

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN –GRUPO 1

ESCUELA: General Marino Bartolomé Carreras. CUE: 700050700

DOCENTES: Cecilia Contreras, Liliana Ortiz, Eugenia León.

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: Araceli Olmos, Laura Balmaceda, Silvana Leites.

GRADO: 2° **TURNO:** Mañana.

ÁREAS: Matemática. Ciencias Naturales. Educación Tecnológica, Educación Física

TÍTULO: Construyendo mi juego favorito.

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: Numeración hasta el 500. Operaciones: suma con dificultad. Doble, triple. Tabla del 2 y 3. Nociones Geométricas: Figuras.

CIENCIAS NATURALES: Alimentación saludable.

EDUCACIÓN FÍSICA: Numeración .Lanzamientos

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: Exploración de las posibilidades y limitaciones de los materiales, ensayando operaciones tales como: doblar, romper, deformar, entre otras.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- ✓ Identifica regularidades de números naturales de tres cifras y analiza su valor posicional
- ✓ Interpreta tablas numéricas.
- ✓ Relaciona cálculos de suma con doble y triple aplicando la tabla del 2 y 3.
- ✓ Describe figuras geométricas.
- ✓ Reconoce y clasifica alimentos saludables y no saludables.
- ✓ Selecciona materiales para la construcción de juegos.
- ✓ Utiliza diferentes herramientas, según la operación a realizar.
- ✓ Diferencia distintos materiales.
- ✓ Elabora mentalmente operaciones durante el deporte.

DESAFÍO: Diseñar y confeccionar juegos tradicionales de mesa con su instructivo correspondiente.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

DÍA 1. LUNES 16/11. MATEMÁTICA

- 1) Los chicos de segundo se comunicaron por video llamada para saber cómo estaban pasando estos días en los que hay que cuidarse y evitar salir de casa, la mayoría coincidió en que extrañaban salir a jugar por lo que decidieron jugar en familia a la lotería .

JUGAMOS A LA LOTERÍA

RECURSOS:

- ❖ Cartones de lotería con números (del 400 AL 490)
- ❖ Bolsa con tarjetas de números (del 400 AL 490).

INSTRUCCIONES

- ❖ Designa un secretario para que cante los números
- ❖ Colocar los números en una bolsa
- ❖ Repartir los cartones uno por participante
- ❖ Buscar algún elemento pequeño para señalar en cada cartón los números cantados.

	400		410
420		425	
	430		415

430		435	
	450		455
460		465	

	462		470
475		472	
	476		479

480		482	
	485		490
495		499	

INICIAMOS EL JUEGO. Una persona diferente en cada turno, saca y canta un número de la bolsa, sin mostrar la tarjeta. Una vez finalizado el juego, escribimos todos los números cantados y los leemos en conjunto.

2) UNIMOS CON EL NUMERO

CUATROCIENTOS VEINTE

CUATROCIENTOS TREINTA Y CINCO

CUATROCIENTOS DOCE

CUATROCIENTOS NOVENTA Y SIETE

497

412

435

420

3) SELECCIONA TRES NÚMEROS QUE SALIERON Y DESCOMPONE EN CIENES DIECES Y UNOS.

4) ¡GENIOS A PENSAR! JUAN ELIGIÓ DOS NÚMEROS DE SU CARTÓN PARA REALIZAR LAS SIGUIENTES SUMAS. LO AYUDAMOS???

425 + 415 =

450 + 435 =

465 + 428 =

DÍA 2. MARTES 17/11. MATEMÁTICA.

SEGUIMOS JUGANDO A LA LOTERIA

1) La mamá de Juan confeccionó el doble de cartones y el triple de fichas. ¿Cuántos cartones y fichas confeccionaron para el juego? ¿Cuál de los totales es el mayor? ¿Qué tablas de multiplicar permiten encontrar los resultados?

