

## GUIA PEDAGÓGICA N°19 DE RETROALIMENTACIÓN

### Grupo 2

**ESCUELA: MARTÍN GIL**

**CUE: 7000226-00**

#### DOCENTES:

- ◆ Antonieta Cortez, Silvia Rodríguez, Carina Jofré, Laura Psaila, Katherina Sánchez, Roberto Gonzales, Mariano Bustos, Liliana Guerrero

#### CICLOS: 2°

**TURNO:** Jornada Completa

- ◆ **Áreas:** Tecnología – Inglés – Educación Plástica – Educación Musical – Computación – Educación Física – Educación Agropecuaria – Teatro
- ◆ **Título de la Propuesta:** “Aprender jugando”
- ◆ **Desafío:** Realizar el juego de la RAYUELA resolviendo obstáculos

Área	Contenidos	Indicadores de Valoración para su nivelación
Tecnología Inglés Ed. Plástica Ed. Musical Computación Ed. Física Ed. Agropecuaria Teatro	La planta, sus partes y funciones. Reconocimiento de frutas y hortalizas. Elementos básicos de una Computadora Computación. Concepto. Colores y Números en Inglés Elemento del lenguaje musical: Sonido Sonidos del entorno natural y social. Los modos y medios expresivos: la voz cantada. El cuerpo: esquema e imagen corporal. El cuerpo y su potencialidad expresivo. El cuerpo y la comunicación. El cuerpo: diferencia entre movimiento, quietud y acción. Calidad del movimiento, diferentes formas del movimiento por el espacio. Posturas físicas y rítmicas. El cuerpo y la voz: volumen, tono. Elementos del lenguaje teatral:	Identifica las partes de una planta. Reconoce las frutas y hortalizas que habitualmente consumen. Identifica elementos básicos de una Computadora Reconoce conceptos de computación que utiliza habitualmente. Reconoce los números cardinales. Identifica los colores. Identifica el sonido como principal elemento de la música. Identifica sonidos del entorno natural y social. Identifica la voz como

	<p>rol, personajes, espacio, tiempo.  Mimo y / o pantomima.  Puesta en escena:  teatro de mimo y/o pantomima.  Comprender conceptos básicos de la funcionalidad de los dispositivos computarizados utilizados en el hogar, la escuela y la comunidad.  Integrar recursos digitales variados en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia.  Recolectar, analizar, evaluar y presentar la información.  Trabajar colaborativamente y solidariamente mediando las TIC'S para la resolución de problemas</p>	<p>principal comunicador.  Interpreta obras de diferentes géneros, estilos y texturas musicales:  monódicas simples, con apoyo de bandas grabadas, haciendo uso de la voz.  Reconoce los diferentes usos de la voz a través de la imitación de sonidos del ambiente natural y social.  Logra a través de su actuación transmitir el mensaje de la obra.  Caracteriza adecuadamente al personaje</p>
--	--	---

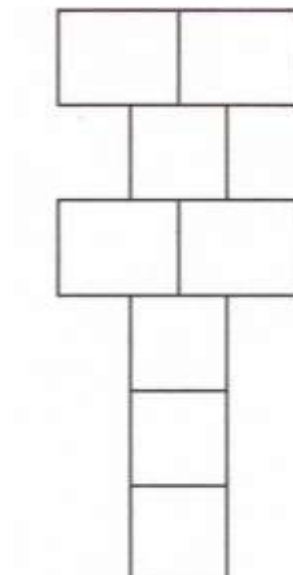
**Actividades**

1. Escribe una lista de los materiales y las herramientas necesarias para realizar el tablero del juego **LA RAYUELA**. Utilizando lo que tengas en tu casa.
2. Construimos el juego de la RAYUELA

Materiales: palo, tiza, carbón o pintura. Piso de cemento o tierra

Pasos:

- a)- Busca el lugar ideal para dibujar el diseño de la Rayuela
- b)- Observa y realiza el siguiente diseño en el suelo
- c)- Coloca en los casilleros el numero respectivo



¿Qué es y en qué consiste el juego de la Rayuela?

No es de extrañar que la **rayuela** haya conseguido resistir la prueba del tiempo. Muchos lo consideran incluso como el *juego de juegos*, y **no necesita más que una simple tiza y un objeto pequeño**, pudiendo jugarse en solitario o con varias personas. De hecho, los niños pueden seguir las **reglas tradicionales**, o inventar incluso su propia variación divertida.

Se trata de un juego tan tradicional como bonito, que **ayuda a los niños a mejorar tanto su equilibrio como su coordinación**.

