

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1

Escuela: Cecilio Ávila **CUE:** 700012000

Docentes: Itatí Luisa Alterio, Marisa Aguilera, Mariana Díaz

Docentes de Especialidades: María de los Ángeles Suarez

Grado: Segundo **Ciclo:** Primero **Nivel:** Primario

Turno: Mañana y Tarde

Áreas Curriculares: Lengua, Ciencias Sociales, Formación Ética, Tecnología

Título de la Propuesta: “Reviviendo nuestras tradiciones”

Contenidos:

Lengua: La renarración de textos leídos en forma oral. La lectura comprensiva de textos narrativos literarios. La escritura de palabras y de oraciones que conforman un texto, la revisión de sus propias escrituras. Clases de palabras que nombran; ¿qué o quién es?; que califican como es y designan acciones; ¿qué hace?

Ciencias Sociales: Formas de vida, organización familiar, formas de transmisión de la cultura. Conmemoraciones históricas para el afianzamiento de la identidad.

Formación Ética: Diversas prácticas culturales: juegos de ayer y de hoy. Reflexión entre los valores y las normas en situaciones concretas.

Tecnología: Identificación de las relaciones entre las partes de las herramientas, las formas que poseen y la función que cumple. Exploración de herramientas que ayudan a las personas a realizar las tareas con y sin ayuda de instrumentos. Procesos tecnológicos que realizan las personas con el cuerpo y con la ayuda de medios técnicos. Reconocimiento de las características de los materiales utilizados en los objetos.

Indicadores para la Evaluación:

Lengua: Narra textos sencillos escuchados o leídos. Lee textos escritos sencillos. Comprende la información literal e inferencial expresada en textos escritos. Escribe textos breves con apoyo gráfico. Identifica clases de palabras que nombran, califican y designan acciones en el texto.

Ciencias Sociales: Reconoce costumbres familiares que se transmiten a través del tiempo. Identifica juegos tradicionales. Compara juegos de ayer y de hoy.

Formación Ética: Pone en práctica diversos juegos.

Tecnología: Reconocen las herramientas que sirven para facilitar tareas. Identifican los materiales aplicados a la producción de diferentes objetos.

Desafío: Recrear juegos tradicionales compartiendo un lindo momento con la participación de la familia.

ACTIVIDADES DÍA N° 1: LENGUA

1) LEAN LA LEYENDA DE LA YERBA MATE.

LA LEYENDA GUARANÍ DE LA YERBA MATE

YARÍ ERA UNA JOVEN GUARANÍ QUE VIVÍA EN LA SELVA MISIONERA. ERA MUY HERMOSA Y CUIDABA CON AMOR A SU PADRE ANCIANO. ÉL NO HABÍA QUERIDO SEGUIR A SU PUEBLO, PORQUE NO SE SENTÍA CON FUERZAS PARA UN LARGO VIAJE. SU HIJA SE QUEDÓ AL CUIDADO DE SU PADRE Y APRENDIÓ A CAZAR PARA TENER ALIMENTOS.

MUY PRONTO YARI PESCABA, CAZABA Y RECOGÍA FRUTOS COMO EL MEJOR DE LOS HOMBRES GUARANÍES. SU PADRE ROGABA A TUPÁ, SU DIOS, PARA QUE LA COLMARA DE BENDICIONES.

UN DÍA APARECIÓ EN LA PUERTA DE LA CASA UN CAMINANTE, QUE RESULTÓ SER TUPÁ (EL DIOS DEL BIEN). YARÍ, FUE MUY HOSPITALARIA CON ÉL, LE BRINDÓ COMIDA Y TECHO DONDE DESCANSAR.

A LA MAÑANA SIGUIENTE, ANTES DE SEGUIR SU CAMINO, EL HOMBRE LE DIJO: "FUISTE MUY GENEROSA CONMIGO Y CUIDAS DE TU PADRE CON AMOR... POR ELLO TE HARÉ UN REGALO ESPECIAL.

ENTONCES HIZO BROTAR UNA PLANTA NUEVA, A LA QUE LLAMÓ **CAA-YARÍ** Y LA NOMBRÓ A LA JOVEN DIOSA PROTECTORA DE LA YERBA MATE. LE ENSEÑÓ A SECAR SUS RAMAS AL FUEGO Y PREPARAR UNA EXQUISITA INFUSIÓN QUE REPONDRÍA LAS FUERZAS DE QUIEN LA TOMARA. ASÍ SURGIÓ LA TRADICIÓN DE TOMAR MATE COMO SÍMBOLO DE COMPARTIR UN MOMENTO EN FAMILIAS Y CON AMIGOS.

♣ **COMPRENDAN EL TEXTO:**

A) **RESPONDAN SEGÚN EL TEXTO:**

☺ ¿QUIÉN ERA YARÍ?.....

☺ ¿QUÉ LE OCURRIÓ A SU PADRE?.....

B) **MARQUEN CON X LA RESPUESTA CORRECTA:**

☺ ¿QUIÉN LLEGÓ DE VISITA?

→ UN FAMILIAR..... → UN DIOS..... → UN AMIGO.....

