

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23
DE RETROALIMENTACIÓN (1)

ESCUELA: WALT DISNEY - **CUE:** 7000466-00

DOCENTE: ALEJANDRA ADROVER

GRADO: SEGUNDO - **CICLO:** PRIMER - **TURNO:** JORNADA COMPLETA

TIEMPO: DEL 09 AL 13 DE NOVIEMBRE DE 2020

ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “UN MÓVIL PARA DECORAR MI HABITACIÓN CON ALEGRÍA”

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA

- RESPECTO DEL NÚMERO Y EL SISTEMA DE NUMERACIÓN: EL NÚMERO NATURAL (0 POR LO MENOS HASTA 500) FUNCIONES Y USOS EN LA VIDA COTIDIANA (CONTAR, ORDENAR, IDENTIFICAR)
- USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES POR INTERVALOS HASTA 500.
- ENCUADRAMIENTO Y REDONDEO DE NÚMEROS.
- FIGURAS GEOMÉTRICAS: PROPIEDADES (CANTIDAD DE LADOS).
- REPRODUCCIÓN Y COPIA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS: CUADRADOS, TRIÁNGULOS, RECTÁNGULOS Y CÍRCULOS

CIENCIAS NATURALES

- LOS SERES VIVOS: CARACTERÍSTICAS QUE LOS DEFINEN COMO TAL Y DIFERENCIAS CON LO NO VIVO.
- DIVERSIDAD ANIMAL. HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN: CARNÍVOROS, HERBÍVOROS Y OMNÍVOROS. TIPOS DE COBERTURAS: PELOS, PLUMAS, PIEL DESNUDA, ESCAMAS, ETC. SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE LOS INVERTEBRADOS Y LOS VERTEBRADOS.

INDICADORES:

MATEMÁTICA

- ORDENA NÚMEROS Y AVERIGUA LOS ANTERIORES Y LOS SIGUIENTES DE UN NÚMERO DE FORMA AUTÓNOMA.
- USA ESCALAS ASCENDENTES Y DESCENDENTES SIN DIFICULTAD.
- ANALIZA LAS REGULARIDADES QUE SE PRESENTAN EN UNA ESCALA SIN PROBLEMAS.
- RECONOCE Y NOMBRA TODAS LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- RELACIONA LAS DISTINTAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CON FACILIDAD.

CIENCIAS NATURALES

- OBSERVA, DESCRIBE Y COMPARA DIFERENTES ESPECIES DE ANIMALES EN CUANTO A LA ALIMENTACIÓN, PARTES DEL CUERPO Y TIPO DE COBERTURAS.
- CLASIFICA A LOS ANIMALES SEGÚN SU AMBIENTE EN TERRESTRES, AEROTERRESTRES Y ACUÁTICOS.
- AGRUPA A LOS SERES VIVOS A PARTIR DE PROPIEDADES COMUNES.



DESAFÍO: CONSTRUIR UN MÓVIL CON FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE TENGA LA FORMA DE UN ANIMAL, PARA DECORAR SU HABITACIÓN.

ACTIVIDADES:

LUNES 09 DE NOVIEMBRE

1º RD ¿SABES QUÉ ES UN MÓVIL?

UN MÓVIL ES AQUELLO QUE TIENE **MOVILIDAD** O QUE NO ESTÁ FIJO O QUIETO. UN MÓVIL PUEDE SER UN **JUGUETE** DESTINADO A LOS NIÑOS FORMADO POR UN PALO DEL QUE PENDEN DISTINTOS ADORNOS O FIGURAS. ESTAS FIGURAS, DE DIVERSOS COLORES SE MUEVEN GRACIAS A LAS CORRIENTES DE AIRE O AL IMPULSO QUE LE DA ALGUIEN.

✓ AVERIGUA CÓMO SON LOS MÓVILES. BUSCA IMÁGENES Y PIENSA QUE MATERIALES PUEDES USAR PARA HACER EL TUYO.

MATEMÁTICA

1. COLOCA EL ANTERIOR Y EL POSTERIOR SEGÚN EL NÚMERO QUE INDICA CADA ANIMALITO.

			
<input type="text"/> 350 <input type="text"/>	<input type="text"/> 289 <input type="text"/>	<input type="text"/> 499 <input type="text"/>	<input type="text"/> 170 <input type="text"/>

2. COMPLETA LA SERIE DE 100 EN 100.

100 - _____ - 300 - _____ - _____ .

