

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 2.

ESCUELA: CAMPAÑA DEL DESIERTO.

CUE: 700027800

DOCENTES: ALEJANDRO PONS – LETICIA PAEZ/PROFESORAS: FERNANDA RAMÍREZ-
VANESA AGÜERO.

GRADO: 2° A Y B

CICLO: PRIMERO

NIVEL: PRIMARIO

TURNO: MAÑANA Y TARDE.

ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS SOCIALES - EDUCACIÓN FÍSICA –
EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: EL JUEGO NOS ENTRETIENE.

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** RELACIONES NUMÉRICAS. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS Y OPERACIONES. FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS. **CIENCIAS SOCIALES:** LOS ESPACIOS URBANOS Y RURALES. SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS. LAS INSTITUCIONES Y LOS INTERESES DE LAS PERSONAS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** LA EXPLORACIÓN, EL DESCUBRIMIENTO Y LA EXPERIMENTACIÓN MOTRIZ EN SITUACIONES LÚDICAS Y PROBLEMÁTICAS. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** LOS PROCESOS TECNOLÓGICOS. LOS MEDIOS TÉCNICOS. REFLEXIÓN SOBRE LA TECNOLOGÍA, COMO PROCESO SOCIO CULTURAL: DIVERSIDAD, CAMBIOS Y CONTINUIDADES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: **MATEMÁTICA:** APLICA RELACIONES NUMÉRICAS HASTA EL 700. RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS APLICANDO DIFERENTES ESTRATEGIAS. DIFERENCIA FIGURAS DE CUERPOS GEOMÉTRICOS. **CIENCIAS SOCIALES:** DIFERENCIA CARACTERÍSTICAS DE PAISAJE RURAL Y URBANO. IDENTIFICA INSTITUCIONES QUE AYUDAN A LAS PERSONAS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** PONE EN PRÁCTICA HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS, LOCOMOTRICES Y MANIPULATIVAS. VARÍA LA POSTURA Y POSICIÓN CORPORAL. REALIZA ACCIONES CON INDEPENDENCIA SEGMENTARIA. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** DISTINGUE MATERIALES Y HERRAMIENTAS PARA EL JUEGO PROPUESTO. INTERPRETA EL INSTRUCTIVO AL CONSTRUIR EL JUEGO. DESCRIBE LA CONSTRUCCIÓN DEL MISMO.

DESAFÍO: REFORMULACIÓN DE UN JUEGO DE MESA SENCILLO, APLICANDO DISTINTAS ESTRATEGIAS DE RESOLUCIÓN.

ACTIVIDADES: DÍA N° 1 ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES.

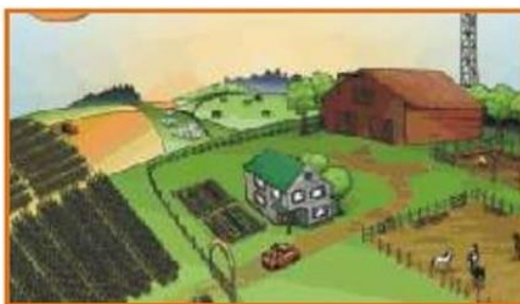
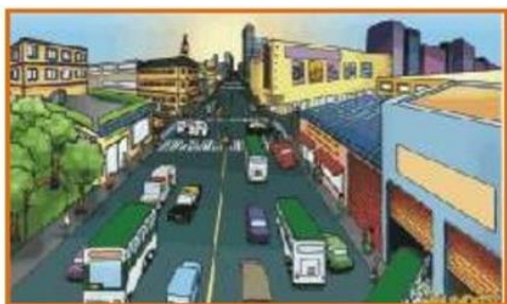
1) LEE LA SIGUIENTE HISTORIA.

TOMÁS DISFRUTÓ MUCHO DE LOS DÍAS QUE PASÓ EN LA CASA DE SUS ABUELOS EN EL CAMPO. DESCUBRIÓ, GRACIAS A SU ABUELO TITO, LOS JUEGOS DE MESA. TAMBIÉN, DISFRUTÓ DE ANDAR A CABALLO, DARLE DE COMER A LOS ANIMALES DE LA GRANJA Y DE JUNTAR LOS TOMATES DE LA HUERTA. TANTO LE GUSTÓ LA TRANQUILIDAD DEL CAMPO, QUE DESEA PRONTO VOLVER A LA CASA DE SUS ABUELITOS.

