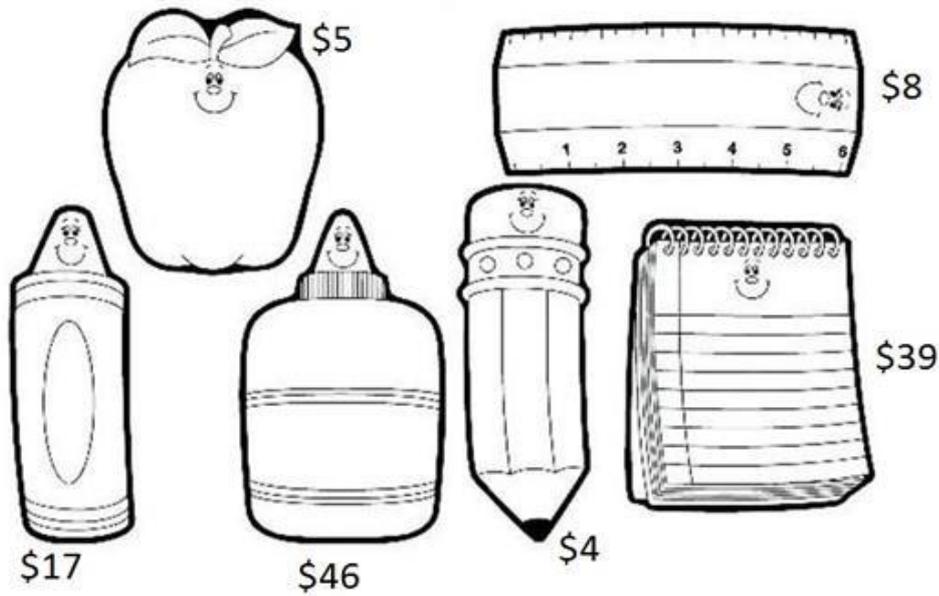
33- 36- - - - -

27- 37- - - - -

18- 23-28- - - - -

Problema de billetes y monedas

La mamá de Pablo para empezar las clases compró:



Escribe cómo se llama cada elemento que compraron y al lado dibuja los billetes y monedas con los que tuvo que pagar.