30	80	60
50	70	100
40	70	50
60	90	120
70	80	80
90	110	120
20	30	30
40	60	70

20	40	50	70
60	90	90	70
50	60	60	80
90	70	110	80
50	60	60	80
90	70	100	80
30	40	40	70
90	50	100	70

DOBLE DE CARTONES:.....



TRIPLE DE CANTIDAD DE FICHAS:.....

2) MARCA CON UNA X LA OPERACIÓN QUE HICISTE PARA OBTENER EL RESULTADO.

8+8.....

2X8.....

5+5+5.....

3X5.....

3) COMPLETA LA TABLA DE DOBLES Y TRIPLES

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2										

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3										

DÍA 2. MIÉRCOLES 18/11. CIENCIAS NATURALES

1) El juego del plato saludable



Material necesario

- Confecciona en familia cartas de alimentos saludables. Se ponen en el centro de la mesa, boca abajo y en un montón.
- Las 4 hojas con los 4 platos del día: desayuno, comida, merienda y cena. Cada jugador tiene estas 4 hojas. Los platos de comida y cena vienen divididos en 4 cuartos. El cuarto más grande corresponde a vegetales. El más pequeño a frutas y los dos restantes son para la parte protéica y los cereales (integrales). Los platos del desayuno y merienda no presentan esta división. Esto permite más libertad y creatividad. Si bien, no hay que olvidar que deben ser platos saludables compuestos por al menos una pieza de fruta y algo de cereal integral y proteína.

¡A jugar! ¿Cómo se juega?

Comienza el alumno de segundo. Toma una carta del montón. Si se trata de un alimento saludable, debe distinguir si es un cereal, un vegetal, fruta o proteína. La coloca entonces en el plato y lugar correspondiente. Si se trata de un alimento no saludable, lo deshecha. También se desechan las cartas de alimentos, que si bien son saludables, ya no necesitamos porque nuestros platos ya contienen ese grupo de alimentos. Por ejemplo, si ya tenemos fruta en los 4 platos y tomamos una carta de fruta, ésta se desecha. Sigue el jugador de su derecha. Toma una carta y hace lo mismo. Y así sucesivamente hasta que un jugador consigue completar los 4 platos saludables. Los 4 platos deben ir acompañados de **agua** (¡no refresco!).

2) UBICA EN EL CUADRO LOS ALIMENTOS SEGÚN SEAN SALUDABLES O NO.

LECHE- CHOCOLATE- PAPAS FRITAS – YOGURT- PESCADO- PACHATA- CAMELOS- HUEVO FRITO. MANZANA- CEREALES.

ALIMENTOS MUY SALUDABLES	ALIMENTOS POCO SALUDABLES

EN FAMILIA COCINAMOS UN PLATO SALUDABLE, ESCRIBIMOS LA RECETA Y SEÑALAMOS SUS PARTES (INGREDIENTES, PREPARACIÓN)

PUEDES PREPARAR EL ARROZ CON LECHE O LA CHOCOLATADA QUE RECIBES EN LA ESCUELA .

ENVIAMOS FOTOS A LA SEÑO DE LA RECETA Y PLATO TERMINADO.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

MATERIALES: Cartulinas de colores. Pelota de media

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Comenzamos con una entrada en calor por el patio o sala de la casa con un trote suave moviendo los brazos en círculo. Damos pequeños saltitos y continuamos con el trote. Realizamos desplazamiento lateral moviendo en péndulo los brazos. De un extremo del patio o la casa saltamos en un pie hasta otro lugar volviendo con el otro pie saltando.

