

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (3)

ESCUELA Tte. 1° FRANCISCO IBÁÑEZ

CUE 7000615-00

DOCENTE: SAAVEDRA EMILSE

GRADO: SEGUNDO TURNO: MAÑANA

TÍTULO: PUEDO HACERLO

ÁREAS: LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, FOR. ÉTICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN FÍSICA



CONTENIDOS:

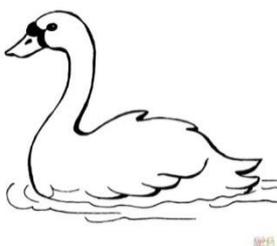
LENGUA: ESCUCHA COMPRENSIÓN Y DISFRUTE. UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS COGNITIVAS DE LECTURA. LA ESCRITURA AUTÓNOMA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE CONFORMAN TEXTOS. UTILIZACIÓN DE FAMILIAS DE PALABRAS, DIMINUTIVOS Y AUMENTATIVOS. SUSTANTIVOS, ADJETIVOS, VERBOS. **CIENCIAS SOCIALES:** CAMBIOS Y CONTINUIDADES EN LA FORMA DE RECREARSE DE LAS SOCIEDADES. ANTES Y AHORA. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** REFLEXIÓN Y COMPRENSIÓN DE SITUACIONES DE LA VIDA SOCIAL; A PARTIR DE NOCIONES COMO LIBERTAD Y ARMONÍA. **EDUC. TECNOLÓGICA:** CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES UTILIZADOS EN LOS OBJETOS, CONSTRUCCIONES Y PRODUCTO DEL ENTORNO COTIDIANO, E IDENTIFICACIÓN DE OPERACIONES IMPLICADAS PARA SU FABRICACIÓN O ELABORACIÓN. **EDUC. FÍSICA:** LA EXPERIMENTACIÓN Y LA ELABORACIÓN DE ACCIONES MOTRICES CON SU CUERPO; SUS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO. IDENTIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

INDICADORES

LENGUA: COMPRENDE LA CANCIÓN IDENTIFICANDO LA MUSICALIDAD. REDACTA LOS PASOS HACIENDO USO DE LA COHERENCIA Y VERBOS CORRESPONDIENTES EN INFINITIVO. APLICA LA FAMILIA DE PALABRA. RECONOCE SUSTANTIVOS PROPIOS, ADJETIVOS CALIFICATIVOS Y VERBOS. ESCRIBE ORACIONES. LEE EN VOZ ALTA. CIENCIAS SOCIALES: IDENTIFICA LOS JUEGOS DE ANTES Y DE LA ACTUALIDAD. CONFRONTA CON EXPERIENCIAS PERSONALES. COMPARA CON LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS. UTILIZA SU EXPERIENCIA PARA TRABAJAR CAMBIOS Y CONTINUIDADES. FORMACIÓN ÉTICA: IDENTIFICA SITUACIONES DE LA VIDA REAL EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: RECONOCE MATERIALES PARA LA CONSTRUCCIÓN. EDUCACIÓN FÍSICA: VIVENCIA Y REALIZA MOVIMIENTOS: GIROS, SALTOS, ETC. CON SU CUERPO, IMITANDO, CREANDO, SEGÚN SUS POSIBILIDADES DESAFÍO: “EN FAMILIA JUGAMOS CON NUESTRO PROPIO JUEGO”

ACTIVIDADES DEL 9/11 AL 13/11

1. OBSERVAR EL SIGUIENTE VIDEO: <https://youtu.be/tcity29IZZA>
2. RESPONDE ¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LOS NIÑOS? ¿EN DÓNDE TE PARECE QUE LO HACEN? ¿ALGUNA VEZ JUGASTE A ESTE JUEGO? ¿HASTA QUÉ NÚMERO SE LLEGA EN EL JUEGO? ¿CÓMO SE LLAMA ESTE JUEGO? ESCRIBELO EN TU CUADERNO.
3. OBSERVAR LA IMAGEN, ESCRIBIR EL NOMBRE Y UNA ORACIÓN



4. AHORA A LEER

«EL JUEGO DE LA OCA YA EMPEZÓ

IA IA O...