☺ ¿CÓMO LO RECIBIÓ YARÍ?

→ CON MIEDO POR SER UN DESCONOCIDO.....

→ FUE MUY ATENTO CON EL.....

→ NO LO RECIBIÓ.....

2) LEAN VARIAS VECES EL TEXTO Y ENVÍEN UN VIDEÍTO COMO EVIDENCIA.



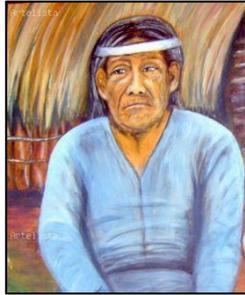
ACTIVIDADES DÍA N° 2: LENGUA

1) LEAN NUEVAMENTE EL TEXTO Y RESPONDAN:

☺ ¿POR QUÉ TUPÁ LE DA ESE REGALO A YARÍ?.....

☺ ¿EN TU CASA TOMAN MATE? ¿QUIÉNES Y CUÁNDO?

2) ESCRIBAN QUIENES SON Y CÓMO ERAN LOS PERSONAJES:



♣ UNAN LOS PERSONAJES CON LA ACCIÓN QUE CORRESPONDA:

YARÍ

CAZABA
APARECIÓ
PESCABA
REGALÓ
CUIDABA
ENSEÑÓ

TUPÁ

♣ ESCRIBAN UNA ORACIÓN RELACIONANDO LOS PERSONAJES CON LAS ACCIONES QUE REALIZAN.

ACTIVIDADES DÍA N° 3: LENGUA - CIENCIAS SOCIALES

1) ESCRIBAN ORACIONES CORTITAS OBSERVANDO LAS IMÁGENES.



.....

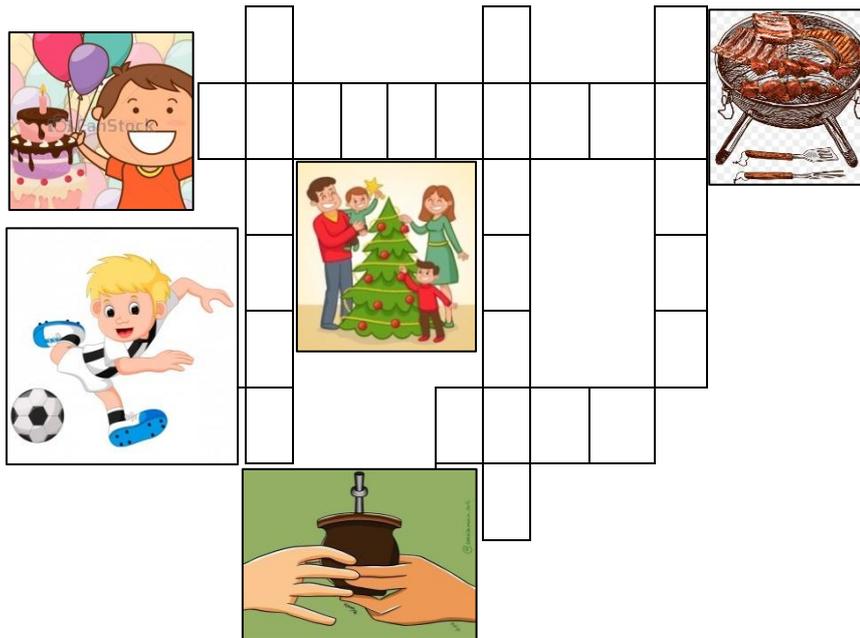
.....

.....

.....

.....

2) OBSERVEN LAS IMÁGENES Y DESCUBRAN LAS TRADICIONES.



☺ ¿EN TU FAMILIA SE PRACTICAN ESTAS TRADICIONES?

→ ELIJAN ALGUNA DE ESTAS TRADICIONES Y CUENTEN UNA ANÉCDOTA FAMILIAR. GRABEN UN VIDEÍTO PARA COMPARTIR.

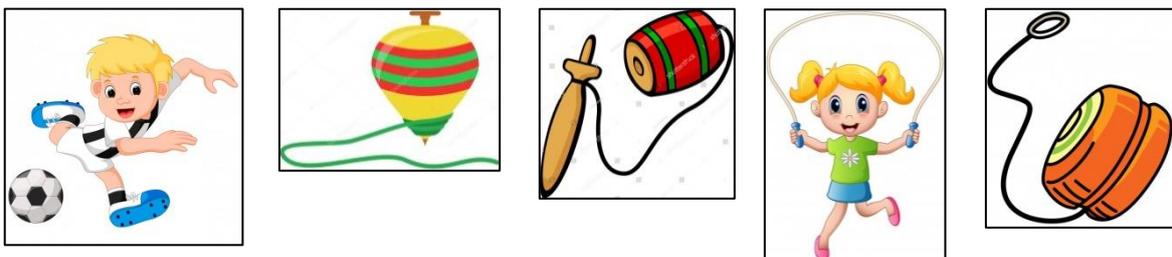
ACTIVIDADES DÍA N° 4: CIENCIAS SOCIALES - LENGUA

1) CONVERSEN CON SUS PADRES ACERCA DE LOS JUEGOS QUE JUGABAN CUANDO ERAN NIÑOS.

