

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1

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

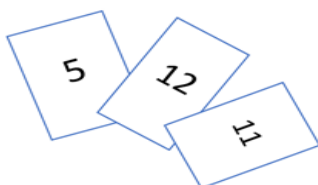
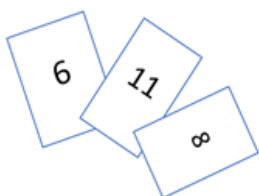
DÍA Nº 1: MATEMÁTICA Y CIENCIAS NATURALES.

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 COLOCA LA RESPUESTA COMPLETA:
¿CUÁNTO SUMAN LAS CARTAS DE MARTÍN? ¿Y LAS DE SU MAMÁ?
¿QUIÉN GANÓ EL JUEGO?
- CONVERSA EN FAMILIA.
¿SABES 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 CUANDO 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.



• EXTRAE DEL TEXTO CUATRO ALIMENTOS SALUDABLES, LÍSTALOS Y DIBÚJALOS.

• ADEMÁS DE COMER ALIMENTOS SALUDABLES ¿QUÉ OTROS HÁBITOS FAVORECEN AL CUIDADO DE NUESTRA SALUD?

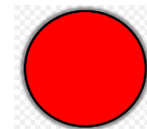
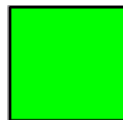
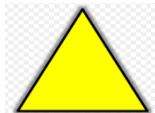
- **ESCRIBE TRES CONSEJOS.**

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 GEOMÉTRICAS.



• ELIGE UNA FORMA DE LAS FIGURAS ANTERIORES PARA HACER TU JUEGO DE CARTAS.

- ESCRIBE PISTAS PARA ADIVINAR LA FORMA DE TU CARTA.

CIENCIAS NATURALES.

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



• RESPONDE: ¿CUÁL DE ELLOS ELEGIRÍAS PARA HACER TU JUEGO DE CARTAS?

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

TRANSPARENTE _____ OPACO _____ 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 ELEGIDOS. 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.
- LA MAMÁ DE MARTÍN FUE A COMPRAR ALGUNOS MATERIALES PARA RENOVAR LAS CARTAS DAÑADAS.

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



- RESUELVE Y RESPONDE:
 - COMPRÓ UNA CARTULINA Y UNA TIJERA. ¿CUÁNTO GASTÓ EN TOTAL?
 - SI PAGÓ CON \$ 500 ¿CUÁNTO LE DIERON DE 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.



RECUERDA QUE DEBES LAVARTE LAS MANOS AL FINALIZAR LA ACTIVIDAD.

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

arroyowalter029@gmail.com

DÍA Nº 4: MATEMÁTICA Y MÚSICA.

MATEMÁTICA.

- A MARTÍN LE GUSTA COLECCIONAR CARTAS Y COLOCA DOS EN CADA CAJA. TIENE 10 CAJAS. CALCULA CUÁNTAS CARTAS COLOCARÁ EN CADA UNA DE ELLAS.
- COMPLETA EL CUADRO.

CAJAS	1			4			7			10
CARTAS	2		6		10			16		20

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

4 X 8	12
3 X 4	24
4 X 6	32

- ESCRIBE EN CINCO CARTAS DIFERENTES OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN.
- COLOCA EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE LAS SIGUIENTES CARTAS.

_____ 612 _____ _____ 785 _____ _____ 593 _____

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

MÚSICA.

- OBSERVAMOS LA SIGUIENTE IMAGEN:



Escuela Clara Rosa Cortínez – 2º grado, Nivel Primario – Retroalimentación

- SELECCIONA DOS VERDURAS O FRUTAS E INVENTA UNA RIMA DIVERTIDA.
- RECÍTALA Y COLÓCALE RITMO DE “RAP” (PUEDES DISFRAZARTE DE RAPERO).
- AHORA RECITA TU RIMA CON RITMO DE RAP Y MUÉVETE BAILANDO CON EL RITMO.
- BUSCA EN CASA ALGUNOS UTENSILIOS DE COCINA QUE TE SIRVAN PARA UTILIZAR COMO INSTRUMENTOS MUSICALES PARA ACOMPAÑAR EL RAP (POR EJEMPLO: DOS CUCHARAS, RAYADOR DE QUESO, ETC).

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. HOJAS DE CUADERNO PARA RESOLVER LOS PROBLEMAS, LÁPIZ Y GOMA.

¿CÓMO SE JUEGA? CON TU FAMILIA.

REGLAS PARA 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 PUDO RESOLVER LAS DOS SITUACIONES SIN DIFICULTAD.

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

¡ÉXITOS!



DIRECTORA: EDITH RIPOLL