

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN (1)**ESCUELA:** ANTONIO TORRES TURNO TARDE**CUE:** 700041800**DOCENTES:** MARILI SÁNCHEZ, ERICA MELQUI, DANIELA VERA, EMANUEL RIVERA, NORA LEOTA.**GRADO:** 2° A – B – C**TURNO:** TARDE**ÁREAS:** MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, EDUCACIÓN FÍSICA, MÚSICA.**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** APRENDER JUGANDO.**CONTENIDOS:**

- **MATEMÁTICA:** NÚMEROS NATURALES HASTA EL 699. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. ANTERIOR Y POSTERIOR. DOBLES. TABLA DE 2. FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.
- **CIENCIAS NATURALES:** LOS ANIMALES. CARACTERÍSTICAS. FORMAS DE DESPLAZARSE. TIPO DE ALIMENTACIÓN. TIPO DE COBERTURA.
- **EDUCACIÓN FÍSICA:** ELABORACIÓN MOTRIZ EN SITUACIONES LÚDICAS PROBLEMÁTICAS QUE REQUIERAN LA VARIACIÓN DE POSTURAS Y POSICIONES CORPORALES; PUESTA EN PRÁCTICA DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTRICES.
- **MÚSICA:** SONIDO: NATURALES (ANIMALES) ATRIBUTO: TIMBRE, DURACIÓN, INTENSIDAD AUDICIÓN: DISCRIMINACIÓN AUDITIVA


INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- **MATEMÁTICA:** RECONOCE LOS NÚMEROS HASTA EL 699, DOBLES Y RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. DISTINGUE FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS Y SUS PARTES.
- **CIENCIAS NATURALES:** RECONOCE TIPOS DE DESPLAZAMIENTO EN LOS ANIMALES. DISTINGUE TIPOS DE ALIMENTACIÓN Y TIPOS DE COBERTURA.
- **MÚSICA:** RECONOCE AUDITIVAMENTE EL ATRIBUTO DEL TIMBRE, INTENSIDAD Y DURACIÓN. DISCRIMINA AUDITIVAMENTE EL SONIDO DE LOS ANIMALES.
- **EDUCACIÓN FÍSICA:** UTILIZA LAS PARTES DEL CUERPO DE MANERA ORIGINAL. DIFERENCIA DESPLAZAMIENTOS Y MOVIMIENTOS DEL CUERPO.








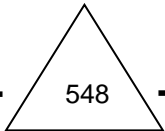


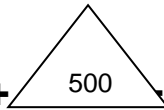


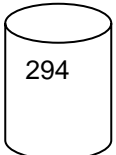


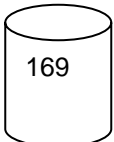


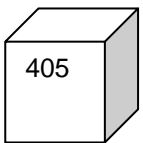
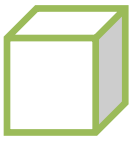

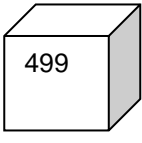

DESAFÍO: CONFECCIONAR UN MEMOTEST GEOMÉTRICO CON ANIMALES Y NÚMEROS.

ACTIVIDADES:**MATEMÁTICA:**

1- ESCRIBE LA **CENTENA** ANTERIOR Y POSTERIOR DE LOS SIGUIENTES NÚMEROS:

<input type="text"/>	695	<input type="text"/>		<input type="text"/>	481	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	572	<input type="text"/>		<input type="text"/>	563	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	399	<input type="text"/>		<input type="text"/>	500	<input type="text"/>	

2- COMPLETA LOS LUGARES EN BLANCO SUMANDO 10 Y RESTANDO 10:

	+		-			+		-	
	+		-			+		-	
	+		-			+		-	
	+		-			+		-	

3- RESPONDE TENIENDO EN CUENTA LOS DIBUJOS DEL PUNTO ANTERIOR:

- EL PRIMER DIBUJO ¿ES UNA FIGURA GEOMÉTRICA O UN CUERPO GEOMÉTRICO?
- ¿CÓMO SE LLAMA EL SEGUNDO DIBUJO?
- ¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL TERCER DIBUJO? ¿PUEDE RODAR?
- COLOCA EL NOMBRE AL ÚLTIMO DIBUJO Y SEÑALA SUS ELEMENTOS.

4- OBSERVA LA IMÁGEN Y RESUELVE:



- A- DELFINA Y JOSE SACARON SUS AHORROS PARA COMPRARSE UNOS JUGUETES. DELFINA QUIERE COMPRARSE UNOS PATINES. ELLA TIENE \$650 ¿LE ALCANZA PARA LOS PATINES? Y SI LE SOBRA ¿CUÁNTO LE SOBRA?
- B- JOSÉ LLEVA \$590 Y QUIERE COMPRARSE EL SOLDADO Y EL TREN ¿CUÁNTO GASTARÍA EN LAS DOS COSAS?
- C- REDONDEA LOS JUGUETES QUE CADA UNO PODRÍA COMPRARSE CON SU DINERO.

5- ORDENA LOS NÚMEROS DONDE CORRESPONDA Y RESUELVE:

436 + 261 = 135 + 554 = 682 – 461= 477 – 340

	C	D	U
+			
+			
=			

C	D	U

C	D	U

C	D	U

6- SIN QUERER ESTA TABLA DEL DOS SE DESORDENÓ, COMPLÉTALA Y LUEGO ORDENA SUS RESULTADOS.