♣ HAGAN UNA LISTA CON LOS JUEGOS DE ANTES Y LOS DE HOY.

ANTES	HOY
.....
.....
.....

♣ OBSERVEN LAS IMÁGENES Y DESCUBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES.



2) ESCRIBAN ALGUNA TRADICIÓN O COSTUMBRES QUE PRACTIQUEN EN CASA.

ACTIVIDADES DÍA N° 5: TECNOLOGÍA - FORMACIÓN ÉTICA

TECNOLOGÍA: "JUEGOS TRADICIONALES PARA JUGAR EN FAMILIA".

1) ¡JUGUEMOS A ENCESTAR LA PELOTA O AL TA-TE-TI!

→ **PARA REALIZAR EL BALERO:**

ELIJAN EL JUEGO QUE MÁS LES GUSTE Y BUSQUEN LOS MATERIALES:

→ BOTELLA DE PLÁSTICO CORTADO POR DEBAJO DE LA MITAD.

→ PIOLA PARA ENGANCHAR LA PELOTITA DEL BALERO. (PUEDEN REEMPLAZARLA POR UNA TAPA DE BOTELLA).

→ TIJERA Y TÉMPERAS PARA DECORAR EL JUEGO COMO MÁS LES GUSTE.



◆ **PARA REALIZAR EL TA-TE-TI:**

→ CARTÓN DE 20 CENTÍMETROS DE LARGO POR 20 CENTÍMETROS DE ANCHO.

→ PLASTICOLA Y TIJERA.

→ TÉMPERA O LÁPICES DE COLORES PARA PINTAR LA BASE, 4 TIRAS DE PAPEL O GOMA EVA PARA ARMAR EL ESQUELETO DEL JUEGO (CUADROS).

→ SEIS TAPAS DE BOTELLAS DE PLÁSTICO, QUE SERÁN LAS PIEZAS DEL TA-TE-TI (PARA 2 PARTICIPANTES).

→ PINTA TRES TAPAS DE UN COLOR Y LAS OTRAS TRES DE OTRO COLOR (PUEDES REALIZARLE DISEÑOS COMO EN LA IMAGEN).



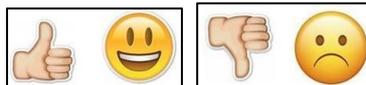
RESPONDAN:

☺ ¿QUÉ HERRAMIENTAS USARON PARA CONSTRUIR EL BALERO O EL TA-TE-TI?

☺ ADEMÁS DE LOS MATERIALES DE LA LISTA ¿UTILIZASTE OTROS? ¿CUÁLES?

2) CONVERSEN: LOS JUEGOS NOS PRODUCEN EMOCIONES COMO ALEGRÍA ANTE EL TRIUNFO Y DESÁNIMO CUANDO PERDEMOS.

◆ OBSERVEN LAS IMÁGENES Y COLOQUEN UNA CARITA TRISTE O FELIZ SEGÚN LA SITUACIÓN SEA O NO LA CORRECTA.



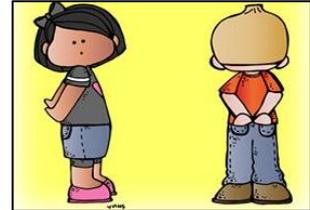
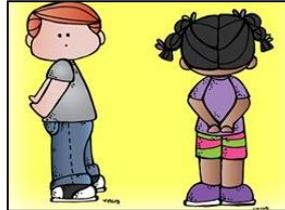
◆ RECUERDEN LAS REGLAS DEL JUEGO:

¡VAMOS A JUGAR! PARTICIPA TODA LA FAMILIA

1° NO VALE HACER TRAMPAS.

2° EL QUE PIERDE NO SE ENOJA.

3° EL QUE GANA SE DIVIERTE.



RESOLUCIÓN DEL DESAFÍO: RECREAR JUEGOS TRADICIONALES COMPARTIENDO UN LINDO MOMENTO CON LA PARTICIPACIÓN DE LA FAMILIA.

→ ELIJAN LOS JUEGOS TRADICIONALES QUE MÁS LES GUSTE CON Y/O SIN ELEMENTOS PARA DISFRUTAR AL AIRE LIBRE.

→ RECUERDEN RESPETAR LAS REGLAS DEL JUEGO.

→ LO FUNDAMENTAL ES COMPARTIR Y DIVERTIRSE MANIFESTANDO EMOCIONES Y SENTIMIENTOS.

ENVÍEN UN VIDEO O FOTOS DONDE SE OBSERVEN LOS JUEGOS REALIZADOS.

PUEDEN CONTAR LO VIVIDO EN UN AUDIO.

☺ ¿TE GUSTÓ LA EXPERIENCIA?.....

☺ ¿QUÉ APRENDISTE DE ESTE TRABAJO?.....

☺ ¿CÓMO LO APRENDISTE?.....

☺ ¿CREES QUE SE CUMPLIÓ EL DESAFÍO PROPUESTO?.....



Directora: María Antonia Herrera