ES MUY DIVERTIDO, SÍ, SÍ, SÍ,

ES MUY ABURRIDO NO, NO, NO,

IA IA O.»

RESPONDER:

- ¿QUÉ PALABRAS SE REPITEN?
- ¿HAY VOCALES? ¿QUÉ VOCAL FALTA?
- ¿SABÍAS QUE TAMBIÉN HAY UN JUEGO QUE ES DE MESA LLAMADO IGUAL?
- ¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE EL JUEGO DE LA OCA QUE SE JUEGA CON LAS MANOS?

5. LEER LA SIGUIENTE INFORMACIÓN

EL JUEGO DE LA OCA YA EMPEZÓ, IA-IA-Ó

UN ENTRETENIMIENTO DE ANTAÑO PRESENTE EN ARGENTINA PRIMERAMENTE EN LAS ESTANCIAS CAMPESTRES PERO TAMBIÉN EMBLEMA DE LA NIÑEZ DE LOS 80.

6. OBSERVAR DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES IMÁGENES:

¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LOS CHICOS? ¿ESAS IMÁGENES SON ACTUALES? ¿EN LA ACTUALIDAD SE SIGUEN JUGANDO A ESOS JUEGOS?

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

7. ESCRIBIR LOS JUEGOS QUE OBSERVAS EN TU CUADERNO.



8. ESCRIBIR JUEGOS DE ANTES Y ACTUALES:

JUEGOS DE ANTES	JUEGOS DE AHORA

¿CONOCES OTRO JUEGO LLAMADO "JUEGO DE LA OCA"?

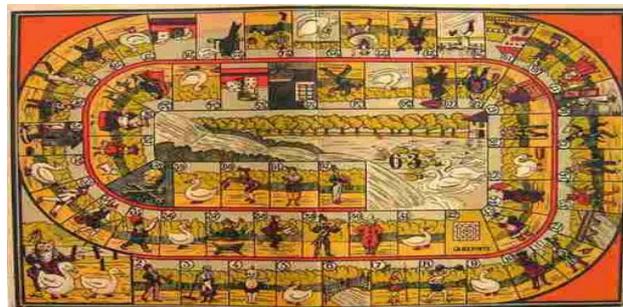
9. LEER EL TEXTO DEL JUEGO DE LA OCA CON LA AYUDA DE UN ADULTO:

EL JUEGO DE LA OCA ES UN ENTRETENIMIENTO DE MESA QUE REÚNE A DOS O MÁS JUGADORES EN TORNO A UN TABLERO QUE DA ÓRDENES E INDICA CÓMO DEBE AVANZARSE Y QUÉ PRUEBAS HAY QUE PASAR PARA LLEGAR AL CENTRO, EL JARDÍN DE LA OCA. DEPENDIENDO EN LA QUE SE CAIGA, SE PUEDE AVANZAR O HAY QUE RETROCEDER, PORQUE EN ALGUNAS SE HACE PRESENTE LA PRENDA.

SE CREE QUE SE ORIGINO EN GRECIA

LA OCA, POR SU PARTE, SE ASOCIA CON LA **PROVIDENCIA** ENTRE MUCHAS OTRAS SIMBOLOGÍAS SEMEJANTES. ES POR ESTO QUE EL JUEGO PUEDE SER VISTO COMO UN EMBLEMA QUE REPRESENTA EL RECORRIDO PARA ALCANZAR ARMONÍA Y LIBERTAD.