¿Cómo se juega a la rayuela? Normas y reglas básicas

Si tus hijos/as son nuevos en el juego de la rayuela, es necesario enseñarles las **reglas clásicas**. Recuerda que necesitas una tiza y que al menos participen dos niños o más (aunque es evidente que cuantas más personas lo hagan mejor, ya que será muchísimo más divertido). Tradicionalmente, este juego era tallado en el suelo con la ayuda de un palo, pero después de la llegada a las tiendas de las tizas en la acera, los pies sucios por la tierra son cosa del pasado.

1. En primer lugar **es imprescindible dibujar el diagrama tradicional de la rayuela**.

Básicamente comprende una serie de 8 a 10 cuadrados en un formato lineal, siguiendo un patrón de 'cuadrado 1', seguido por 'cuadrado 2' y 'cuadrado 3' de manera paralela, después de lo cual viene 'cuadrado 4', seguido inmediatamente de 'cuadrado 5' y 'cuadrado 6', dibujados en paralelo, y continúa con el 'cuadrado 7', luego con el 'cuadrado 8' y 'cuadrado 9', en paralelo, para finalmente terminar con el 'cuadrado 10'. Eso sí, recuerda que la tiza es mucho mejor para el pavimento al aire libre y para el asfalto. Sin embargo, si vas a jugar dentro de casa, puedes sustituir la tiza por una cinta de pintor o cinta adhesiva.

2. Tira una piedra pequeña, una ramita o cualquier otro elemento pequeño en el primer cuadro. Si cae encima de una línea, o fuera de la casilla, perderás el turno. Pasa el elemento o marcador al siguiente jugador, y espera de nuevo a que te vuelva a tocar.
3. Con un pie levantado, salta hasta el primer cuadrado vacío, y luego haz lo mismo en cada cuadrado vacío posterior. Eso sí, debes asegurarte de omitir el cuadrado donde se encuentra el marcador.
4. En las parejas de cuadrados (4-5 y 7-8) debes saltar con ambos pies.
5. En el 'cuadrado 10', salta con ambos pies. Luego, debes dar la vuelta y regresar hacia el comienzo.

6. Cuando vuelvas a alcanzar el cuadrado marcado, toma el marcador ¡todavía de pie!, y completa el recorrido.
7. Si has conseguido terminar sin cometer ningún error, pasa el marcador al siguiente jugador. En tu próximo turno deberás lanzar el marcador al siguiente número.
8. Eso sí, si te caes, pierdes un cuadrado (o el marcador), o saltas fuera de las líneas, recuerda que pierdes tu turno, debiendo repetir el mismo número en tu próximo turno. **Quien llegue primero a 10, será el ganador.**
9. Variaciones divertidas de la rayuela

Si estás cansado de jugar a la **rayuela tradicional**, y buscas algunas **variaciones**, a continuación te proponemos otras opciones igual de divertidas:

- **Cambia de cuadrado.** En lugar de tirar la piedra siguiendo el orden numérico, puedes probar a tirarla en cualquier cuadrado. Así, cuando completes un turno completo, comienza de nuevo en el cuadrado donde aterrizó la piedra, y pásalo al siguiente jugador. El juego acabaría cuando todos los espacios han sido rubricados, de manera que el niño con más cuadrados iniciados ganará.
- **Mira la hora.** Configura un temporizador o cronómetro durante 30 segundos. Cada jugador deberá completar la carrera dentro del plazo. Pero si necesitas tiempo extra, perderás el turno.
- **Reorganizando los cuadrados.** No es estrictamente necesario dibujar el diagrama tradicional de la rayuela. Al contrario, puedes buscar nuevas ideas para hacer nuevos dibujos.

### EN EL CASILLERO EN QUE CAE LA PIEDRA DEBES RESPONDER:

1-NOMBRA LAS PARTES TIENE UNA COMPUTADORA

2-DI LOS NUMEROS EN INGLÉS

3-NOMBRA LAS PARTES DE UNA PLANTA

4-CANTA LA PRIMERA ESTROFA DEL HIMNO

5-NOMBRA LOS MATERIALES QUE CONOCES

6-HACER MIMICAS GRACIOSAS Y QUE TE IMITEN

7-REALIZA 10 SALTOS Y 2 ROL ADELANTE

8-DIBUJA EN EL SUELO 1 PEZ, 1 PÁJARO Y 1 ANIMAL DE 4 PATAS

9-RECITA UN POEMA, O DÍ UNA ADIVINANZA

10-GRITA lo hice!!!





**AHORA...TODO LISTO...A JUGAR!!!**

**No te olvides realizar un video jugando para mandarlo a los profes. Preséntate diciendo tu nombre, que docente de grado tienes y a qué grado perteneces.**

DIRECTORA: Alicia Cristina Benegas