

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

ESCUELA Tte. 1° FRANCISCO IBÁÑEZ CUE 7000615-00

DOCENTE: SAAVEDRA EMILSE

GRADO: SEGUNDO TURNO: MAÑANA

TÍTULO: PUEDO HACERLO

ÁREAS INTEGRADAS

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. RESPONDER

¿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?

3. 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?

¿QUÉ CLASE DE LETRAS SON?

¿SABÍAS QUE TAMBIÉN HAY UN JUEGO QUE ES DE MESA LLAMADO IGUAL?

¿QUÉ JUEGOS DE MESA CONOCES?

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE EL JUEGO DE LA OCA QUE SE JUEGA CON LAS MANOS?

4. 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.

5. OBSERVAR DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES IMÁGENES:

¿QUÉ ESTÁN HACIENDO LOS CHICOS? ¿ESAS IMÁGENES SON ACTUALES? ¿EN LA ACTUALIDAD SE SIGUEN JUGANDO A ESOS JUEGOS? ESCRIBIR LOS JUEGOS QUE OBSERVAS EN TU CUADERNO.





6. ESCRIBIR JUEGOS DE ANTES Y ACTUALES:

JUEGOS DE ANTES	JUEGOS DE AHORA

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

7. LEER EL SIGUIENTE TEXTO "LA HISTORIA DEL JUEGO DE LA OCA"

EL JUEGO DE LA OCA ES UN ENTRETENIMIENTO DE MESA QUE REÚNE A DOS O MÁS JUGADORES EN TORNOS A UN TABLERO QUE DA ÓRDENES E INDICA CÓMO DEBE AVANZARSE Y QUÉ PRUEBAS HAY QUE PASAR PARA LLEGAR AL CENTRO. CONSTA DE 64 CASILLAS Y, DEPENDIENDO EN LA QUE SE CAIGA, SE PUEDE AVANZAR O HAY QUE RETROCEDER, PORQUE EN ALGUNAS SE HACE PRESENTE LA PRENDA.

CUANDO SE ORIGINÓ EL JUEGO, NO PUEDE SABERSE CON EXACTITUD, HAY ALGUNAS VERSIONES, QUE SE ORIGINÓ EN GRECIA; COMO UN ENTRETENIMIENTO. ES UN TABLERO RECTANGULAR MIENTRAS QUE EL RECORRIDO ES CIRCULAR, SIENDO EL ESPACIO PARA UN AVANCE ARMÓNICO, AUNQUE CON ALGUNOS TRASPIÉS. EL JARDÍN CENTRAL DONDE SE ENCUENTRAN LOS CISNES SE MARCA CON EL NÚMERO 64. 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.

8. RESPONDER TENIENDO EN CUENTA LO LEÍDO

¿QUÉ ANIMALES APARECEN? ¿HASTA QUÉ NÚMERO APARECE?

¿DÓNDE HAY QUE LLEGAR?

10. EXTRAER DEL TEXTO UN SUSTANTIVO PROPIO Y DOS SUSTANTIVOS COMUNES

11. PENSAR Y ESCRIBIR ADJETIVOS CALIFICATIVOS A LOS SUSTANTIVOS DEL PTO.11

12. PENSAR ¿QUÉ SIGNIFICA PARA VOS LA PALABRA ARMONÍA Y LIBERTAD? ESCRIBIR CON TUS PALABRAS.

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

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

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

PAZ-TOLERANCIA-VIOLENCIA-REPETO-AMOR-INSULTOS-PACIENCIA - GRITOS

11. ESCRIBIR UNA FRASE SOBRE “CÓMO VIVIR EN ARMONÍA Y LIBERTAD.

12. LEER LAS REGLAS DEL JUEGO

13. ORDENAR Y COMPLETAR ADECUADAMENTE LOS PASOS PARA JUGAR AL JUEGO DE LA OCA, CON LOS SIGUIENTES VERBOS (**COMENZAR, TIRAR, LLEGAR, LLEGAR, AVANZAR**)