2) CONTESTA LOS SIGUIENTES INTERROGANTES.

¿QUÉ ACTIVIDADES REALIZÓ TOMÁS? ¿POR QUÉ LE GUSTÓ EL CAMPO? ¿QUÉ OTRAS ACTIVIDADES SE PUEDEN REALIZAR EN EL CAMPO?

3) OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y ESCRIBE DOS DIFERENCIAS QUE VES ENTRE EL CAMPO Y LA CIUDAD.



ACTIVIDADES: DÍA N° 2 ÁREAS: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

4) DE LOS JUEGOS QUE JUGÓ TOMÁS, EN LA CASA DE SU ABUELO, EL QUE MÁS LE GUSTÓ, FUE EL DE LA OCA. ¿CONOCES EL JUEGO DE LA OCA? ¿LO JUGASTE ALGUNA VEZ? ¿SABES QUE ES UNA OCA?

5) TOMÁS QUEDÓ TAN ENTUSIASMADO CON EL JUEGO DE LA OCA, QUE QUISO CREAR UNO PROPIO. ARMA TU PROPIO JUEGO, COMO LO HIZO TOMÁS.

6) ¡A JUGAR CONSTRUYENDO! ¡MANOS A LA OBRA! CONSTRUYE EL JUEGO DE LA OCA GIGANTE.

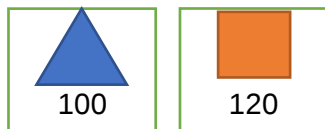
MATERIALES:

UN DADO, PAPELES DE COLORES, DE DIARIO, REVISTA, TIJERA, HILO O LANA, PEGAMENTO, EL QUE TENGAS EN CASA, REGLA, MASA DE SAL (HARINA, AGUA Y SAL) O PLASTILINA.

CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO:

Esc. Campaña del Desierto – 2° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

RECORTA CUADRADOS DE 25 CM POR 25 CM. LUEGO, RECORTA TRIÁNGULOS, CUADRADOS (DE MENOR TAMAÑO), RECTÁNGULOS Y CÍRCULOS DE COLORES, PARA PEGARLOS ADENTRO DE CADA CUADRADO, ENUMERA DEL 100 AL 700 SALTANDO DE 20 EN 20, POR EJEMPLO: 100 EL PRÓXIMO CASILLERO 120, LUEGO 140, ETC.



ESCRIBE EN PAPELES LOS RETOS QUE VAS A CUMPLIR, EN CADA CASILLERO DEBE ESTAR PEGADO EL RETO A REALIZAR. (PUEDES PEDIR AYUDA A UN FAMILIAR).

ESCRIBE EN GRANDE “JARDÍN DE LA OCA”, COLÓCALO EN EL PISO Y AL MEDIO. A SU ALREDEDOR, Y EN FORMA ORDENADA, DE MAYOR A MENOR, UBICA LOS CASILLEROS CADA UNO CON SU NÚMEROS, SU FIGURA Y SU RETOS (LOS QUE TENGAN); SEPARADOS EN LÍNEA RECTA.

INSTRUCCIONES:

ES UN JUEGO PARA DOS O MÁS PARTICIPANTES. CADA JUGADOR TIRA EL DADO Y AVANZA SEGÚN EL NÚMERO OBTENIDO, EN LAS CASILLAS DISPUESTAS EN EL PISO (31 CARTELES CON NÚMERO DEL 100 AL 700 SALTANDO DE 20 EN 20). DEPENDIENDO DEL NÚMERO QUE CAIGA, ES EL RETO QUE DEBES REALIZAR. GANA EL JUEGO EL QUE LLEGA AL CASILLERO LLAMADO “EL JARDÍN DE LA OCA”.