3. AHORA COMPLETA LA SERIE DE 20 EN 20.

400 - 420 - _____ - _____ - 480 - _____ .

4. OBSERVA LAS SIGUIENTES SERIES Y COMPLETA CON QUÉ REGULARIDAD VA. (DE CUÁNTO EN CUÁNTO)

✓ 150 - 200 - 250 - 300 - 350 - 400 - 450 - 500 → VA DE _____ EN _____

✓ 180 - 190 - 200 - 210 - 220 - 230 - 240 - 250 → VA DE _____ EN _____

5. PIENSA Y ESCRIBE UN NÚMERO QUE CUMPLA CON CADA CONDICIÓN.

✓ NÚMERO MAYOR A 445 Y MENOR A 450, QUE TERMINE EN 7 →

✓ NÚMERO FORMADO POR 3 CENTENAS Y 8 DECENAS →

✓ NÚMERO SIGUIENTE A 414 →

✓ EL ANTERIOR A CUATROCIENTOS SETENTA. →














CIENCIAS NATURALES

1. RECORDAMOS. ¿CÓMO SE CLASIFICAN LOS ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN?

LOS ANIMALES SE CLASIFICAN EN:

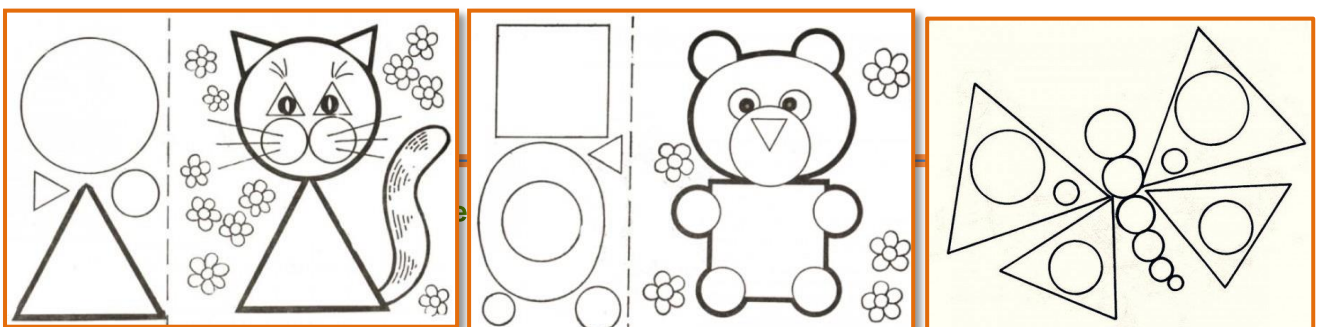


2. ¡AHORA TE TOCA A TÍ! ESCRIBIR LOS NOMBRES DE LOS ANIMALES EN EL LUGAR SEGÚN CORRESPONDA.

 HERBÍVOROS	 CARNÍVOROS	 OMNÍVOROS
 		
  		
 		
  		

2º RD SELECCIONA LOS MATERIALES PARA HACER EL MÓVIL: PAPEL, TELA, CARTÓN, UN PALO, LANA, PLASTICOLA, PEGAMENTO, HILO, ETC.









3º RD ELIGE ALGUNO DE LOS SIGUIENTES ANIMALES PARA USAR DE MODELO.





MARTES 10 DE NOVIEMBRE

CIENCIAS NATURALES



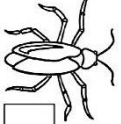


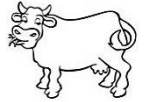



1. UNE CADA ANIMAL SEGÚN SU FORMA DE DESPLAZARSE.

	• VUELAN •	
	• CAMINAN •	
	• NADAN •	
	• ARRASTRAN •	
	• SALTAN •	

2. RECUERDA LA CLASIFICACIÓN DE LOS ANIMALES SEGÚN TENGAN ESQUELETO INTERNO O NO.

 <p>VERTEBRADOS Tienen esqueleto interno.</p>	 <p>INVERTEBRADOS No tienen esqueleto interno.</p>
---	---

