

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 3

ESCUELA: NORMAL SUPERIOR SARMIENTO **CUE:** 7000254-00

DOCENTES RESPONSABLES: MARCELA GÓMEZ, LILIANA ORTIZ, ROSA PORRES, JUAN AGUIAR, NOGALÍ RIVAS, MARIELA BOLART, PAOLA GUEVARA.

GRADO: 2° **NIVEL:** PRIMARIO **CICLO:** SEGUNDO

TURNO: TARDE

ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “**MENTES CREATIVAS**”

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: NUMERACIÓN. CÁLCULOS. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. FIGURAS.

CIENCIAS NATURALES: SERES VIVOS: PLANTAS. CICLO DE VIDA. MATERIALES Y SUS CAMBIOS. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** VALORES (ESFUERZO, PERSEVERANCIA, FORTALEZA, OPTIMISMO, CONSTANCIA, VOLUNTAD, ALEGRÍA). **EDUCACIÓN**

TECNOLÓGICA: HERRAMIENTAS QUE SE EMPLEAN EN UN MISMO MEDIO SOCIOCULTURAL, CARACTERÍSTICAS Y USO. **EDUCACIÓN FÍSICA:** HABILIDADES MOTRICES MANIPULATIVAS LANZAMIENTOS, PASES Y RECEPCIONES, MALABARES, CON O SIN UTILIZACIÓN DE OBJETOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: LEE Y ESCRIBE NÚMEROS NATURALES DE DOS CIFRAS. REALIZA COMPARACIONES, RELACIONES DE REGULARIDADES NUMÉRICAS PARA DESCRIBIR UN NÚMERO. INTERPRETA TABLAS NUMÉRICAS. REALIZA CÁLCULOS DE SUMAS. IDENTIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS SEGÚN SUS LADOS. **FORMACIÓN ÉTICA Y**

CIUDADANA: IDENTIFICA VALORES. **CIENCIAS NATURALES:** OBSERVA Y REGISTRA DATOS A PARTIR DE UNA EXPERIENCIA SIMPLE EN FORMA GUIADA. IDENTIFICA Y DESCRIBE ALGUNAS DE LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LAS PLANTAS. EXPERIMENTA CON MATERIALES Y REGISTRA DATOS SOBRE SU COMPORTAMIENTO FRENTE A LA LUZ. **EDUCACIÓN FÍSICA:** USA EL LENGUAJE MOTRIZ Y ORAL. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** IDENTIFICA LAS HERRAMIENTAS DEL OFICIO DEL PANADERO. RECONOCE LA VESTIMENTA DEL OFICIO: PANADERO. REALIZA EN CASA UNA RECETA.

DESAFÍO: ARMAR UN JUEGO DE ADIVINANZAS PARA REPASAR JUGANDO.

ACTIVIDADES

DÍA 1 - MATEMÁTICA

¿SABÍAS QUE EL CUMPLEAÑOS INDICA ANIVERSARIO DE LA FECHA DE NACIMIENTO, ETAPA DEL CICLO DE VIDA DE LAS PERSONAS?

DOCENTES RESPONSABLES: MARCELA GÓMEZ, LILIANA ORTIZ, ROSA PORRES, JUAN AGUIAR, NOGALÍ RIVAS, MARIELA BOLART, PAOLA GUEVARA.

¡SORPRESA CON LOS NÚMEROS!

EN EL CUMPLEAÑOS DE LUCAS REALIZARON **JUEGOS CON TARJETAS** NUMÉRICAS. EN CADA NÚMERO HAY UNA **SORPRESA** PARA LOS CHICOS.

EN LA TARJETA CELESTE ESTÁ LA SORPRESA DEL CUMPLEAÑERO. SIN COMPLETAR EL CUADRO, OBSERVA Y ESCRIBE EL NÚMERO ESCONDIDO EN ESA TARJETA.

EXPLICA CÓMO TE DISTE CUENTA:.....(ENVÍA UN AUDIO DE LA ACTIVIDAD)

1) A- **COMPLETA (completa)** EL CUADRO NUMÉRICO (**numérico**):



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12		14	15	16	17	18	19
20		22	23	24	25	26		28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	
50	51	52		54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70		72	73	74	75		77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

B- **ENCUENTRA (encuentra)** LAS SORPRESAS, SIGUIENDO LAS PISTAS.

COMPLETA (completa) CON EL NÚMERO:

- EL JUEGO DE LA **OCA** ESTÁ DESPUÉS DEL **26** Y ANTES DEL **28**. EL NÚMERO ES:.....
- EL JUEGO DE **DOMINÓ** ESTÁ EN EL NÚMERO QUE TIENE UN **1** EN LOS UNOS, UN **7** EN LOS DIECES. EL NÚMERO ES:.....

HACÉ UNA TARJETA CON UNA ADIVINANZA CUYA RESPUESTA SEA EL NÚMERO DEL JUEGO DE LA OCA.

