

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Miguel de Cervantes **CUE:** 7000261-00

DOCENTE: Ivana Plaza

GRADO: Segundo **TURNO:** Jornada Completa

GRUPO: 1



ÁREAS: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Jugando aprendemos todos.

Contenidos:

Lengua: Escucha comprensión y disfrute de canciones, rima y adivinanza. Reconocimiento de la red semántica, sustantivos propios y comunes. Oraciones interrogativas y exclamativas.

Matemática: Funciones y usos. Construcción de un número.

Estrategias de cálculo. Doble de un número. Figuras y cuerpos geométricos. **Ciencias**

Sociales: Medios de transporte. Formas en que se organizan los espacios. **Ciencias**

Naturales:

Diversidad animal, hábitos de alimentación. Características morfológicas del cuerpo

humano. **Formación Ética y Ciudadana:** Los derechos del niño. Los valores de la familia

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Recita de las canciones.
- Reconoce y escribe – rima de las palabras.
- Describe oralmente utilizando las adivinanzas.
- Identifica sustantivos propios y comunes.
- Identifica las figuras geométricas.
- Reconoce los cuerpos geométricos.
- Calcula el doble usando billetes.
- Establece relación del valor de las monedas y billetes.
- Diferencia espacios urbanos de rurales.
- Reconoce los medios de transporte.
- Identifica animales según su alimentación.
- Reconoce las partes externas del cuerpo humano.
- Reconoce los derechos del niño.

Desafío: **“”” Construir un tablero para jugar a la Oca ”””**.

ACTIVIDADES: DESDE EL 9/11 AL 11/11

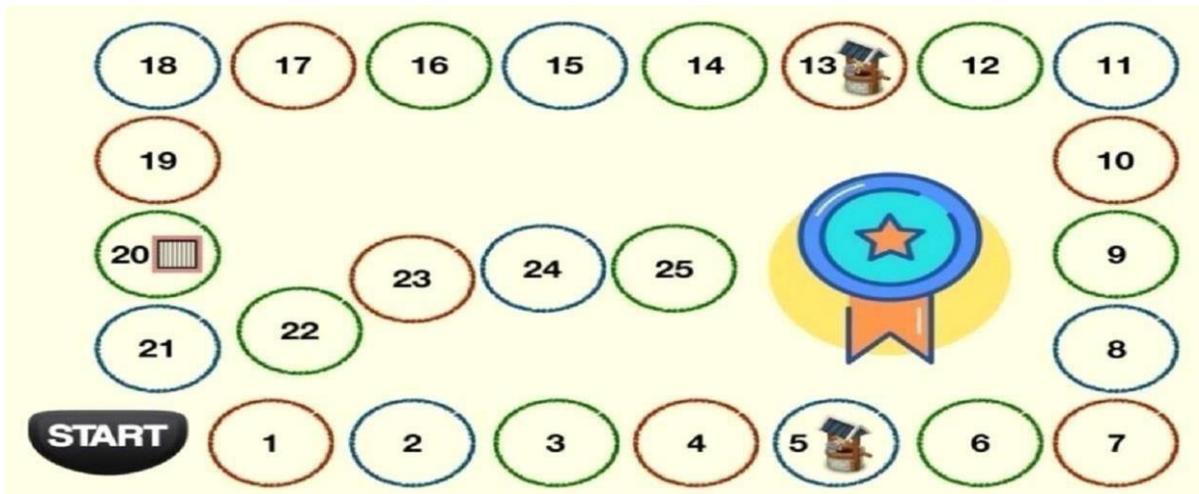
PARA JUGAR SE NECESITA

- CONSTRUIR EL TABLERO DE LA OCA COMO MUESTRA LA IMAGEN
- DE 2 A 4 PERSONAS
- 1 DADO
- LÁPIZ Y PAPEL PARA ESCRIBIR O DIBUJAR
- 1 FICHA PARA CADA JUGADOR (SE PUEDEN USAR BOTONES O PIEDRITAS DE COLORES)
- ¡Y MUCHAS GANAS DE JUGAR!

INSTRUCCIONES

1. TODOS LOS PARTICIPANTES COMIENZAN DESDE LA LARGADA, PARA INICIAR EL JUEGO DEBES TIRAR EL DADO ENTRE LOS JUGADORES, EL QUE SAQUE EL NÚMERO MAYOR, COMIENZA A JUGAR.
2. EL JUGADOR QUE INICIE TIRA EL DADO Y AVANZA TANTOS LUGARES COMO INDICA EL DADO, LUEGO CONTINUAN TIRÁNDOLO LOS DEMÁS PARTICIPANTES.
3. AL CAER EN CADA UNA DE LAS CASILLAS DEBES REALIZAR LA ACTIVIDAD QUE TE INDICA CADA UNA DE LAS TARJETAS COMENZANDO POR LA CASILLA CORRESPONDIENTE AL NÚMERO QUE TE TOCÓ Y ASÍ SUCESIVAMENTE.
4. ¡CUIDADO! SI CAES EN UN POZO TENDRÁS QUE RETROCEDER 3 CASILLAS
¡ATENCIÓN! SI CAES EN LA CÁRCEL PIERDES UN TURNO PARA JUGAR

TABLERO DE LA OCA



RECORTA LAS TARJETAS PARA COMENZAR A JUGAR

1) RECITA UNA CANCION DE CUNA	2) ARMA EL NÚMERO 4cienes, 8 dieces, 7 unos	3) INVENTA RIMAS PARA LA PALABRA CUNA
4) CAISTE A UN POZO, RETROCEDE 3 CASILLAS	5) NOMBRA 3 ANIMALES CARNÍVOROS	6) ES UN NÚMERO MAYOR QUE 510 Y MENOR QUE 512
7) SI TIENES UN DNI A QUÉ DERECHO HACE REFERENCIA	8) CALCULA CUÁNTO ES 2×8	9) NOMBRA TRES SUTANTIVOS PROPIOS EN QUE SE DIFERENCIA CON LOS SUSTANTIVOS COMUNES

<p>10) ESCRIBE EL NOMBRE DE UN ÁRBOL, HIERBA Y ARBUSTO</p>	<p>11) NOMBRE TRES TRANSPORTES TERRESTRES</p>	<p>12) ¿CUAL ES EL DOBLE DE?</p> 
<p>13) INVENTA UNA ADIVINANZA DE UN ANIMAL QUE TENGA PLUMAS, ALAS Y VUELE</p>	<p>14) NOMBRA 4 COSAS QUE DISTINGAN AL CAMPO</p>	<p>15) INVENTA UNA ADIVINANZA DE UN ANIMAL QUE TENGA PLUMAS, ALAS Y VUELE</p>
<p>16) CAÍSTE EN UN POZO TE DEVUELVES 3 CASILLEROS</p>	<p>17) ORDENA ALFABETICAMENTE CABALLO, RATA, ZORRO, VACA, PERRO</p>	<p>18) NOMBRA 3 SUSTANTIVOS COMUNES</p>

4 - MANDA UN AUDIO O VIDEO CON LAS RESPUESTAS DE LOS CASILLEROS A LA SEÑORITA

FORMULARIO GOOGLE <https://forms.gle/5oFZeCsU9JFbqCjW7>

DIRECTORA: BEATRIZ BENEGAS