LOS RETOS ESTÁN EN LA ACTIVIDAD DEL DÍA 5.

ACTIVIDADES: DÍA N° 3 ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS SOCIALES.

- 7) ¿QUÉ FIGURAS PEGASTE EN LA SERIE DEL 100? ESCRÍBELAS.
- 8) ESCRIBE EL NOMBRE DEL CUERPO GEOMÉTRICO QUE RUEDA.



- 9) TOMÁS RECORRIENDO EL PUEBLO JUNTO A SU ABUELO, ENCONTRÓ ESTÁS INSTITUCIONES. OBSERVA LAS IMÁGENES Y ESCRIBE UNA ORACIÓN, PARA CADA UNA DE ELLAS, CONTANDO QUÉ NECESIDADES SATISFACEN.



10) NOMBRA UNA INSTITUCIÓN QUE TIENES CERCA DE TU CASA.

ACTIVIDADES: DÍA N°4 ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES, MATEMÁTICA.

11) TOMÁS, TAMBIÉN SE DIO CUENTA, QUE LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN LAS PERSONAS AHÍ, SON MUY DISTINTAS A LOS TRABAJOS DE SUS PADRES; SU MAMÁ ES CAJERA DE SUPERMERCADO Y SU PAPÁ CHOFE DE COLECTIVO. REALIZA UN CUADRO ESCRIBIENDO DOS TRABAJOS DEL CAMPO Y DOS DE LA CIUDAD.

TRABAJO DEL CAMPO	TRABAJO DE CIUDAD

12) LEE Y RESPONDE:

TOMÁS ERA TAN CURIOSO Y LE GUSTABAN LOS DESAFÍOS, QUE ENTRÓ EN LA GRANJA DE SU ABUELO Y MIRANDO LAS GALLINAS CALCULÓ LA CANTIDAD DE PATAS QUE HABÍA EN 5 GALLINAS JUNTAS.



¿CÓMO PIENSAS QUE LO RESOLVIÓ? ESCRÍBELO.



LA ABUELA LE CONTÓ A TOMÁS, QUE TODOS DÍAS RECOGE 5 HUEVOS DE GALLINA. ¿CUÁNTOS HUEVOS RECOLECTA EN 3 DÍAS? ¿CÓMO LO AVERIGUASTE?

ACTIVIDADES: DÍA N°5 ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

13) ES MOMENTO DE QUE PEGUES LOS RETOS EN LOS CASILLEROS.

-CASILLERO 100: ¿QUÉ HERRAMIENTAS UTILIZASTE PARA RECORTAR?

-CASILLERO 120: ¿QUÉ ANIMALES SE CRÍAN EN EL CAMPO?

Esc. Campaña del Desierto – 2° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

-CASILLERO 140: ARMA CON MASA DE SAL O PLASTILINA UNA HERRAMIENTA, ESCRIBE EL NOMBRE Y SUS PARTES.

-CASILLERO 160: ¿QUÉ NÚMEROS TIENES QUE SUMAR, PARA OBTENER COMO RESULTADO EL 400?

-CASILLERO 180: SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS HASTA EL CASILLERO 220.

-CASILLERO 200: RETROCEDE AL 160 PORQUE SE QUEDÓ SIN COMBUSTIBLE EL TRACTOR. DIBÚJALO.

-CASILLERO 220: ESCRIBE TRES UTENSILIOS QUE HAY EN LA COCINA.

-CASILLERO 240: NOMBRA UN TRABAJO QUE SE REALIZA EN EL CAMPO.

-CASILLERO 260: ¿QUÉ NÚMERO SE FORMA, SI TIENES $200 + 40 + 8$?

-CASILLERO 280: IMAGINA QUE EN EL RECORRIDO TE ENCONTRASTE CON UN RÍO. SALTA CON UN SOLO PIE HASTA EL CASILLERO 320.

-CASILLERO 300: ¿A QUÉ INSTITUCIÓN DEBES ASISTIR SI TIENES FIEBRE?

-CASILLERO 320: RECORTA FLORES, MARIPOSAS, AVIONES, BARCOS, ETC. DE LAS REVISTAS UTILIZANDO TU TIJERA.