2) **CALCULA** EN BANDEJA O MENTALMENTE LAS SUMAS. (ENVÍA VIDEO)

A. $27 + 34 =$

B. $51 + 28 =$

- **ESCRIBE** CUÁL DE LOS RESULTADOS ES EL MAYOR..... ¿POR QUÉ?.....

REALIZA UNA TARJETA CON UNA ADIVINANZA EN LA QUE LA RESPUESTA SEA EL MAYOR DE LOS NÚMEROS.

3) **COMPLETA (completa)** CON LOS ELEMENTOS DE LA SIGUIENTE FIGURA GEOMÉTRICA:



SE LLAMA:..... ¿CUÁNTOS LADOS TIENE?

HACÉ OTRA TARJETA CON UNA ADIVINANZA EN DONDE LA RESPUESTA SEA “EL NOMBRE DE LA FIGURA”.

DÍA 2 - ÉTICA: ¡CON LUPA PARA LA SOPA DE LETRAS!

1) **BUSCA** (*busca*) VALORES EN LA SOPA DE LETRAS.

- ESFUERZO**
- PERSEVERANCIA**
- FORTALEZA**
- OPTIMISMO**
- CONSTANCIA**
- VOLUNTAD**
- ALEGRÍA.**

T	A	E	F	Q	H	F	G	Q	F	A	C	A	S	Y
G	K	Q	V	O	L	U	N	T	A	D	N	Q	W	A
I	R	C	H	W	R	K	F	A	L	E	G	R	I	A
J	O	H	Ñ	Q	E	H	V	H	M	C	P	B	Ñ	A
D	F	O	R	T	A	L	E	Z	A	Ñ	Ñ	S	V	P
O	P	T	I	M	I	S	M	O	I	X	G	U	K	R
C	O	N	S	T	A	N	C	I	A	A	S	X	M	R
P	E	R	S	E	V	E	R	A	N	C	I	A	O	R
E	S	F	U	E	R	Z	O	K	T	H	V	S	N	Ñ



(ENVÍA UN VIDEO, AUDIO O FOTO, COMENTANDO A LA SEÑO CUÁLES ENCONTRASTE, AL MENOS 3).

2) **OBSERVA** (*observa*) LA SIGUIENTE IMAGEN Y REFLEXIONA SOBRE:

LA **PERSEVERANCIA**, COMO EN EL CUENTO DE LA ZORRA Y LAS UVAS, SIGNIFICA CONTINUAR Y NO DARSE POR VENCIDO PARA OBTENER LO QUE QUEREMOS.



PERSEVERANCIA

REALIZA TU ADIVINANZA CON EL VALOR TRABAJADO.

DÍA 3 – CIENCIAS NATURALES ¡UN MUNDO VERDE!

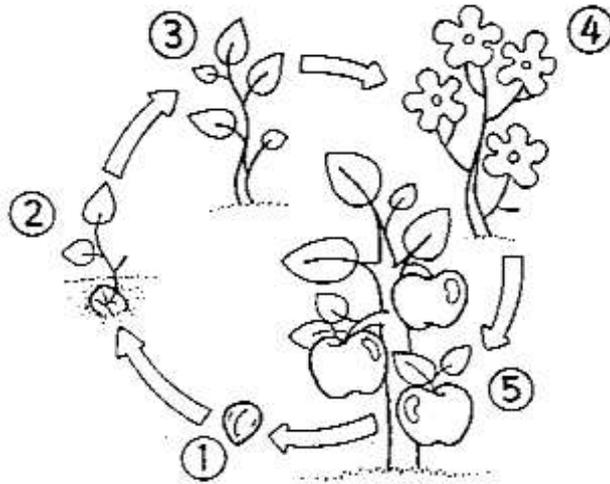
1) **OBSERVA** LA SIGUIENTE IMAGEN Y **PIENSA:**

- ¿QUÉ PARTES DE LAS PLANTAS RECONOCES EN ESTE VIVERO?
- ¿CÓMO HABRÁN LLEGADO HASTA AHÍ LAS PLANTAS?



2) **RECUERDA** EL CICLO DE VIDA DE LA PLANTA. **ESCRIBE** EN CADA ORACIÓN, EL NÚMERO CORRECTO:

- LAS FLORES DAN LUGAR A LOS FRUTOS.
- LA PLANTA COMIENZA A CRECER.
- PASA EL TIEMPO Y SIGUE CRECIENDO, CADA VEZ TIENE MÁS HOJAS Y RAMAS NUEVAS.
- LA SEMILLA ES LA PARTE DEL FRUTO QUE ORIGINA LA NUEVA PLANTA.
- SE CONVIERTE EN UNA PLANTA MADURA Y EMPIEZA A TENER FLORES.



