

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO1

ESCUELA: SARGENTO CABRAL

CUE-7000541-00

DOCENTES: GASTÓN SORIA FÁTIMA GUTIÉRREZ DANIEL COSTA.

GRADO: 2º “TURNO: MAÑANA PRIMER CICLO.

ÁREAS: LENGUA- MATEMÁTICA- CIENCIAS SOCIALES- EDUCACIÓN FÍSICA- MÚSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUGANDO APRENDEMOS”

CONTENIDOS: **LENGUA:** COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS.

ELABORACIÓN DE UN OBJETO. FUNCIÓN E INTENCIÓN ESCRITURA AUTÓNOMA DE ORACIONES. CLASES DE PALABRAS (ADJETIVOS, SUSTANTIVOS). SIGNOS DE PUNTUACIÓN. **MATEMÁTICA:** ALGORITMO DE LA SUMA RESTA Y MULTIPLICACIÓN SENCILLAS FIGURAS GEOMÉTRICAS: CANTIDAD DE LADOS. CÁLCULOS. **CIENCIAS NATURALES** SERES VIVOS SEGÚN SU ALIMENTACIÓN. PARTES DE UNA PLANTA. **CIENCIAS SOCIALES:** EL CAMPO Y LA CIUDAD. MEDIOS DE TRANSPORTE. CULTURA Y DIVERSIDAD. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** LIBERTAD. LA AMISTAD (VALORES). NORMAS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** PARTICIPACIÓN EN ENCUENTROS RECREATIVOS CON SENTIDO INTEGRADOR. **MÚSICA:** INSTRUMENTOS MUSICALES. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS. EL MOVIMIENTO CORPORAL: LIBRE Y PAUTADO. UTILIZACIÓN DEL CUERPO Y DEL MOVIMIENTO COMO RECURSO PARA INICIAR LA APROPIACIÓN DE LOS CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE LA MÚSICA (ELEMENTOS DEL LENGUAJE MUSICAL), PROMOVRIENDO LAS RELACIONES MUSICALES TEMPORALES Y ESPACIALES CON FINES EXPRESIVOS. CUALIDADES O ATRIBUTOS DEL SONIDO: IDENTIFICACIÓN Y DENOMINACIÓN DE LAS CUALIDADES DEL SONIDO EN LA AUDICIÓN DE SECUENCIAS SONORAS, DIVERSOS FRAGMENTOS MUSICALES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA: LEE TEXTOS-RECONOCE INTENCIÓN DEL TEXTO- PRODUCE TEXTOS-DIFERENCIA SUSTANTIVOS PROPIOS, COMUNES, ADJETIVOS.

MATEMÁTICA: RECONOCE LAS PROPIEDADES (LADO, VÉRTICES) DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS RESUELVE EL ALGORITMO DE LA SUMA, RESTA, Y MULTIPLICACIÓN.

CIENCIAS NATURALES: DIFERENCIA LOS ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN-CLASIFICA, ANIMALES SEGÚN SU MODO DE NACER. IDENTIFICA LAS PARTES DE UNA PLANTA

CIENCIAS SOCIALES: RECONOCE LOS PAISAJES RURALES Y URBANOS.

FORMACION ÉTICA: PRACTICA LOS VALORES EN DIFERENTES SITUACIONES

FAMILIARES, SOCIALES.

MÚSICA: RECONOCE INSTRUMENTOS MUSICALES DE VIENTO Y DE CUERDAS RELACIONANDO SU SONIDO CON UNA DE LAS CUALIDADES DEL SONIDO: ALTURA. EJECUTA RITMOS CON MOVIMIENTOS DE SU CUERPO Y OBJETOS SONOROS.

DESAFÍO: LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO CONFECCIONARÁN UN MONOPOLYS (JUEGO DE MESA) PARA INTEGRAR CONTENIDOS DE TODAS LAS ÁREAS JUGANDO EN FAMILIA.

ACTIVIDADES

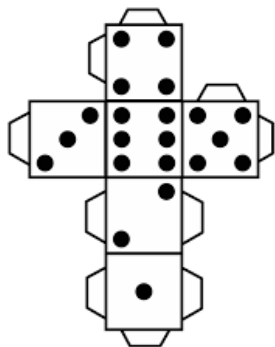
1- ESTA ACTIVIDAD CONSISTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN MONOPOLYS PARA REALIZAR UNA COMPETENCIA CON TODA LA FAMILIA JUNTA RECORDANDO CONTENIDOS.

MATERIALES: NECESITARÁS IMPRIMIR EL TABLERO Y LOS BILLETES, SI NO LOS IMPRIMES PUEDES DIBUJARLOS, TAMBIÉN NECESITARÁS MARCADORES, REGLA, TIJERA, PEGAMENTO, CARTULINA O CARTÓN, DADO Y FICHAS (EL DADO Y LAS FICHAS PUEDES CONFECCIONARLAS O UTILIZAR EL DE OTRO JUEGO). DEBES ENVIARME UNA FOTO DEL TRABAJO ¡MANOS A LA OBRA!



