

GUÍA PEDAGÓGICA: N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: ELVIRA DE LA RIESTRA DE LÁINEZ.

CUE: 7000292-00

DOCENTES: GALLEGUILLO MARÍA, GIMENEZ EVANGELINA, GUTIERREZ EMILCE,
DÍAZ LILIANA

GRADO: SEGUNDO “A – B – C – D”.

TURNO: MAÑANA Y TARDE

ÁREAS CURRICULARES: MATEMÁTICA, CIENCIAS SOCIALES, FORMACIÓN ÉTICA Y
CIUDADANA, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN MUSICAL.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡CUÁNTO APRENDÍ!

DESAFÍO: “EL JUEGO COMO UNA FORMA DE APRENDER”

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: NÚMEROS NATURALES HASTA 1000, SUMA Y RESTA CON DIFICULTAD,
SITUACIONES PROBLEMÁTICAS, MITAD, FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

CIENCIAS SOCIALES: MEDIOS DE TRANSPORTE, LA CIUDAD Y EL CAMPO, LOS
DERECHOS DEL NIÑO.

EDUCACIÓN FÍSICA: INDICADORES MOTRICES. LATERALIDAD.

EDUCACIÓN MUSICAL: INSTRUMENTOS MUSICALES, IDENTIFICACIÓN Y
CLASIFICACIÓN. MELODÍA, INTERPRETACIÓN DE LAS MELODÍAS COMPLETAS.
EJECUCIÓN DE RITMOS DE DENSIDAD CRONOMÉTRICA MEDIA EN ALTERNANCIAS
DE TEMPO POR SECCIÓN.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

INTERPRETAR DIVERSOS PORTADORES GRÁFICOS EN DISTINTAS SITUACIONES
PROBLEMÁTICAS.

APLICAR LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA DE NUMERACIÓN PARA LEER, ESCRIBIR Y
COMPARAR NÚMEROS.

FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE DESTREZAS PSICOMOTRICES Y
SABER EN ESPECÍFICO QUE, EN UN GRADO DE CRECIENTE COMPLEJIDAD, SE
ENCUENTREN DISPONIBLES PARA QUE LA CONSTRUCCIÓN DEL HECHO MUSICAL
SEA POSIBLE.

IDENTIFICAR LAS ACCIONES MOTRICES TRABAJADAS, A TRAVÉS, DE LAS FIGURAS
MOSTRADAS.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

 PARA ESTA GUÍA TE PROPONEMOS EL SIGUIENTE DESAFÍO “**EL JUEGO COMO UNA FORMA DE APRENDER**”, PARA ESTO DEBES RECORDAR ALGUNOS CONOCIMIENTOS YA APRENDIDOS.

 ACTIVIDADES: PARA OBSERVAR Y JUGAR

¿CÓMO SE JUEGA?

ESTAS SON ALGUNAS INDICACIONES SENCILLAS PARA JUGAR.

¿QUÉ ELEMENTOS NECESITO PARA JUGAR?

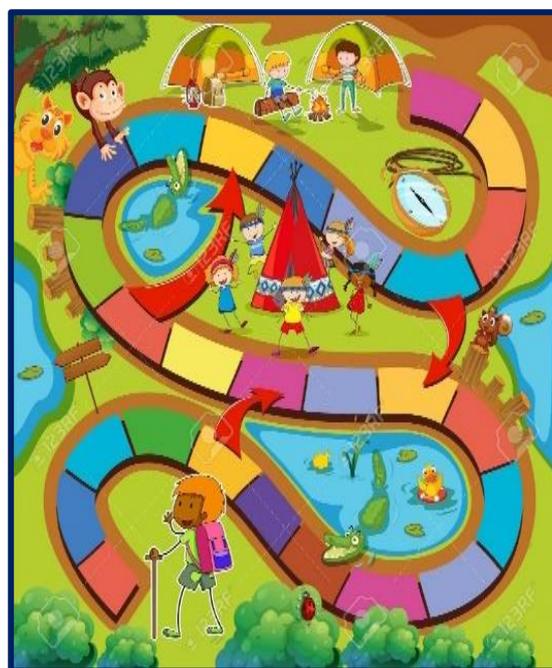
UN TABLERO COMO MUESTRA LA IMAGEN, DISEÑALO VOS MISMO CON MATERIALES QUE TENGAS EN CASA.

DADOS, FICHAS, PAPEL Y LÁPIZ.

¿CUÁNTAS PERSONAS PUEDEN PARTICIPAR? 2 JUGADORES COMO MÍNIMO Y 4 COMO MÁXIMO.

¿QUIÉN COMIENZA EL JUEGO? ANTES DE COMENZAR EL JUEGO LOS JUGADORES TIRAN UN DADO, EL QUE SACA EL NÚMERO MÁS ALTO INICIA LA PARTIDA Y PUEDE EL ELEGIR LA FICHA Y EL COLOR. LA RUEDA DE JUGADORES PARA CONTINUAR LA PARTIDA, SE ORGANIZA HACIA LA DERECHA DEL QUE SALE PRIMERO. DEBES ANOTA EN EL PAPEL LAS RESPUESTAS DE LOS DESAFÍOS DE CADA CASILLERO.

¿QUIÉN GANA? EL QUE LLEGA PRIMERO A LA META.



¡¡ A JUGAR SE HA DICHO!!

 TIRA EL DADO Y AVANZA TANTOS LUGARES COMO INDICA EL DADO.