TABLERO JUEGO DE LA OCA ANTIGUO



10. RODEAR CON UN CÍRCULO LA RESPUESTA CORRECTA

-EL JUEGO DE LA OCA SE JUEGA SOBRE UN TABLERO O CON CARTAS

-JUGANDO AL JUEGO DE LA OCA SE LLEGA AL JARDÍN DE LA OCA O A LA CASA DE LA OCA

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

11. REFLEXIONAR EN FAMILIA Y RESPONDER: ¿QUÉ ES NECESARIO PARA VIVIR EN ARMONÍA Y LIBERTAD?

12. RODEAR LA PALABRA CORRECTA PARA QUE HAYA ARMONÍA EN CASA.

PAZ **TOLERANCIA** **VIOLENCIA** **RESPECTO** **AMOR** **INSULTOS** **GRITOS**
PACIENCIA

13 LEER LAS REGLAS DEL JUEGO

14 ORDENAR Y RODEAR CON COLOR LOS VERBOS EN INFINITIVO(TERMINADOS EN AR- ER- IR) EN LOS PASOS, PARA JUGAR AL JUEGO DE LA OCA.

8. REGLAS DEL JUEGO

SE TIRAN LOS DADOS Y ELLOS SERÁN LOS QUE DECIDAN CUÁNTO SE AVANZA Y QUIÉN INICIA EL JUEGO. EL OBJETIVO ES LLEGAR AL CENTRO QUE ES EL JARDÍN DE LA OCA Y QUIEN PRIMERO ARRIBE SERÁ EL GANADOR.

PASOS:

1. TIRAR LOS DADOS
2. COMENZAR EL JUEGO. (QUIEN QUE SACA EL NÚMERO MAYOR)
3. TIRAR NUEVAMENTE LOS DADOS
4. AVANZAR LOS CASILLEROS SEGÚN INDICAN LOS DADOS
5. LLEGAR AL CENTRO DEL JARDIN DE LA OCA, ES EL OBJETIVO.
6. GANA QUIEN LLEGA PRIMERO.
7. ENVIAR UN AUDIO AL DOCENTE LEYENDO LOS PASOS DEL JUEGO DE LA OCA

TABLERO DEL JUEGO
DE LA OCA
ACTUAL



13. TRABAJAR CON LA PALABRA "**JUEGO**"

14 .ESCRIBIR LA FAMILIA DE PALABRAS DE JUEGO, LUEGO ARMAR UNA ORACIÓN CON ELLAS.

15. AGREGAR UN DIMINUTIVO Y UN AUMENTATIVO A DICHA PALABRA.

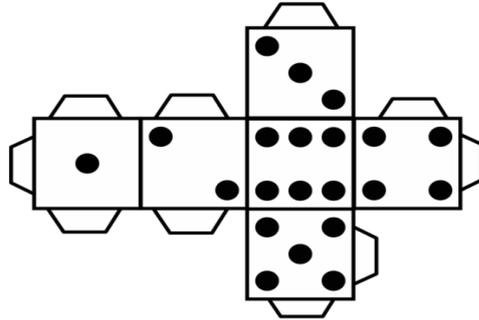
EDUC. TECNOLÓGICA

16LEER

MARIO ESTÁ ABURRIDO Y ENCUENTRA EL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA, PERO NO TIENE DADO. SI TIENE EN SU CASA CARTÓN, MADERA Y PAPEL ¿CON