-CASILLERO 340: MENCIONA DOS TRABAJOS DE LA CIUDAD.

-CASILLERO 360: EL ABUELO TIENE DOS CABALLOS. ¿CUÁNTAS PATAS HAY EN TOTAL?

-CASILLERO 380: TOMÁS TARDÓ EN LLEGAR AL CAMPO 4 HORAS EN COLECTIVO Y SU PAPÁ 4 HORAS MÁS QUE TOMÁS, PORQUE SE LE ROMPIÓ EL AUTO. ¿CUÁNTO TARDÓ EL PAPÁ?

-CASILLERO 400: ¿QUÉ NÚMEROS HAY ENTRE EL 410 Y EL 413?

-CASILLERO 420: ¿PARA QUÉ SIRVE UN MARTILLO?

-CASILLERO 440: ¿CUÁNTO LE FALTA AL 266 PARA LLEGAR AL 270?

-CASILLERO 460: NOMBRA DOS SERVIDORES PÚBLICOS.

Esc. Campaña del Desierto – 2° grado, Nivel Primario – Guía de Retroalimentación.

-CASILLERO 480: TE EQUIVOCASTE DE CAMINO. VOLVÉ HACIENDO ZIGZAG HASTA EL CASILLERO 420.

-CASILLERO 500: EL ABUELO DE TOMÁS, VENDIÓ LA SEMANA PASADA 12 CAJONES DE TOMATES Y ESTA SEMANA, LA MITAD ¿CUÁNTOS CAJONES VENDIÓ ESTA SEMANA?

-CASILLERO 520: PASAS POR UN PRECIPICIO, TIENES QUE CAMINAR EN FORMA LATERAL HASTA EL CASILLERO 580.

-CASILLERO 540: ANTES DE PASAR AL PRÓXIMO CASILLERO ¿QUÉ RESULTADO TE DA SI SUMAS 6 VECES EL NÚMERO 2?

-CASILLERO 560: IMAGINA QUE TE ENCONTRASTE CON UN PUENTE DE TRONCOS (COLOCA EL HILO EN LÍNEA CURVA SOBRE EL PISO), PARA PASARLO TIENES QUE HACER EQUILIBRIO HASTA LLEGAR AL CASILLERO 600.

-CASILLERO 580: SI TIENES 400 PUNTOS EN UN JUEGO Y TU COMPAÑERO 112 ¿CUÁNTOS PUNTOS HAY EN TOTAL?

-CASILLERO 600: MENCIONA UN OBJETO DE MADERA.

-CASILLERO 620: SI NECESITAS COMPRAR UN REMEDIO, ¿DÓNDE TIENES QUE IR?

-CASILLERO 640: IMAGINA UNA PENDIENTE PELIGROSA, PÁSALA CAMINANDO EN CUATRO PATAS HASTA LLEGAR AL CASILLERO 680.

-CASILLERO 660: NOMBRA QUÉ HERRAMIENTA SIRVE PARA SACAR UN TORNILLO.

-CASILLERO 680: ¿QUÉ SE PUEDE PLANTAR EN EL CAMPO?

-CASILLERO 700: MENCIONA CÓMO ES EL CAMPO Y CÓMO ES LA CIUDAD.

14) RESUELVE LOS RETOS ANTERIORES Y ESCRIBE LOS RESULTADOS EN TU CUADERNO.

15) REALIZA EL VIDEO DEL JUEGO Y CUÉNTAME CON QUIEN JUGASTE. ENVÍA A MI NÚMERO 2644145407 (SEÑO VANESA) Y A MI NÚMERO (SEÑO FERNANDA) 2645476288.

16) MUÉSTRALE A UN VECINO O FAMILIAR EL JUEGO QUE ARMASTE Y CUÉNTAME CÓMO LO HICISTE A TRAVÉS DE UN AUDIO, VIDEO, ETC.

VICE DIRECTORA: ADRIANA ARAYA

DIRECTORA: MARCELA SILVA

Docentes: Alejandro Pons – Leticia Paez