A) SI CAES EN LOS CASILLEROS **ROJO** DEBES ESCRIBIR CON NÚMERO Y LETRA UN NÚMERO ENTRE 100 Y 300. SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 3 CASILLEROS. SI TÚ RESPUESTA ES INCORRECTA VUELVES AL PUNTO DE PARTIDA.

B) SI CAES EN LOS CASILLEROS **NARANJA** DEBES RESPONDER ¿CUÁL ES LA MITAD DE 80? SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 5

CASILLEROS. SI TÚ RESPUESTA ES INCORRECTA RETROCEDES 2 CASILLEROS.

C) SI CAES EN LOS CASILLEROS **CELESTE** MIRA LA IMAGEN Y ESCRIBE EL NOMBRE DE 3 FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE VES:



SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 1 CASILLEROS. SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA RETROCEDES 3 CASILLEROS.

D) SI CAES EN LOS CASILLEROS **AMARILLO** OBSERVA LOS OBJETOS Y ESCRIBE A QUE CUERPO GEOMÉTRICO SE PARECEN:



SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 4 CASILLEROS. SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA RETROCEDES 2 CASILLEROS.

E) SI CAES EN EL CASILLERO **ROSADO** DEBES RESOLVER LAS SIGUIENTES SITUACIONES PROBLEMÁTICAS:

MIRA LOS PRECIOS DE ESTOS PRODUCTOS. MARCA LA OPCIÓN CORRECTA.



\$45



\$ 32



\$ 150

SI COMPRAS UNA GASEOSA Y LAS GALLETAS. ¿CUÁNTO GASTAS?

86 90 77

COMPRASTE EL YOGURT Y PAGASTE CON \$200. ¿CUÁNTO TE DAN DE VUELTO?

30 50 100

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 3 CASILLEROS. SI TÚ RESPUESTA ES INCORRECTA VUELVES AL PUNTO DE PARTIDA.

F) SI CAES EN LOS CASILLEROS **VERDE**, OBSERVA AMBAS IMÁGENES Y RESPONDE:

¿EN QUÉ SE PARECEN ESTOS PAISAJES?

¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

¿QUÉ TRABAJOS SE REALIZAN EN CADA UNO DE ELLOS?



SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 3 CASILLEROS. SI TU RESPUESTA ES INCORRECTA RETROCEDES 3 CASILLEROS.

G) SI CAES EN LOS CASILLEROS **AZÚL**, DIBUJA MEDIOS DE TRANSPORTE QUE SE UTILIZAN EN LA CIUDAD.

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 3 CASILLEROS. SI TÚ RESPUESTA ES INCORRECTA RETROCEDES 2 CASILLEROS.

H) SI CAES EN LOS CASILLEROS **VIOLETA** DEBES REALIZAR TODAS LAS ACCIONES QUE VES EN LA IMAGEN Y DEBERÁS MANDAR UNA FOTO A LA PROFESORA DE EDUCACIÓN FÍSICA. SI LO REALIZAS CORRECTAMENTE AVANZAS 3 CASILLEROS. SI NO LAS REALIZASTES VUELVES AL PUNTO DE PARTIDA.



- I) SI CAES EN LOS CASILLEROS **MARRÓN** LEER LOS DERECHOS QUE TIENEN LOS NIÑOS Y NIÑAS, SELECCIONA UNO Y DIBUJA LO QUE SIGNIFICA.

Los Derechos del Niño

- 1 Igualdad sin discriminación
- 2 Nombre y nacionalidad
- 3 Tener una familia
- 4 Jugar y tener actividades recreativas
- 5 Protección contra cualquier forma de abuso o abandono

SI RESPONDES CORRECTAMENTE AVANZAS 3 CASILLEROS. SI TÚ RESPUESTA ES INCORRECTA VUELVES AL PUNTO DE PARTIDA.

- J) SI CAES EN LOS CASILLEROS BLANCO DEBES RODEAR CON ROJO QUE EMOCIÓN SENTISTE DURANTE LA PANDEMIA.

	<input type="checkbox"/> Estoy muy contenta.
	<input type="checkbox"/> Estoy muy aburrida.
<input type="checkbox"/> ¡Qué rabial!	
<input type="checkbox"/> Me alegro mucho.	
	<input type="checkbox"/> ¡Qué penal!
	<input type="checkbox"/> Me he divertido mucho.
<input type="checkbox"/> Estoy cansado.	
<input type="checkbox"/> Estoy asustado.	

K) SI CAES EN LOS CASILLEROS **ROJO** DEBES REALIZAR EL DESAFÍO QUE TE PROPONE LA PROFESORA DE MÚSICA:

1) OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN Y RECONOCE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES, ESCRIBE SUS NOMBRES Y DE QUE FAMILIA SON, ¿DE VIENTO O DE CUERDA?

2) CANTAR LA CANCIÓN “CON UN CABALLITO BLANCO” ACOMPAÑAR EL GALOPE DEL CABALLITO DE LA CANCIÓN MIENTRAS SE CANTA, CON UN VASO SOBRE LA MESA



NOTA: ENVIA AUDIO O VIDEO A LA PROFESORES DE MÚSICA (BETINA 15444097 MARIO 154452728).

SI LLEGASTE A LA META FINAL RESOLVIENDO CADA DESAFÍO **¡FELICITACIONES!** ERES UN GENIO.

 ESPERAMOS LAS FOTOS Y/O AUDIOS DE TU TRABAJO.

EQUIPO DIRECTIVO: SANDRA RIVEROS – LAURA HARO.