

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN N° 20 – GRUPO 2

ESCUELA: DOMINGO DE ORO

CUE: 700023600

DOCENTE/S: RIVAS MANUEL JESÚS, LEIVA MARÍA ISABEL

GRADO: SEGUNDO – NIVEL PRIMARIO

TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREA/S: ÁREAS INTEGRADAS

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUEGOS TRADICIONALES

CONTENIDOS:

- **NUMERACIÓN. ESCALAS NUMÉRICAS, FIGURAS GEOMÉTRICAS**
- **DESCRIPCIÓN, CUENTOS, ADIVINANZAS**
- **SERES VIVOS Y AMBIENTES EN EL QUE VIVEN.**
- **COSTUMBRES DE SOCIEDADES DEL PASADO**
- **PULSO REGULAR -LA VOZ –RIMA**
- **JUEGOS TRADICIONALES ARGENTINOS**

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

-RECONOCE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

**ESCRIBE PALABRAS Y ORACIONES QUE SIRVAN PARA
DESCRIBIR**

**PARTICIPA EN CONVERSACIONES ACERCA DE EXPERIENCIAS
PERSONALES Y AJENAS**

**COMPRENDE LA EXISTENCIA DE DIVERSIDAD DE SERES VIVOS CON
CARACTERÍSTICAS Y MODOS DE VIDA DE ACUERDO A SU AMBIENTE.**

CONOCE ASPECTOS DE LA VIDA COTIDIANA EN SOCIEDADES DEL PASADO



TUPELÍ 25 DE MAYO

¡HOLA CHICOS! ¿CÓMO ESTÁN? ESPERO SE
ENCUENTREN MUY BIEN.

ESTA SEMANA VAMOS A DEMOSTRAR TODO
LO QUE APRENDIMOS EN EL AÑO.



ÁREA: LENGUA

1. LEEMOS ATENTAMENTE EL CUENTO

HABÍA UNA VEZ UNA NENA LLAMADA MILI, ELLA ERA MUY CURIOSA Y LE GUSTABA APRENDER COSAS NUEVAS.

UN DÍA FUE DE VISITA A LA CASA DE SU ABUELO. ÉL ESTABA SENTADO VIENDO COMO TODOS LOS DE LA CASA ESTABAN CON SUS CELULARES. CÓMO MILI LO VIO SENTADITO Y CALLADO LE PREGUNTÓ QUE QUÉ HACÍAN ANTES PARA ENTRETENERSE.

EL ABUELO DE MILI LE CONTÓ QUE ANTES ÉL JUGABA A LA RAYUELA, Y LE MOSTRÓ UNA FOTO QUE TENÍA GUARDADA DE CUANDO EL ABUELO ERA CHICO. MILI SE EMOCIONÓ Y TAMBIÉN QUISO HACERLA. PERO ELLA QUERÍA QUE FUESE DIFERENTE. AUNQUE NO ESTABA SEGURA DE CÓMO LO IBA A HACER. ENTONCES LA MAMÁ DE MILI, LE DIJO QUE PODÍA HACERLO RECORDANDO LO QUE HABÍA VISTO EN LA ESCUELA. DE ESTA FORMA APARTE DE DIVERTIRSE IBA A APRENDER.

AL VOLVER A SU CASA MILI BUSCÓ SUS CUADERNOS Y DIBUJÓ TRES RAYUELAS DIFERENTES EN EL FONDO DE SU CASA. UNA CON CÍRCULOS OTRA CON TRIÁNGULOS Y OTRA CON RECTÁNGULOS.

DESDE ENTONCES MILI JUEGA TODOS LOS DÍAS EN SUS RAYUELAS RENOVADAS Y HASTA DESAFÍO A SU ABUELO A JUGAR CON ELLA. AUNQUE TODAVÍA NO SABEMOS QUIÉN DE LOS DOS JUEGA MEJOR.

COLORÍN COLORADO ESTE CUENTO SE HA ACABADO

2. RESPONDEMOS

¿CÓMO SE LLAMA LA PROTAGONISTA DEL CUENTO?

¿CÓMO ESTABA EL ABUELO CUANDO MILI LLEGÓ A SU CASA?

¿A QUÉ JUGABAN EL ABUELO CUANDO ERA NIÑO?

¿QUIÉN JUEGA MEJOR, MILI O SU ABUELO?

3. COMPLETAMOS

MILI DIBUJÓ TRES RAYUELAS DIFERENTES EN EL FONDO DE SU CASA. UNA CON _____ OTRA CON _____ Y OTRA CON _____.

4. LEE ATENTAMENTE ESTÁS ADIVINANZAS Y COLOCA LA RESPUESTA DEBAJO. RECUERDA DEBES ESCRIBIR SIEMPRE EN IMPRENTA MINÚSCULA.

SOY CHIQUITO
PUEDO NADAR
VIVO EN RIOS
Y EN ALTAMAR

SE PARECE A UN PERRO PERO
MÁS PEQUEÑO, SUELE ANDAR
EN EL CAMPO, SU COLA ES MUY
PELUDA, Y TIENE LAS OREJAS DE
PUNTA.

