

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 2

ESCUELA: CLARA ROSA CORTÍNEZ

CUE: 700003000

DOCENTES: ANALÍA SILVA, ANA MARÍA FERNÁNDEZ, PATRICIA CASTRO, CELINA GÓMEZ, WALTER VARAS Y LAURA SILVANA NARANJO.

GRADOS: SEGUNDO

CICLO: PRIMERO

NIVEL: PRIMARIO

TURNOS: MAÑANA Y TARDE

ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA, EDUCACIÓN FÍSICA Y MÚSICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “ME DIVIERTO EN FAMILIA”

CONTENIDOS: MATEMÁTICA: REGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. OPERACIONES: ADICIÓN, SUSTRACCIÓN Y MULTIPLICACIÓN. FIGURAS GEOMÉTRICAS. CIENCIAS NATURALES: LOS HÁBITOS QUE FAVORECEN A LA SALUD, COMO LA HIGIENE PERSONAL Y LA ALIMENTACIÓN. MATERIALES Y SUS PROPIEDADES. EDUCACIÓN FÍSICA: COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL Y ÓCULO PODAL CON ELEMENTOS DE LA VIDA COTIDIANA. DESPLAZAMIENTOS Y MOVIMIENTOS MODERADOS CON ELEMENTOS DE USO DOMÉSTICO. MÚSICA: PALABRA HABLADA Y CANTADA. RIMAS, COPLAS, ADIVINANZAS, JITANJÁFORAS. EXPRESIÓN MUSICAL INTEGRAL. VOZ. CUERPO E INSTRUMENTO.

INDICADORES DE LOGRO PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA ESCRIBE LA RESPUESTA AL PROBLEMA USANDO UN TEXTO CLARO ACORDE A LA SITUACIÓN PLANTEADA.

- RECONOCE LAS FIGURAS.
- CALCULA DOBLES O TRIPLES USANDO ESCALAS NUMÉRICAS, SUMAS REITERADAS O TABLAS DE MULTIPLICAR.
- ESTABLECE RELACIONES NUMÉRICAS.

CIENCIAS NATURALES • IDENTIFICA LAS PROPIEDADES DE LOS MATERIALES.

- REDACTA HÁBITOS SALUDABLES.

EDUCACIÓN FÍSICA • PONE EN PRÁCTICA LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

MÚSICA • EXPERIMENTA DESPLAZAMIENTOS LIBRES Y FIGURAS COREOGRÁFICAS LIBRES Y PAUTADOS DE DIFERENTES ESTILOS.

- EJECUTA PULSACIONES EN SINCRONÍA CON EL DISCURSO MUSICAL.
- COORDINA ACCIONES SUCESIVAS EN DIFERENTES PLANOS CORPORALES EN SINCRONÍA CON EL DISCURSO MUSICAL.

DESAFÍO: DISEÑAR UN JUEGO DE CARTAS, QUE INVOLUCREN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMAS, RESTAS Y MULTIPLICACIONES.

ACTIVIDADES

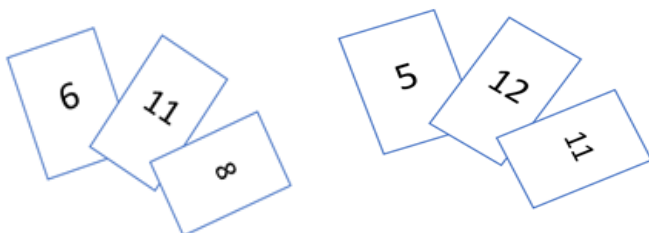
DÍA Nº 1: MATEMÁTICA Y CIENCIAS NATURALES.

MATEMÁTICA.

- ¡QUÉ LÍO! CARTAS CON PROBLEMAS.

MARTÍN Y SU MAMÁ SOFÍA JUEGAN A LAS CARTAS. TERMINARON EL JUEGO Y EL QUE HAYA SUMADO MÁS PUNTOS SERÁ EL GANADOR.

CARTAS DE MARTÍN CARTAS DE LA MAMÁ



- RESUELVE Y COMPLETA LA ORACIÓN.

MARTÍN TIENE EN TOTAL.....PUNTOS.

SU MAMÁ TIENE EN TOTAL.....PUNTOS.

EL JUEGO LO GANÓ.....

- CONVERSA EN FAMILIA.

¿SÁBES QUÉ SON LAS CARTAS? ¿CÓMO SON? ¿QUÉ FORMA TIENEN? ¿PARA QUÉ LAS USAMOS? ¿QUÉ JUEGO DE CARTAS CONOCES?

