

GUIA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO 2

ESCUELA: General Marino Bartolomé Carreras. CUE: 700050700

DOCENTES: Cecilia Contreras, Liliana Ortiz, Eugenia León.

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: Araceli Olmos, Laura Balmaceda, Silvana Leites.

GRADO: 2° **TURNO:** Mañana.

ÁREAS: Matemática. Ciencias Naturales. Educación Tecnológica, Educación Física

TÍTULO: Construyendo mi juego favorito.

DESAFÍO: Diseñar y confeccionar juegos tradicionales de mesa con su instructivo correspondiente.

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: Numeración hasta el 300. Operaciones: suma con dificultad. Doble. Tabla del 2 . Nociones Geométricas: Figuras

CIENCIAS NATURALES: Alimentación saludable.

EDUCACIÓN FÍSICA: Numeración. Lanzamientos

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: Exploración de las posibilidades y limitaciones de los materiales, ensayando operaciones tales como: doblar, romper, deformar, entre otras.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- ✓ Identifica regularidades de números naturales de tres cifras y analiza su valor posicional
- ✓ Interpreta tablas numéricas.
- ✓ Relaciona cálculos de suma con doble aplicando la tabla del 2 .
- ✓ Describe figuras geométricas.
- ✓ Reconoce y clasifica alimentos saludables y no saludables.
- ✓ Selecciona materiales para la construcción de juegos.
- ✓ Utiliza diferentes herramientas, según la operación a realizar.
- ✓ Diferencia distintos materiales.
- ✓ Elabora mentalmente operaciones durante el deporte.

DESAFÍO: Diseñar y confeccionar juegos tradicionales de mesa con su instructivo correspondiente.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

DÍA 1. MATEMÁTICA(16/11)

- 1) Los chicos de segundo se comunicaron por video llamada para saber cómo estaban pasando estos días en los que hay que cuidarse y evitar salir de casa, la mayoría coincidió en que extrañaban salir a jugar por lo que decidieron jugar en familia a la lotería

JUGAMOS A LA LOTERÍA

RECURSOS:

- ❖ Cartones de lotería con números (del 200 AL 290)
- ❖ Bolsa con tarjetas de números (del 200 AL 290).

INSTRUCCIONES

- ❖ Designa un secretario para que cante los números
- ❖ Colocar los números en una bolsa
- ❖ Repartir los cartones uno por participante
- ❖ Buscar algún elemento pequeño para señalar en cada cartón los números cantados.

	289		265
245		247	
	216		189

298		270	
	289		210
209		299	

	212		243
289		218	
	265		290

289		261	
	245		211
231		207	

INICIAMOS EL JUEGO. Una persona diferente en cada turno, saca y canta un número de la bolsa, sin mostrar la tarjeta. Una vez finalizado el juego, escribimos todos los números cantados y los leemos en conjunto.

- 2) Relaciona el nombre con el número

Doscientos nueve	216
Doscientos cuarenta y ocho	209
Doscientos dieciséis	248

- 3) GENIOS A PENSAR. JUAN ELIGIÓ DOS NÚMEROS DE SU CARTÓN PARA REALIZAR LAS SIGUIENTES SUMAS. ¿LO AYUDAMOS?

$$224 + 215 =$$

$$265 + 221 =$$

DÍA 2. MATEMÁTICA (17/11)

SEGUIMOS JUGANDO A LA LOTERIA

- 1) La mamá de Juan confeccionó el doble de cartones ¿Cuántos cartones hizo? ¿Qué tablas de multiplicar permiten encontrar los resultados?



DOBLES DE CARTONES:.....

- 2) MARCA CON UNA X LA OPERACIÓN QUE HICISTE PARA OBTENER EL RESULTADO.

8+8..... 2X8.....

- 3) COMPLETA LA TABLA DE DOBLES

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2										

DÍA 3. CIENCIAS NATURALES (18/11)

- 1) El juego del plato saludable



Material necesario

- Confecciona en familia cartas de alimentos saludables. Se ponen en el centro de la mesa, boca abajo y en un montón.
- Las 4 hojas con los 4 platos del día: desayuno, comida, merienda y cena. Cada jugador tiene estas 4 hojas. Los platos de comida y cena vienen divididos en 4 cuartos. El cuarto más grande corresponde a vegetales. El más pequeño a frutas y los dos restantes son para la parte proteica y los cereales (integrales). Los platos del desayuno y merienda no presentan esta división. Esto permite más libertad y creatividad. Si bien, no hay que olvidar que deben ser platos saludables compuestos por al menos una pieza de fruta y algo de cereal integral y proteína.

¡A jugar! ¿Cómo se juega?

Comienza el alumno de segundo. Toma una carta del montón. Si se trata de un alimento saludable, debe distinguir si es un cereal, un vegetal, fruta o proteína. La coloca entonces en el plato y lugar correspondiente. Si se trata de un alimento no saludable, lo deshecha. También se desechan las cartas de alimentos, que si bien son saludables, ya no necesitamos porque nuestros platos ya contienen ese grupo de alimentos. Por ejemplo, si ya tenemos fruta en los 4 platos y tomamos una carta de fruta, ésta se desecha. Sigue el jugador de su derecha. Toma una carta y hace lo mismo. Y así sucesivamente hasta que un jugador consigue completar los 4 platos saludables. Los 4 platos deben ir acompañados de **agua** (¡no refresco!).