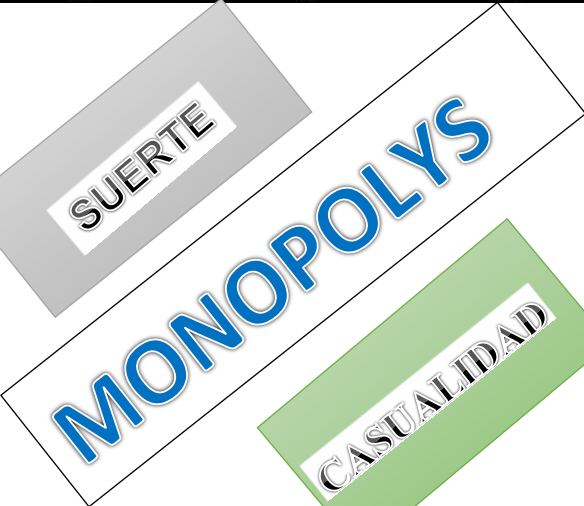

FICHAS: LAS PUEDES CONFECCIONAR CON CARTULINA O GOMA EVA



DADO: LO PUEDES CONFECCIONAR EN CARTULINA



TABLERO:

VAYA AL CASILLERO DE CASTIGO	Retroceda seis espacios	12	13	¡Vuelva al Inicio!	14	15	SALIDA 
CASUALIDAD	  						1
11							2
10							Casualidad ?
9							3
DEBES DARLE \$100 A LA BANCA							GANASTE \$1.000
8	4						
Parada Libre	SUERTE	7	Casualidad ?	6	5	SUERTE	CASTIGO

TARJETAS: LAS PUEDES CONFECCIONAR EN CARTULINA.

NOMBRA INSTRUMENTOS DE VIENTO Y CUERDA **3**

Los instrumentos de cuerda que altura tienen, ¿grave o aguda? **4**

Desafío físico: (fuerza) saltos a la soga / abdominales / flexo-extensiones de brazos **8**

Desafío coordinativo: dibujar un tejo en el piso y saltarlo lo más rápido posible. **9**

Nombra y escribe dos sustantivos propios y dos comunes **1**

Escribe dos adjetivos. **2**

Cuando debo colocar un punto seguido y un punto aparte. Escribe un ejemplo **5**

Escribe la variedad de medios de transporte. **6**

Escribe las diferencias del campo y la ciudad **7**

Que decisiones pueden tomar libremente los niños **10**

Escribe seis valores que caracterizan la amistad. **11**

Nombra animales que hay en el campo **12**

Nombra animales que hay en la ciudad. **13**

Felipe acomodó los robots en 8 estantes. Si en cada estante puso 3 ¿Cuántos robots hay? **14**

Realiza el siguiente cálculo
 $135 + 123 =$

15

BILLETES:



TARJETAS DE LA SUERTE:

CADA VEZ QUE PASES POR LA PASES POR LA CASILLA 2 OBTENDRAS \$100

CUANDO VAYAS AL CASILLERO DE CASTIGO PERDERAS UN TURNO Y PAGARAS \$50

CUANDO PASES POR LA PARADA LIBRE TENDRAS LA OPCIÓN DE TIRAR NUEVAMENTE EL DADO

TARJETAS DE CASUALIDAD:

Desafío físico: (velocidad) lanzar una pelota hacia arriba, tocar el piso con la mano y agarrar la pelota antes de que caiga al piso.

Baila la canción Macarena

Escribe una oración.

¿Qué ocurre cuando no se cumplen las normas?

¿Qué es cultura y diversidad?

¿Cuáles son las partes de una planta?

Nombra los cuerpos geométricos

7000541-00_Sargento Cabral_Segundo grado_Retroalimentacion_Guia 24

INSTRUCCIONES: ESTE JUEGO CONSTA DE UN DADO, CARTA DE LA SUERTE, CARTAS DE CASUALIDAD, LOS BILLETES Y LAS FICHAS PARA CADA PARTICIPANTE.

MODO DE JUEGO:

- 💡 PRIMERO SE SORTEAN EL ORDEN DE PARTIDA DE CADA UNO DE LOS PARTICIPANTES.
- 💡 SE EMPIEZA EL JUEGO TIRANDO EL DADO Y AVANZANDO LOS CASILLEROS CORRESPONDIENTES, SEGÚN INDIQUE EL DADO.
- 💡 SI CAE EN EL CASILLERO DE CASUALIDAD SE DEBERÁ SACAR UNA CARTA DE LA MISMA Y CUMPLIR CON LO QUE DISPONE ESTA.
- 💡 SI CAE EN PARADA LIBRE RECIBIRÁ \$1000 DE LA BANCA.
- 💡 SI CAE EN EL CASILLERO “VAYA AL CASILLERO DE CASTIGO” DEBERÁ RETROCEDER INMEDIATAMENTE AL CASILLERO “CASTIGO”, PERDERÁ UN TURNO Y DEBERÁ PAGAR \$10.
- 💡 EL JUEGO TERMINA CUANDO TODOS LOS PARTICIPANTES LLEGAN AL CASILLERO DE SALIDA.
- 💡 GANA EL JUEGO EL QUE OBTENGA MAYOR GANANCIA ¡¡¡MUCHA SUERTE!!!!¡¡¡ Y A DIVERTIRSE!!!

2- REALIZA TODAS LAS ACTIVIDADES QUE TE TOCARON DURANTE EL JUEGO EN TU CUADERNO SACALES FOTO Y ENVIALAS PARA QUE EL MAESTRO TE LAS CORRIJA.

Director: José Elías González.