- RECUERDA:

LOS JUEGOS DE NAIPES O CARTAS SE JUEGAN CON CARTULINAS, LLAMADAS NAIPES O CARTAS, ÉSTAS FORMAN UNA BARAJA QUE DEBEN MEZCLARSE ANTES DE JUGAR CON TU FAMILIA O TUS AMIGOS.

• COMIENZA A PREPARAR TU JUEGO DE CARTAS: BUSCA EN TU CUADERNO DOS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMA Y CÓPIALAS EN UNA HOJA QUE LUEGO PUEDAS RECORTAR PARA PEGARLAS EN TUS CARTAS.

CIENCIAS NATURALES.

- LEE EL SIGUIENTE TEXTO: **¿QUÉ COMEMOS CUÁNDO NOS ALIMENTAMOS?**

AHORA MARTÍN ESTÁ JUGANDO A LAS CARTAS CON SUS AMIGOS. MIENTRAS JUEGAN, SU MAMÁ SOFÍA LES PREPARA UNA RICA ENSALADA CON TOMATES, ZANAHORIAS Y HUEVO DURO. PERO JUAN DECIDE COMER UNA MANZANA Y RAMIRO PREFIERE COMER PAPAS FRITAS CON UNA GASEOSA.



- BUSCA EN EL TEXTO LOS ALIMENTOS QUE SE NOMBRAN Y COMPLETA EL SIGUIENTE CUADRO. SI TE ANÍMAS AGREGA DOS ALIMENTOS MÁS A CADA UNO.

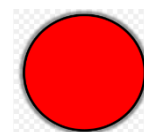
ALIMENTOS SALUDABLES	ALIMENTOS NO SALUDABLES

- ¿QUÉ OTROS HÁBITOS CONÓCES PARA CUIDAR DE NUESTRA SALUD? ESCRÍBELOS EN TU CUADERNO.

DÍA Nº 2: MATEMÁTICA Y CIENCIAS NATURALES.

MATEMÁTICA.

- OBSERVA LAS FORMAS DE LAS CARTAS QUE TIENEN MARTÍN Y SU MAMÁ.
- RESPONDE: ¿QUÉ FIGURA GEOMÉTRICA ES LA DE LAS CARTAS?.....
- ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS SIGUIENTES FIGURAS.



- ELIGE UNA FORMA DE LAS FIGURAS PARA HACER TU JUEGO DE CARTAS.
- LEE ESTAS PISTAS Y ADIVINA QUÉ FIGURA ES. ESCRÍBELA EN EL RECUADRO.
 - TENGO 3 LADOS IGUALES.
 - MI NOMBRE COMIENZA CON T Y TERMINA CON O.



CIENCIAS NATURALES.

- OBSERVA LOS SIGUIENTES MATERIALES.
- ESCRIBE QUÉ MATERIALES SON.



- RESPONDE: ¿QUÉ MATERIAL ELEGIRÍAS PARA HACER TU JUEGO DE CARTAS?

- ¿QUÉ PROPIEDAD TIENE EL MATERIAL ELEGIDO? SEÑALA CON UNA CRUZ LA RESPUESTA CORRECTA.

ES TRANSPARENTE _____ ES OPACO _____ ES TRANSLÚCIDO _____

• YA DECIDISTE LA FORMA Y EL MATERIAL DE TUS CARTAS. AHORA DEBES ARMAR UN JUEGO DE CARTAS PARA JUGAR CON TU FAMILIA: RECORTA CON TU TIJERA 12 FIGURAS CON EL MATERIAL Y FORMA ELEGIDA. PEGA EN ELLAS LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMA QUE COPIASTE EL PRIMER DÍA.







DÍA Nº 3: MATEMÁTICA Y EDUCACIÓN FÍSICA.

MATEMÁTICA.

¡A PENSAR! PUEDES UTILIZAR LOS BILLETES Y MONEDAS.

• LA MAMÁ DE MARTÍN FUE A COMPRAR ALGUNOS MATERIALES PARA ARREGLAR LAS CARTAS DAÑADAS.

LOS PRECIOS DE LA LIBRERÍA “EL COLEGIAL” SON LOS SIGUIENTES:

					
CARTULINA \$19	\$ 22	\$ 240	\$ 500	\$ 200	\$ 89

• RESUELVE Y RESPONDE:

- LA MAMÁ COMPRÓ UNA TIJERA Y UN CUADERNO. ¿CUÁNTO GASTÓ EN TOTAL?
- SI PAGÓ CON \$ 550 ¿CUÁNTO LE DIERON DE VUELTO? DIBUJA EL VUELTO.

• BUSCA EN TU CUADERNO Y COPIA EN UNA HOJA DOS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE RESTA, LUEGO RECÓRTALAS Y PÉGALAS EN OTRAS DOS CARTAS DE TU MAZO.