$2 \times 6 = \underline{\quad}$	$2 \times 9 = \underline{\quad}$
$2 \times 8 = \underline{\quad}$	$2 \times 7 = \underline{\quad}$
$2 \times 4 = \underline{\quad}$	$2 \times 5 = \underline{\quad}$
$2 \times 2 = \underline{\quad}$	$2 \times 1 = \underline{\quad}$
$2 \times 3 = \underline{\quad}$	$2 \times 10 = \underline{\quad}$

www.educhinas.com

7- RESUELVE:

A. UN ELEFANTE TIENE 4 PATAS Y DOS OREJAS ¿CUÁNTAS PATAS Y OREJAS TENDRÁN 2 ELEFANTES?



B. LARA LA GALLINITA PONE 9 HUEVOS POR DÍA ¿CUÁNTOS HUEVOS PONDRÁ EN 2 DÍAS?








C. LOLITA LA VAQUITA COME 4 PLATOS DE PASTO AL DÍA ¿CUÁNTOS PLATITOS DE PASTO SE COMERÁ LOLITA EN 2 DÍAS?



CIENCIAS NATURALES:

1- CLASIFICA LOS ANIMALES COMO EL EJEMPLO. SEGÚN SU ALIMENTACIÓN.

	HERBIVORO	CARNIVORO	OMNIVORO
			
			
			
			
			

2- COMPLETA LAS ORACIONES TENIENDO EN CUENTA EL DESPLAZAMIENTO DE CADA ANIMAL. NADAR CAMINAR CORRER VOLAR

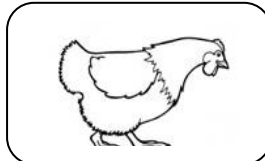
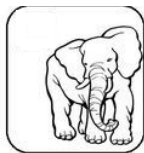
- ✚ UN **ELEFANTE** PUEDE RECORRER 18 KILOMETROS EN UN DÍA, LO HACE.....
- ✚ UN **LEÓN** PUEDE COMER AL DÍA ALREDEDOR DE 20 KILOS DE CARNE, PARA PODER CAZAR DEBE.....
- ✚ UN **PEZ** RECORRE ENTRE 14 Y 50 KILOMETROS DIARIOS Y LOS HACE.....
- ✚ UN **CÓNDOR ANDINO** PUEDE.....UNOS 172 KILOMETROS DIARIOS.

3- COLOREA EL DIBUJO QUE CORRESPONDA LEYENDO Y TENIENDO EN CUENTA LA COBERTURA O CUBIERTA DE LOS ANIMALES.

- ✚ EL ANIMAL QUE TIENE **ESCAMAS** ES:



- ✚ EL ANIMAL QUE TIENE SU CUBIERTA CON **PELOS** ES:



- ✚ EL ANIMAL QUE TIENE **PLUMAS**, QUE CUBREN SU CUERPO ES:



EDUCACIÓN FÍSICA:

1- CON TU CUERPO Y UTILIZANDO UN SOLO ELEMENTO A ELECCIÓN FORMA LAS SIGUIENTES FIGURAS GEOMÉTRICAS:

TRIÁNGULO – CÍRCULO – CUADRADO – ROMBO – RECTÁNGULO

MÚSICA:

1- ESCUCHA CON ATENCIÓN EL AUDIO: <https://www.youtube.com/watch?v=hEVvsgDcpOg>
E IDENTIFICA EL SONIDO DE LOS ANIMALES.

2- ESCRIBE SUS NOMBRES Y ANOTA SI SON SONIDOS LARGOS O CORTOS Y FUERTES O SUAVES.

A JUGAR!!!!!!

- AHORA VAS A REALIZAR UN INCREÍBLE MEMOTEST!!! ¿TE ANIMÁS?
- 1- CON AYUDA DE UN MAYOR RECORTA EN CARTULINA O CARTÓN COMÚN 20 TARJETAS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS (CUADRADOS, TRIÁNGULOS, RECTÁNGULOS, CÍRCULOS, ROMBOS).
- 2- BUSCA, RECORTA Y PEGA O DIBUJA DETRÁS DE 10 TARJETAS LOS SIGUIENTES ANIMALES: 2 CONEJOS, 2 VACAS, 2 GALLINAS, 2 LEONES, 2 PATOS.
- 3- DETRÁS DE LAS OTRAS 10 TARJETAS ESCRIBE 2 VECES LOS RESULTADOS DE LA TABLA DEL 2.
- 4- AHORA A JUGAR!!!!!!
 - COLOCA TODAS LAS CARTAS CON LOS ANIMALES Y LOS NÚMEROS PARA ABAJO Y COMIENZAS A DAR VUELTA DE A UNA POR VEZ. DAS VUELTA UNA Y MIRAS QUE HAY DEBAJO, DAS VUELTA OTRA Y MIRAS QUE HAY DEBAJO, SI LOS DIBUJOS SON IGUALES LAS DEJAS DADAS VUELTA SI NO LAS VUELVES A PONER PARA ABAJO Y DAS VUELTAS DOS MÁS, ASÍ HASTA ENCONTRAR TODOS LOS PARES QUE HAY.
 - CUANDO DES VUELTA UNA TARJETA SI HAY UN ANIMAL DETRÁS DEBES HACER EL SONIDO QUE HACE ESE ANIMAL Y TRASLADARTE COMO ÉL LO HACE.
- 5- CUANDO ESTES REALIZANDO EL JUEGO PÍDELE A UN FAMILIAR QUE TE FILME Y ENVÍAS EL VIDEO.

¡¡A DIVERTIRSE!!

DIRECTIVO A CARGO DE LA INSTITUCIÓN: IVANA RECABARREN