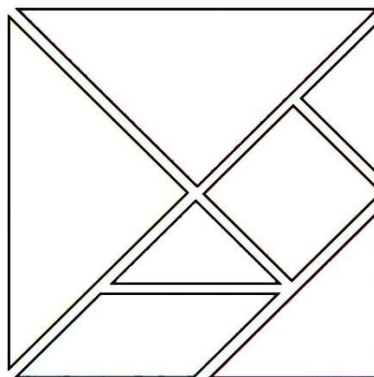
Jugamos : Con las cartulinas realizamos cuadrados medianos y en el centro un número (enumeramos todos los cuadros del 1 al 10) pegamos cada cuadro distribuidos en el piso con cinta de manera desordenada. Luego un familiar nos dictará diferentes órdenes y nosotros deberemos lanzar la pelota desde una distancia de 5 metros según las consignas que serán las siguientes:

- *Dictado de números
- * Resultado de la suma de dos números
- *Resultado de la resta de dos números
- *Lanzar a un número y realizar de esa cantidad, saltos rodilla al pecho
- *Con dos lanzamientos formar un número de dos cifras
- *Lanzar a un número y realizar saltos tijeras según la cifra.

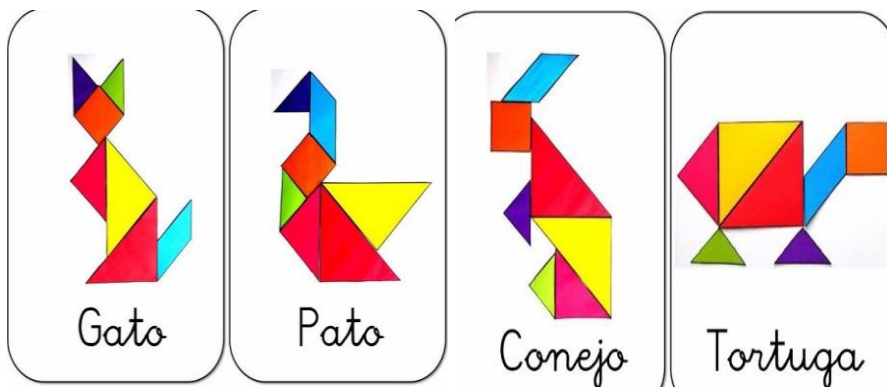
DÍA 4-JUEVES 19/11. MATEMÁTICA

NOS DIVERTIMOS CON EL TÁNGRAM. Los chicos de segundo jugarán al tangram; un juego chino con figuras geométricas. Colorea las piezas según el código. Luego puedes recortar para empezar a jugar .

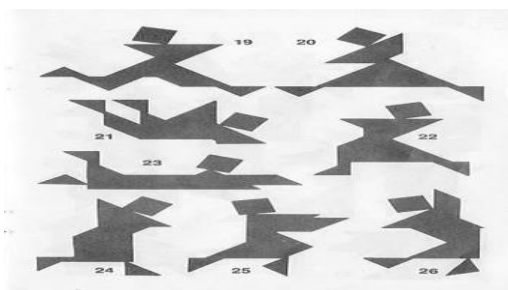
LOS TRIÁNGULOS CON AMARILLO LOS CUADRADOS CON AZUL LOS PARALELOGRAMOS CON ROJO



2) RECORTA EL TANGRAM, ELIGE UNO DE LOS ANIMALES Y ÁRMALOS



- 3) JUGAMOS EN FAMILIA. DIVÍDANSE EN GRUPOS, POR EQUIPO SAQUEN UN PAPELITO E IMITEN CON SUS CUERPOS LAS FIGURA QUE LES TOCO.



ÁREA :EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

- 1- Confecciona un juego tradicional, con materiales que tengas en casa, a estos se les llama reutilizables, porque son empleados para realizar otro producto.



- 2- Escribe brevemente las Reglas del Juego que confeccionaste.
3- Escribe que materiales utilizaste. Diseña (dibuja) las herramientas que empleaste.

DÍA 5 VIERNES 20/11.

RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO FINAL (R.D.F)

- 1) DISEÑA Y ESCRIBE EL INSTRUCTIVO DE UN JUEGO TRADICIONAL DE MESA

RECUERDA: ENVIAR FOTOS DE LA ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN PARA JUGAR EN FAMILIA.

DIRECTIVOS :Alejandra Peralta –Verónica Bravo