2) UBICA EN EL CUADRO LOS ALIMENTOS SEGÚN SEAN SALUDABLES O NO.

LECHE- CHOCOLATE- PAPAS FRITAS – YOGURT- FRUTAS –FIAMBRES

ALIMENTOS MUY SALUDABLES	ALIMENTOS POCO SALUDABLES

EN FAMILIA COCINAMOS UN PLATO SALUDABLE, ESCRIBIMOS LA RECETA Y SEÑALAMOS SUS PARTES (INGREDIENTES, PREPARACION)

Puedes preparar el arroz con leche o la leche chocolatada que recibes desde la escuela .

ENVIAMOS FOTOS A LA SEÑO DE LA RECETA Y PLATO TERMINADO.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

MATERIALES: Cartulinas de colores. Pelota de media

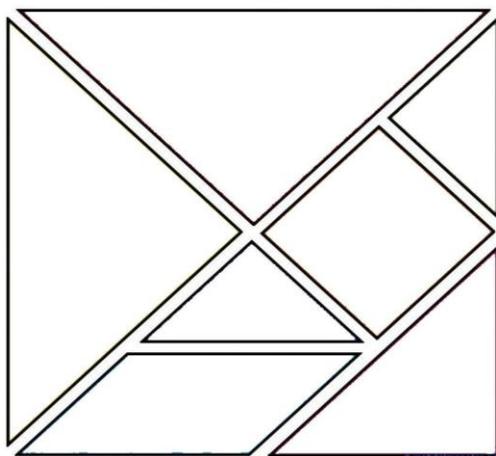
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Comenzamos con una entrada en calor por el patio o sala de la casa con un trote suave moviendo los brazos en círculo. Damos pequeños saltitos y continuamos con el trote. Realizamos desplazamiento lateral moviendo en péndulo los brazos. De un extremo del patio o la casa saltamos en un pie hasta otro lugar volviendo con el otro pie saltando.

Jugamos : Con las cartulinas realizamos cuadrados medianos y en el centro un número (enumeramos todos los cuadros del 1 al 10) pegamos cada cuadro distribuidos en el piso con cinta de manera desordenada. Luego un familiar nos dictará diferentes órdenes y nosotros deberemos lanzar la pelota desde una distancia de 5 metros según las consignas que serán las siguientes:

- Dictado de números
- Resultado de la suma de dos números
- Resultado de la resta de dos números
- Lanzar a un número y realizar esa cantidad, saltos rodilla al pecho
- Con dos lanzamientos formar un número de dos cifras
- Lanzar a un número y realizar saltos tijeras según la cifra

DÍA 4 MATEMÁTICA (19/11)

NOS DIVERTIMOS CON EL TÁNGRAM. Los chicos de segundo jugaron al tangram; un juego chino con figuras geométricas. Colorea las piezas según el código.

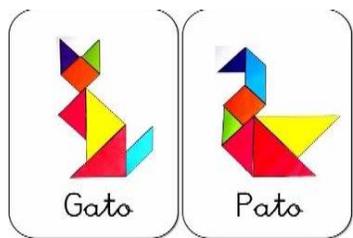


LOS TRIÁNGULOS
CON AMARILLO

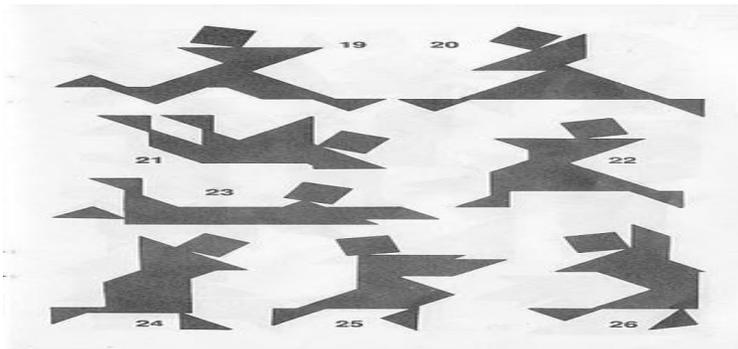
LOS CUADRADOS
CON AZUL

LOS PARALELOGRAMOS
CON ROJO

Recorta las figuras y arma los siguientes animales



- 3) JUGAMOS EN FAMILIA. DIVÍDANSE EN GRUPOS, POR EQUIPO SAQUEN UN PAPELITO E IMITEN CON SUS CUERPOS LAS FIGURA QUE LES TOCO.



ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

- 1- Confecciona un juego tradicional, con materiales que tengas en casa, a estos se les llama **reutilizables**, porque son empleados para realizar otro producto.



- 2- Escribe que materiales utilizaste.
3- Diseña (dibuja) las herramientas que empleaste.

DÍA 5 (20/11)

RESOLUCIÓN DEL DESAFIO FINAL (R.D.F)

- 1) DISEÑA Y ESCRIBE EL INSTRUCTIVO DE UN JUEGO TRADICIONAL DE MESA

RECUERDA: ENVIAR FOTOS DE LA ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN PARA JUGAR EN FAMILIA.

Directivos :Alejandra Peralta –Verónica Bravo