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

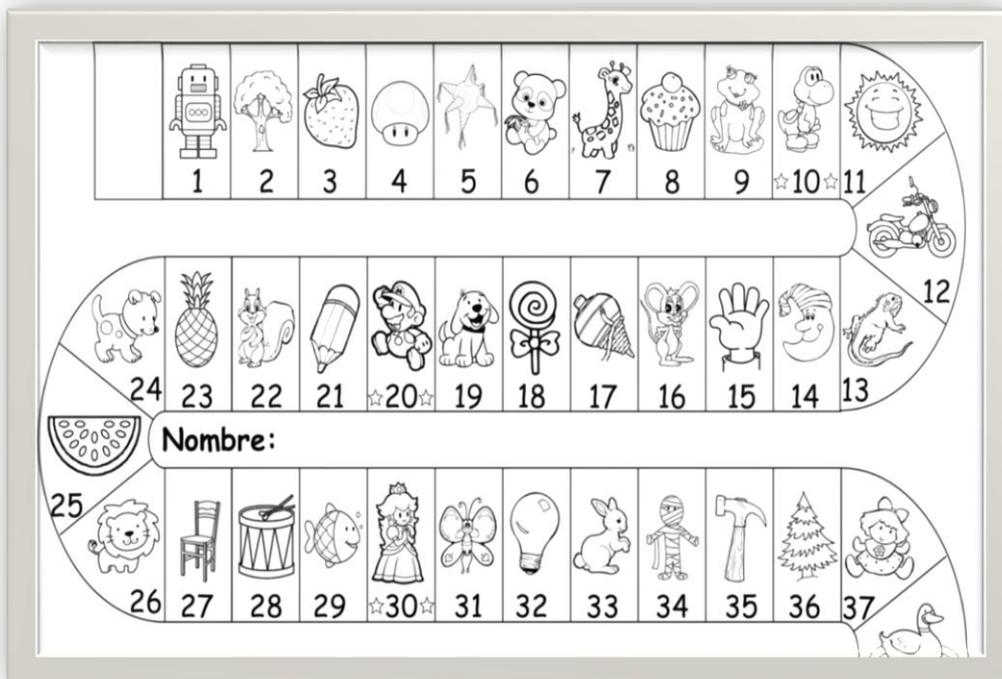
CUÁL PODRÍA CONSTRUIR UN DADO? ENVIAR UN AUDIO INDICANDO LOS PASOS A SEGUIR PARA CONSTRUIRLO Y ENVIAR FOTOS AL GRUPO DEL DADO REALIZADO



EDUCACIÓN FÍSICA

17. REALIZAR UN GIRO (PARADOS O SENTADOS), GIRANDO PARA UN LADO Y PARA EL OTRO, SALTAR 3 VECES COMO "RANITA" APOYANDO LAS MANOS Y LOS PIES, RECORRER UNA DISTANCIA DE 5 METROS, SALTANDO CON UN PIE Y LUEGO CON EL OTRO ALTERNADAMENTE, (UN SALTO CON CADA PIE). ENVIAR FOTO O VIDEO AL DOCENTE.

DESAFÍO JUGAR, PINTAR Y DIVERTITE CON TU PROPIO JUEGO



REGLAS DE JUEGO:

JUGAR SOLO O DE 2 PARTICIPANTES

TIRAR EL DADO, PARA COMENZAR EL JUEGO, EL QUE SAQUE MAYOR PUNTAJE COMIENZA.USAR EL DADO QUE HICISTE

PISTAS:

- SI AVANZAS HASTA UN CASILLERO QUE SE SEA NÚMERO PAR DEBERÁN DECIR UN SUSTANTIVO COMÚN O PROPIO

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

- SI AVANZAS HASTA UN CASILLERO QUE SEA NÚMERO IMPAR DEBERÁN DECIR UNA ADJETIVO CALIFICATIVO

- SI AVANZAS Y LLEGASTE AL CASILLERO 30 DEBES DECIR LA FAMILIA DE PALABRAS DEL ANIMAL QUE SE ENCUENTRA EN ESE CASILLERO

- EN EL CASILLERO 31 DEBERÁS IMITAR EL VUELO DE LA MARIPOSA.

- EN EL 32 DEBES DECIR EL DIMINUTIVO DE FOCO

- EN EL 33 SALTAR CON LOS DOS PIES JUNTOS

- EN EL 34 DECIR DOS JUEGOS DE ANTES Y DOS DE AHORA.

- EN EL 35 DECIR EL AUMENTATIVO DE MARTILLO

- EN EL 36 DECIR QUE HACER PARA VIVIR EN ARMONIA

- EN EL 37 SALTAR ABRIENDO Y CERRANDO LOS PIES Y BRAZOS

- EN EL 37 DECIR UN SUSTANTIVO PROPIO AL DIBUJO

- **38iiiiii FELICITACIONES!!!!!!!GANASTE!** ENVIAR FOTOS O VIDEO

DIRECTORA: PROF. CARINA IBAÑEZ