3) **OBSERVA** CON ATENCIÓN LA SIGUIENTE IMAGEN Y **REFLEXIONA**:

- ¿QUÉ SUCEDE CON LAS PLANTAS?
- ¿CÓMO ES LA LUZ EN LAS DISTINTAS IMÁGENES?

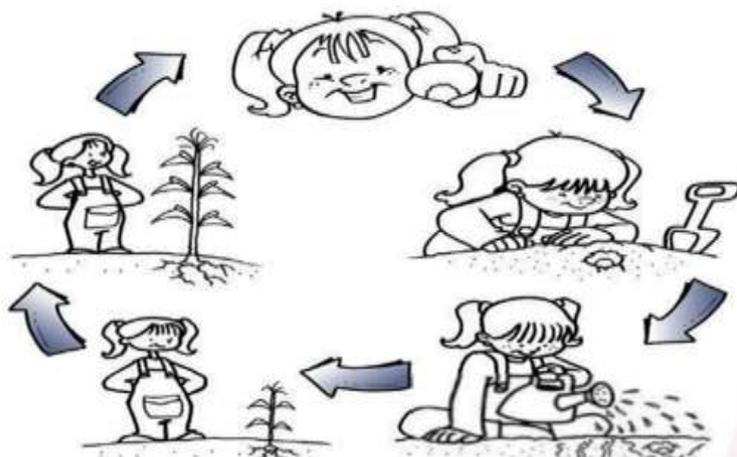


(ENVÍA UN AUDIO PARA ESCUCHAR TUS REFLEXIONES)

RECUERDA EL COMPORTAMIENTO DE LOS OBJETOS ANTE LA LUZ. PUEDEN SER TRANSPARENTES, TRANSLÚCIDOS U OPACOS.

COMPLETA CON LOS NOMBRES DEBAJO DE CADA IMAGEN.

4) **RECUERDA** LAS ETAPAS DEL CICLO DE VIDA DE LAS PLANTAS.



¡FELICITACIONES! LLEGASTE AL FINAL DE LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES. TE GANASTE DOS TARJETAS PARA ESCRIBIR TUS ADIVINANZAS, REFERIDAS AL TEMA ANTERIOR.

DÍA 4 - EDUCACIÓN FÍSICA

1- (**ROL DE ARQUERO**). **PRACTICA** CON UNA PELOTA, LANZAR, ATRAPAR, PARAR LA PELOTA DESDE DISTINTAS POSICIONES. AGACHADO, PARADO O SALTANDO.

Arquero de Football

Actividad de Relajación

2- **OBSERVA** LA IMAGEN. **ELABORA** UNA TARJETA CON UNA ADIVINANZA, PUEDES EMPEZAR DICIENDO SI ES UNA ACTIVIDAD O UNA PERSONA. TAMBIÉN PUEDES AYUDAR A QUE ADIVINEN IMITANDO Y USANDO TODO TU CUERPO.



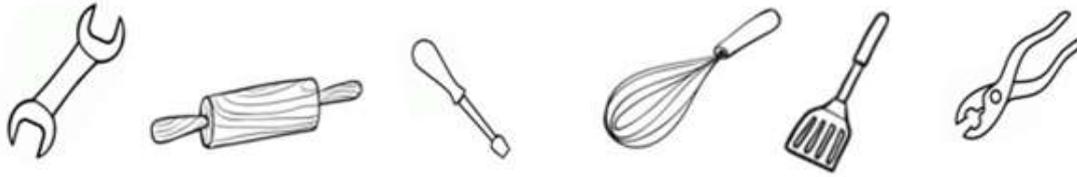
DÍA 5 – EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

1- **OBSERVA** LA SIGUIENTE IMAGEN Y **ELABORA** UNA TARJETA CON UNA ADIVINANZA.



2- **PINTA** LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO QUE SON NECESARIAS PARA REALIZAR EL OFICIO DE LA ADIVINANZA.

DOCENTES RESPONSABLES: MARCELA GÓMEZ, LILIANA ORTIZ, ROSA PORRES, JUAN AGUIAR, NOGALÍ RIVAS, MARIELA BOLART, PAOLA GUEVARA.



3- **DIBUJA** ALGUNA DE LAS VESTIMENTAS QUE UTILIZA UN PANADERO.

4- **REALIZA** EN FAMILIA ALGUNA RECETA QUE MÁS TE GUSTE.

(**ENVÍA UNA FOTO DE TU TRABAJO TERMINADO**).

DISEÑA EL JUEGO DE ADIVINANZAS Y **REALIZA** EL VIDEO DE LA ELABORACIÓN Y SU IMPLEMENTACIÓN EN FAMILIA. (**ENVÍALO A TU DOCENTE**)

EL SIGUIENTE MATERIAL SON LAS TARJETAS (RESPUESTAS) A LAS ADIVINANZAS QUE ELABORES, PUEDES DIBUJAR O IMPRIMIRLAS.



Directivo a cargo de la Institución: Dir. Karla Almonacid – Vicedir. Patricia Ocampo