

Escuela: Isla Vice Comodoro Gustavo Marambio EMER_ Segundo grado_ Áreas: Integradas

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN PARA EL GRUPO 3

ESCUELA: Isla Vice Comodoro Gustavo Marambio EMER. CUE: 700014900

DOCENTE: Zambrano Lucia, Jofré Susana (Cel: 2645151112)y Graciela Cabrera (Cel: 2644653308)

GRADO: 2° TURNO: Mañana.

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, ARTE VISUALES Y ED. TECNOLÓGICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Demostramos cuánto aprendimos”

CONTENIDOS:

LENGUA: Escucha, comprensión y disfrute de diversas adivinanzas. Lectura y escritura autónoma de adivinanzas.

MATEMÁTICA: Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita hasta el 100. Propiedades de figuras geométricas (cantidad de lados, número de vértices, congruencia de lados). Cálculos mentales básicos.

CIENCIAS NATURALES: Diversidad de animales Semejanza y diferencia entre vertebrados e invertebrados. Partes que forman el cuerpo, cantidad y tipo de extremidades. Tipos de coberturas: pelos, plumas, piel desnuda, escamas, etc. de animales en ambientes terrestres, aeroterrestres y acuáticos.

ARTES VISUALES: La forma figurativa y no figurativa. Textura y colores.

ED. TECNOLÓGICA: Reconocimiento de variedades de medios técnicos sobre diferentes tipos de materiales y el uso adecuado, identificando los que permiten tomar, sujetar, contener, fijar o mover materiales y los que sirven para modificarlos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA: Produce adivinanzas.

MATEMÁTICA: Reconoce números hasta el 300 aplicando en cálculos mentales y operaciones. Identifica figuras geométricas.

CIENCIAS NATURALES: Reconoce la diversidad de animales.

ARTES VISUALES: Usa creativamente herramientas, habilidades y modos de representación (reconocimiento de la composición).

ED. TECNOLÓGICA: Reconocer las operaciones para hacer tarjetas. Uso correcto de los medios técnicos para armarlos.

Escuela: Isla Vice Comodoro Gustavo Marambio EMER_ Segundo grado_ Áreas: Integradas

DESAFÍO: Elaborar tarjetas de adivinanzas con números y operaciones que usamos en la vida cotidiana y otras sobre animales que conocemos con diversos colores, formas y herramientas.

ACTIVIDADES: Debemos confeccionar cartas con adivinanzas utilizando elementos que tengas a mano. Para tu juego deberás construir 5 tarjetas que puedes decorarlas como tú quieras.

1- Completa la serie con los números que faltan:

100		102			105		107		109
-----	--	-----	--	--	-----	--	-----	--	-----

2- Responde:

a- Pinta con color en los casilleros donde estén estos números: CIENTO UNO, CIENTO SEIS.

3- Cuenta los billetes y escribe cuánta plata tengo:

	+		=	<input type="text"/>
	+		=	<input type="text"/>

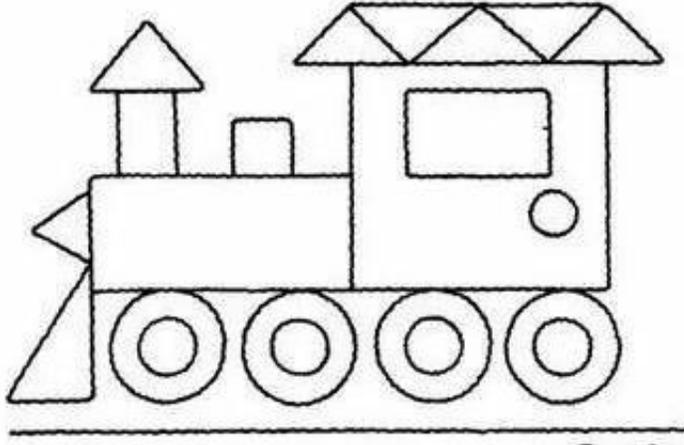
4- Colorea según el color:

CÍRCULO  (NEGRO)

CUADRADO  (ROJO)

TRIÁNGULO  (AZUL)

RECTÁNGULO  (VERDE)



- 4- Realiza en cartulina o cartones diversas tarjetas (de 5 cm x 8 cm) de forma figurativa como corazones, mariposas, rectángulos, triángulos, círculos, rombos y pintarlos con los colores que desees para jugar a las cartas. Recuerda que debes realizar 5 tarjetas para luego escribir dentro de ellas las adivinanzas.

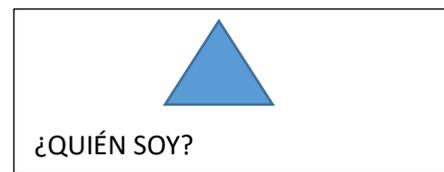
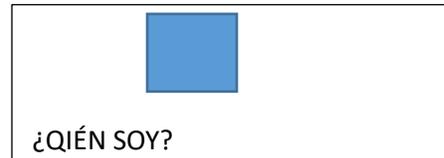
- 5- Observa la imagen y con la ayuda de un familiar realiza tarjetas con distintos materiales, aplica las siguientes operaciones (medir, cortar, pegar, decorar).

Escuela: Isla Vice Comodoro Gustavo Marambio EMER_ Segundo grado_ Áreas: Integradas



6- Menciona las herramientas (medios técnicos) que usaste.

7- Elije 4 tarjetas y dibuja estas figuras.



8- Observa estos animales. Escribe cómo se llaman y en qué ambiente viven: AGUA, AIRE Y TIERRA.

**Escuela: Isla Vice Comodoro Gustavo Marambio EMER_ Segundo grado_ Áreas:
Integradas**

		
NOMBRE:	NOMBRE:	NOMBRE:
VIVE EN:	VIVE EN:	VIVE EN:

9- Lee en voz alta y envía un audio a la señorita una adivinanza de algún animal. .

Directora Sulema González.