

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: ALEJANDRO MARÍA DE AGUADO

CUE: 7000432-00

DOCENTE: MARÍA PLAZA – CLAUDIA MAZA

GRADO: 2º A Y B TURNO: TARDE

ÁREA CURRICULAR: LENGUA – MATEMÁTICA – CIENCIA NATURALES – EDUCACIÓN FÍSICA - EDUCACIÓN MUSICAL.

TÍTULO: “APRENDO DESDE UN JUEGO”

DESAFÍO: **CREAR UN “MEMOTEST GEOMÉTRICO” PARA MENCIONAR CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES Y RESOLVER CÁLCULOS CON NÚMEROS.**

CONTENIDOS: **CIENCIAS NATURALES:** DIVERSIDAD ANIMAL: HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN, SU DESPLAZAMIENTO, TIPOS DE COBERTURAS: PELOS, PLUMAS, PIEL DESNUDA, ESCAMAS, ETC. **MATEMÁTICA:** NÚMEROS NATURALES Y OPERACIONES. FIGURAS GEOMÉTRICAS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** RITMOS Y CAMBIOS CORPORALES EN ACCIÓN Y REPOSO. **EDUCACIÓN MUSICAL:** MOVIMIENTO CORPORAL, MELODÍA

INDICADORES	SI	NO	EVIDENCIAS
IDENTIFICA LOS ANIMALES POR SUS CARACTERÍSTICAS.			
RECONOCE NÚMEROS NATURALES Y FIGURAS GEOMÉTRICAS.			
MEMORIZAR CÁLCULOS			
EDUCACIÓN MUSICAL UTILIZA EL CUERPO PARA APROPIARSE DE CONTENIDOS MUSICALES E INTERPRETA MELODÍAS COMPLETAS.			
EDUCACIÓN FÍSICA BUSCA E INTENTA LOGRAR UNA IMITACIÓN A TRAVÉS DE LAS POSIBILIDADES CORPORALES			

ACTIVIDADES

1. OBSERVA EL VIDEO PARA CONOCER DATOS CURIOSOS:

<https://youtu.be/Skkzlvhj1s8>

2. RESPONDE:

¿QUÉ OBSERVASTE EN EL VIDEO? ¿QUÉ CONOCES SOBRE LOS ANIMALES?

3. ENUMERA ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES QUE DESCUBRISTE EN EL VIDEO

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.

RECORDARLES QUE SIEMPRE ANTES DE COMENZAR CUALQUIER ACTIVIDAD, DEBEN ENTRAR EN CALOR AL MENOS 5' MINUTOS (CAMINANDO, TROTANDO, SALTANDO, MOVIENDO SIEMPRE BRAZOS, MUÑECAS Y CUELLO)

🕒 DEBEN ELEGIR 3 O MÁS ANIMALES A GUSTO DE CADA UNO, PARA LUEGO IMITARLOS, YA SEA CON UN GESTO, LA MANERA DE DESPLAZARSE, HACIENDO ALGÚN MOVIMIENTO O RUIDO CARACTERÍSTICO, ETC. UN INTEGRANTE DE LA FAMILIA LES DEBE SACAR UNA FOTO O HACER VIDEO PARA LUEGO VOTAR ENTRE TODOS, CUAL FUE EL MEJOR Y EL MÁS CHISTOSO. EN CASO DE NO PODER HACER UNA FOTO, EN UN PISO DEBEN DIBUJAR CON TIZA, EL CONTORNO DE LOS ANIMALES QUE ELIGIERON, Y LUEGO HACER LA MISMA VOTACIÓN.

🕒 *DESPUÉS DE CADA ACTIVIDAD, DEBEMOS SIEMPRE VOLVER A LA CALMA (CAMINANDO LENTAMENTE Y RESPIRANDO PROFUNDAMENTE POR UNOS 5' MINUTOS)*

ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

- A BAILAR ADIVINANDO E IMITANDO LOS ANIMALES
<HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=DG8-ALNS0SC>
- AHORA VAMOS A CANTAR DESCUBRIENDO LOS ANIMALES Y SUS SONIDOS QUE APARECEN EN LA CANCIÓN *MI AUTO BOCHINCHERO*
<HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HXKCPYZT260>
- ¿SE ANIMAN A ENVIARME VIDEO DE ALGUNA DE LAS DOS ACTIVIDADES?

4. TE DESAFIO A CREAR UN MEMOTEST GEOMÉTRICO ¿TE ANIMÁS? ...CON EL DEBERÁS MENCIONAR CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES Y RESOLVER CÁLCULOS CON NÚMEROS.

A- CON AYUDA DE UN MAYOR RECORTA EN CARTULINA O CARTÓN 20 TARJETAS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS (CUADRADOS, TRIÁNGULOS, RECTÁNGULOS, CÍRCULOS). RECORTA Y PEGA LAS SIGUIENTES IMÁGENES EN UNA DE LAS CARAS DE LAS PRIMERAS 10 TARJETAS: 2 CONEJOS, 2 AVES, 2 PECES, 2 LEONES, 2 ELEFANTES.



B- DETRÁS DE LAS OTRAS 10 FIGURAS ESCRIBE

EN 5 DE ELLAS, LO SIGUIENTE

$$500+200=$$

$$700-350=$$

$$350+400=$$

EN LAS OTRAS 5 TARJETAS, LO SIGUIENTE

700

350

750

C- AHORA A JUGAR!-

COLOCA TODAS LAS FIGURAS CON LOS ANIMALES Y LOS NÚMEROS PARA ABAJO Y ALINEADAS. (ASÍ RECORDARAS FÁCILMENTE DÓNDE ESTÁN)

POR CADA TURNO SE LEVANTAN DOS FIGURAS SI LOS ANIMALES SON IGUALES O COINCIDE LA OPERACIÓN CON EL RESULTADO SE APARTAN.

SINO LAS VUELVES A PONER PARA ABAJO Y DAS VUELTAS DOS MÁS, ASÍ HASTA ENCONTRAR TODOS LOS PARES QUE HAY.

¡ATENCIÓN! CUANDO TUS FIGURAS CON ANIMALES HAYAN COINCIDIDO DEBES HACER EL SONIDO QUE HACE ESE ANIMAL Y TRASLADARTE COMO ÉL LO HACE.

5- CUANDO ESTÉS REALIZANDO EL JUEGO PÍDELE A UN FAMILIAR QUE TE FILME Y ENVÍAS EL VIDEO.

EQUIPO DIRECTIVO

BLANQUIER ADRIANA : DIRECTORA

HEREDIA CLAUDIA VICE DIRECTORA