

GUÍA PEDEGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: Miguel de Cervantes

CUE: 7000261-00



DOCENTE: Ivana Plaza

GRADO: Segundo

TURNO: Jornada Completa

GRUPO: 2

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 adivinanzas, rima. Lectura y escritura de palabras. Matemática: Funciones y usos. Construcción de un número. Escala del 10. Cálculo mental. Figuras y cuerpos. Ciencias Sociales: Las instituciones. Servidores públicos. Ciencias Naturales: Los seres vivos, características y las diferencias con lo no vivo. Las partes de la planta Diversidad animal. Formación Ética y Ciudadana: Derecho de los niños Normas de convivencia.

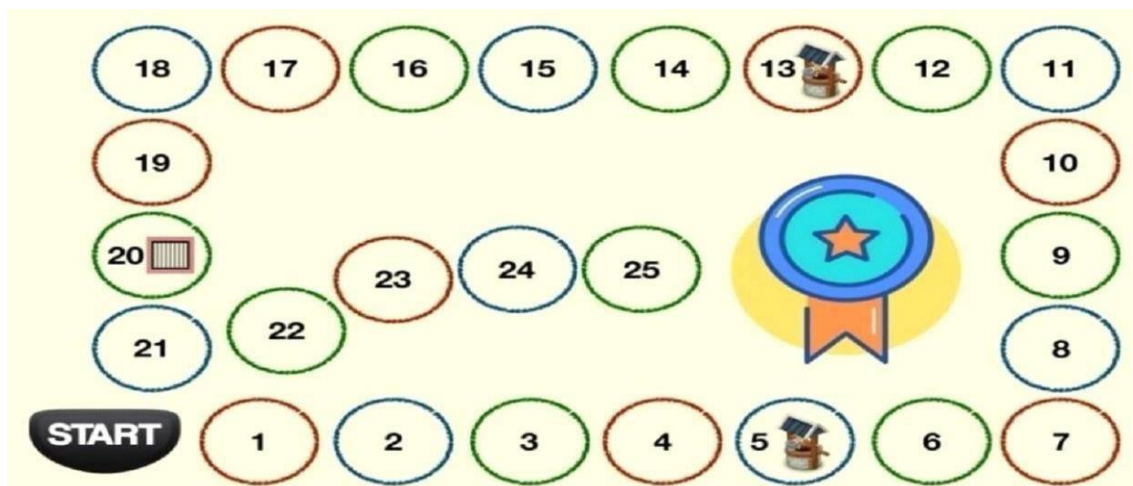
Indicadores de evaluación para la nivelación:

Analiza y razona para responder adivinanzas. Reconoce la rima de las palabras. Escribe palabras de manera acorde a su edad. Identifica las figuras geométricas. Identifica los cuerpos geométricos. Distingue el orden de los números. Construye números usando unos, dieces y cienes. Arma la escala del 10. Reconoce instituciones públicas y servidores públicos. Nombra un animal según las características dadas. Diferencia los derechos del niño. Reconoce las normas de convivencia.

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

9/11 AL 11/11

TABLERO DE LA OCA



1- **PARA JUGAR SE NECESITA:**

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

2- **INSTRUCCIONES**

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

3- **REFERENCIAS**

- RECORTA LAS TARJETAS Y JUEGA EN EL TABLERO

1) ADIVINA TIENE DIENTES Y NO COME; TIENE BARBA Y NO ES UN HOMBRE	2) CALCULA CUÁNTO ES 150 + 30	3) INVENTA RIMAS PARA LA PALABRA CUNA	4) ¿CUÁL DE ESTOS SERES NO TIENE VIDA? SAPO- PIEDRA- PEZ
5) CAISTE EN UN POZO,RETROCEDE 5 CASILLAS	6)ESCRIBE 3 FRUTAS QUE CREZCAN EN ÁRBOLES	7) DESARMA 158 EN CIENES, DIECES Y UNOS	8) ORDENA DE MAYOR A MENOR 120 – 390 – 250

9) LA PLANTA ABSORBE SUS NUTRIENTES POR LA.....	10) DIGA UN NÚMERO MAYOR QUE 215 Y MENOR QUE 217	11) NOMBRA 3 NORMAS DE CONVIVENCIA DE TU CASA Y	12) RECITA LA ESCALA DEL 10, HASTA EL 100
13) CAISTE EN EL POZO, RETROCEDE TRES LUGARES	14) EL DADO ¿ES UN CUBO O UN PRISMA?	15) IR A LA ESCUELA ES UN DERECHO A LA.....	16) ORDENA LAS SÍLABAS LLOPAZA Y ESCRIBE LA PALABRA
17) DIBUJA UNA FIGURA QUE TENGA TRES LADOS Y ESCRIBE SU NOMBRE	18) PROFESIÓN DE LA PERSONA QUE APAGA INCENDIOS	19) NOMBRA EL NÚMERO QUE ESTÀ DESPUÈS DEL 115	20) ¡TE ARRESTARON! PIERDES UN TURNO
21) ES EL NÚMERO QUE SE ENCUENTA ENTRE 185 Y 187	22) RESTA 200 - 50	23) ¿CUÀL ES LA PALABRA INTRUSA QUE NO RIMA? ANILLOMELÒNCASTILLO	24) NOMBRA UN ANIMAL CON 4 PATAS, CON PELOS EN EL CUERPO Y QUE ¡RUUUGE!
25) TENER UN DNI Y UN NOMBRE ¿A QUE DERECHO SE REFIERE?			

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

COMPLETA EL FORMULARIO GOOGLE. <https://forms.gle/5dKYrigqtAWeNSQbA>

ESCUELA: MIGUEL DE CERVANTES SEGUNDO GRADO AREAS INTEGRADAS

DIRECTORA: BEATRIZ BENEGAS