ES UN ANIMAL QUE VUELA,
TIENE OJOS MUY GRANDES Y LE
GUSTA SALIR DE NOCHE O SEA
QUE ES NOCTURNO.

VIVE EN EL AGUA, TIENE
MUCHOS DIENTES, ES
PELIGROSO Y LOS DEMÁS PECES
LE TIENEN MIEDO.

5. TRANSCRIBE LA RESPUESTA DE CADA ADIVINANZA DENTRO DE LOS RECUADROS Y ESCRIBE COMO SON, ES DECIR HAZ UNA DESCRIPCIÓN. NO TE OLVIDES DE PONER SI ES ANIMAL TERRESTRE ACUÁTICO O AERO-TERRESTRE

ESTE ANIMAL ES: _____ y _____

ÁREA: CIENCIAS SOCIALES

6. REALIZAMOS LA SIGUIENTE ENCUESTA ALGÚN FAMILIAR, PUEDE SER PAPÁ, ABUELO O ALGUIEN MAYOR.

- ¿A QUÉ JUGABAN CUANDO USTEDES ERAN NIÑOS?
- ¿SABES JUGAR A LA RONDA? ¿CÓMO ERA?
- ¿SABES ALGUNA CANCIÓN QUE SE DECÍA EN LA RONDA?
- ¿SABES ALGUNA ADIVINANZA? ANÓTALA.

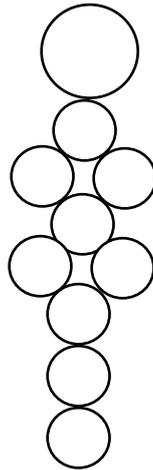
DOCENTE: MANUEL JESÚS RIVAS
MARÍA ISABEL LEIVA
PÁGINA N° 3

ÁREA: MATEMÁTICA

ESTE ES EL TEJO DEL ABUELO DE MILI



7. ESTA ES UNA DE LAS RAYUELAS QUE ELLA HIZO. AYÚDALE A COMPLETARLOS PARA QUE PUEDA JUGAR.



CADA SALTO
DE 2 EN 2

8. LA DIBUJAMOS EN EL PISO O FONDO DE NUESTRA CASA Y JUGAMOS CON AYUDA DE LAS CANCIONES. ENVIAR FOTO O VIDEO.



ADEMÁS DE LA
RAYUELA OTRO
JUEGO QUE SE
HACÍA ANTES
ERA LA RONDA.



9. ¿TE ANIMAS A COMPLETAR QUÉ NÚMERO LE TOCA A LOS CHICOS QUE SIGUEN?

10	20	30							
110			140		160		180		200
	220			250		270			

ÁREA: MÚSICA

10. SE HACE UN SORTEO PARA VER QUIÉN COMENZARÁ EL JUEGO. EL SORTEADO NI BIEN TERMINA LA RIMA COMENZARÁ UNA CADENA DE GESTOS CORPORALES ACOMPAÑADO POR UN SONIDO DE ALGÚN ANIMAL LO MÁS GRACIOSO POSIBLE.

EL JUGADOR QUE LO RECIBE LO PASA TAL CUAL Y QUEDA CONGELADO HASTA RECIBIR OTRO GESTO.

LA CADENA PUEDE IR PARA UN LADO Y PARA EL OTRO, CAMBIANDO LA DIRECCIÓN PARA SORPRENDER A LOS PARTICIPANTES. CUANDO UNO DE LOS JUGADORES SE RÍE O SE MUEVE, PIERDE Y SE INTERRUMPE EL JUEGO

EL JUEGO SE REINICIA, BUSCANDO OTRO PARTICIPANTE QUE GENERE LOS GESTOS.

AL FINAL TODOS LOS PERDEDORES DEBERÁN PAGAR PRENDA (GRABAR LA ACTIVIDAD PARA ENVIAR AL PROFE)

HAY DOS FORMAS DE JUGARLO, ELIJE LA QUE MÁS TE GUSTE

A LA RONDA DE SAN MIGUEL
EL QUE SE RIE SE VA AL CUARTEL
UNO, DOS Y TRES

A LA RONDA DE SAN MIGUEL
EL QUE SE RIE SE VA AL CUARTEL
Y NO COME MAS PASTEL
UNO, DOS Y TRES

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

11. EN LA VEREDA DE CASA DEBERÁN DIBUJAR UNA RONDA O DOS (SI SON DOS LAS FLECHAS DE UNA IRÁN HACIA LA DERECHA Y EN LA OTRA RONDA IRÁN HACIA LA IZQUIERDA).

EJEMPLOS DE RONDAS PARA DIBUJAR



-RECUERDEN QUE LA PINTURA NO SE DEBE BORRAR, ASÍ PODEMOS COMPARTIRLA CON NUESTROS VECINOS CUANDO PASEN POR ALLÍ.

SACAR FOTO Y ENVIARLA PARA VER COMO QUEDO

CUALQUIER CONSULTA ME MANDAN UN MENSAJE ;SUERTE!

DIRECTORA: LAURA LOBOS

**DOCENTE: MANUEL JESÚS RIVAS
MARÍA ISABEL LEIVA
PÁGINA N° 6**