EDUCACIÓN FÍSICA.

• MIRA EL VIDEO DEL SIGUIENTE ENLACE: <https://youtu.be/ILZP5PjzhA>

• ¡A MOVERTE! CON LA AYUDA DE ALGUIEN DE TU FAMILIA, REALIZARÁN UN CIRCUITO COMO USTEDES SE LO IMAGINEN, CON LOS ELEMENTOS QUE TENGAN EN CASA, LO VAN A PRACTICAR VARIAS VECES, ¿QUÉ ES LO QUE PUEDEN HACER DENTRO DEL CIRCUITO? PUEDEN ELEGIR ALGUNAS DE LAS ACTIVIDADES QUE HEMOS REALIZADO EN EL AÑO COMO, POR EJEMPLO; LANZAR PELOTAS, SALTOS, ZIG- ZAG, TROTOS, ETC.



PARA REALIZAR TODAS ESTAS ACTIVIDADES QUE FORTALECEN MI CUERPO, TAMBIÉN NECESITAMOS RECARGAR ENERGÍAS A TRAVÉS DE LOS ALIMENTOS

SALUDABLES QUE DEBEMOS INGERIR EN CADA COMIDA DEL DÍA (DESAYUNO-ALMUERZO-MERIENDA-CENA).

ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA INGERIR AGUA.



“RECUERDEN LAVARSE BIEN LAS MANOS, DESPUÉS DE REALIZAR CUALQUIER TIPO DE ACTIVIDAD”

ENVÍA UN VIDEO DE NO MÁS DE 15" AL PROFE DE EDUCACIÓN FÍSICA:

arroyowalter029@gmail.com

DÍA Nº4: MATEMÁTICA Y MÚSICA.

MATEMÁTICA.

- A MARTÍN LE GUSTA COLECCIONAR CARTAS Y COLOCA DOS CARTAS EN CADA CAJA.
- COMPLETA EL CUADRO.

CAJAS	1	2		4		6	7			10
CARTAS	2		6		10			16		20

- BUSCA EL RESULTADO DE LAS OPERACIONES Y UNE LAS CARTAS CON FLECHAS.

$$2 \times 8$$

$$18$$

$$2 \times 5$$

$$16$$

$$3 \times 6$$

$$10$$

- ESCRIBE EN CINCO CARTAS DIFERENTES OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN.
- COLOCA EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE LAS SIGUIENTES CARTAS TE PUEDES AYUDAR CON EL CASTILLO NUMÉRICO.

$$\underline{\quad} \boxed{412} \underline{\quad} \quad \underline{\quad} \boxed{385} \underline{\quad} \quad \underline{\quad} \boxed{293} \underline{\quad}$$

- ESCRIBE EN TRES CARTAS NÚMEROS PARA DECIR EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE ELLOS ¡YA ESTÁ LISTO TU MAZO DE CARTAS!

MÚSICA.

- OBSERVAMOS LA SIGUIENTE IMAGEN:

- ELIJE DOS VEGETALES E INVENTA UNA RIMA DIVERTIDA.
- RECITA LA RIMA Y COLÓCALE RITMO DE “RAP”.
- ¡¡NO OLVIDES SACAR UNA FOTO O FILMARTE Y ENVIÁRSELO A LA SEÑO!!



DÍA N° 5

¡LLEGAMOS AL FINAL DEL DESAFÍO! ¡AHORA A JUGAR!

¿QUÉ NECESITAS? TU JUEGO DE CARTAS QUE ARMASTE DURANTE ESTOS DÍAS.

¿CÓMO SE JUEGA? CON TU FAMILIA.

REGLAS A SEGUIR:

1. MEZCLA BIEN LAS CARTAS Y COLOCA EL MAZO BOCA ABAJO.
2. DEBES DECIR PISTAS PARA QUE LOS DEMÁS ADIVINEN UNA FIGURA GEOMÉTRICA. EL PRIMERO QUE ADIVINE COMIENZA EL JUEGO.
3. POR TURNO DEBEN SACAR UNA CARTA, LEERLA EN VOZ ALTA Y RESOLVER LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA QUE LE TOCÓ, ANOTANDO EN UNA HOJA LOS RESULTADOS.
4. CADA JUGADOR DEBE PARTICIPAR DOS VECES.
5. GANA EL QUE PUEDO RESOLVER LAS DOS SITUACIONES SIN DIFICULTAD.

¡IMPORTANTE: PARA VER EL DESAFÍO COMPLETO ENVÍA UN VIDEO A TU SEÑO.

¡ÉXITOS!



DIRECTORA: EDITH RIPOLL