3. COLOCA EN CADA CUADRADO UNA I SI ES INVERTEBRADO O UNA V SI ES VERTEBRADO.

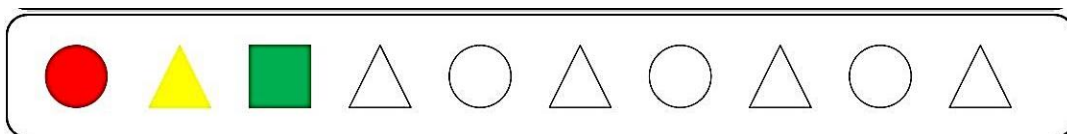
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE

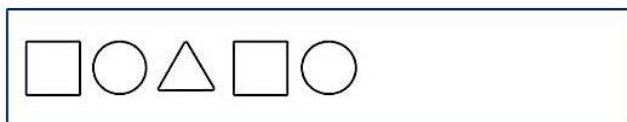
3º RD CON AYUDA DE UN ADULTO MARCA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE NECESITAS PARA TENER TODAS LAS PARTES DEL ANIMAL QUE ELEGISTE. PEGA CADA PARTE PARA QUE TE QUEDA ARMADO. REPITE TRES VECES EL PROCEDIMIENTO PARA TENER TRES ANIMALES IGUALES.

MATEMÁTICA


1. ¿QUÉ COLOR SIGUE AHORA? COLOREÁ LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CONTINUANDO LA SERIE SEGÚN LOS COLORES.







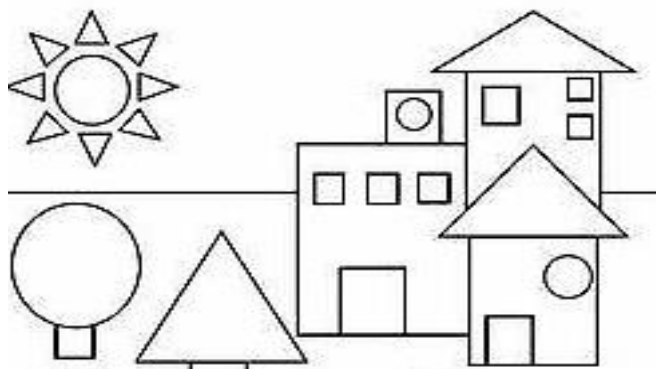
2. AHORA TE TOCA A TÍ. CONTINÚA DIBUJANDO LA SERIE SEGÚN LA FIGURA GEOMÉTRICA QUE CORRESPONDA.



JUEVES 12 DE NOVIEMBRE

1. COLOREA LAS FIGURAS SEGÚN EL MODELO. DE COLORES 
 2. ¡A CONTAR FIGURAS! COMPLETA LA TABLA ESCRIBIENDO EL NOMBRE DE CADA FIGURA Y LA CANTIDAD DE CADA UNA

NOMBRE	FIGURA	CANTIDAD
		
		
		
		



VIERNES 13 DE NOVIEMBRE

CIENCIAS NATURALES

1. COMPLETA LA SIGUIENTE FICHA CON INFORMACIÓN DEL ANIMAL QUE ELEGISTE PARA HACER EL MÓVIL.

DIBUJA AQUÍ EL ANIMAL QUE ELEGISTE.	NOMBRE: _____
	POR SU ALIMENTACIÓN ES: _____
	CUBIERTA DE SU PIEL: _____
	POR SU ESQUELETO INTERNO ES: _____
	DESPLAZAMIENTO: _____
	AMBIENTE EN EL QUE VIVE: _____

RDF COLOCA EL PALO EN FORMA HORIZONTAL, PEGA O ATA LA LANA EN UN EXTREMO DEL PALO Y EN CADA ANIMAL QUE HICISTE DE MANERA QUE TE QUEDEN LOS TRES ANIMALES ENGANCHADOS EN EL PALO COMO MUESTRA EL SIGUIENTE EJEMPLO.

AHORA ELIGE UN LUGAR PARA ADORNAR TU HABITACIÓN.

¡¡¡IMPORTANTE!!! NO TE OLVIDES DE SACAR FOTOS Y ENVIÁRSELAS A LA SEÑO PARA QUE VEA TUS CREACIONES.



DIRECTORA: SRA. ÁNGELA MURCIA