14. PASOS O 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.LOS DADOS

2. EI JUEGO. (QUIEN QUE SACA EL NÚMERO MAYOR)

3.NUEVAMENTE LOS DADOS

4.LOS CASILLEROS SEGÚN INDICAN LOS DADOS

5.AL CENTRO DEL JARDIN DE LA OCA, ES EL OBJETIVO

6. GANA QUIEN LLEGA PRIMERO.

7. ENVIAR UN AUDIO AL DOCENTE LEYENDO LOS PASOS O INSTRUCTIVO DEL JUEGO DE LA OCA

15. TRABAJAR CON LA PALABRA “JUEGO”

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

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

EDUC. TECNOLÓGICA

24. LEER - MARIO ESTÁ ABURRIDO Y ENCUENTRA EL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA, PERO NO TIENE DADO.

25. PENSAR Y ESCRIBIR

¿CON QUÉ MATERIALES PODRÍA CONSTRUIR UN DADO? ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEBERÍAN TENER LOS MATERIALES A SELECCIONAR?

26. ELEGIR EL MATERIAL MÁS ADECUADO, QUE TENGAS EN CASA. CONSTRUIR EL DADO, INDICAR PASOS A SEGUIR PARA REALIZARLO Y ENVIAR FOTOS AL DOCENTE.

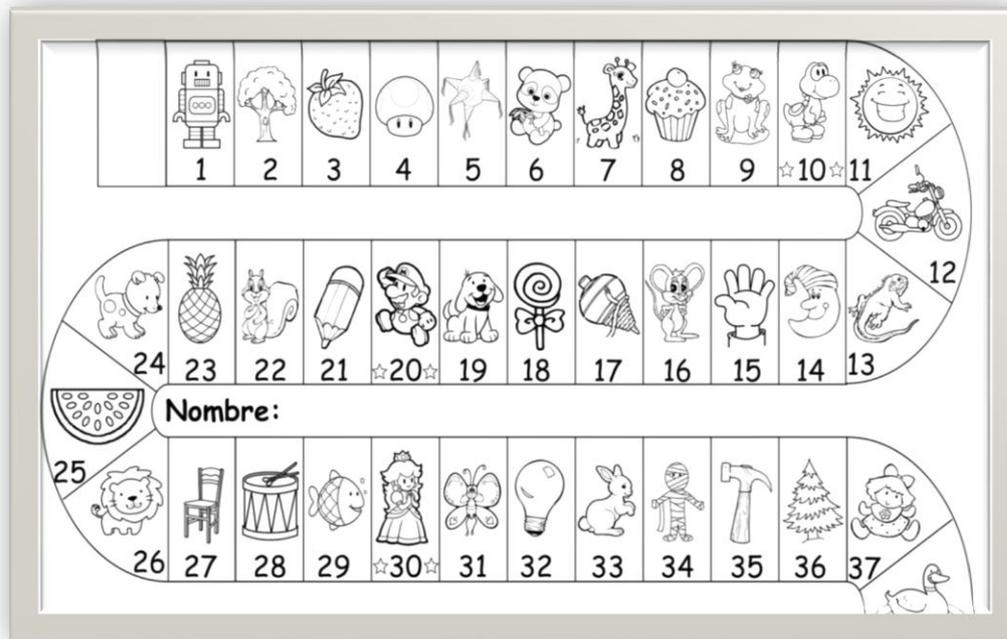
EDUCACIÓN FÍSICA

27. REALIZAR UNA SERIE DE SALTOS, CON LOS DOS PIES JUNTOS SALTAR HACIA ADELANTE, ATRÁS Y AMBOS LADOS. SALTAR CON UN SOLO PIE RECORRIENDO UNA DISTANCIA APROXIMADA DE 5 METROS.

SALTAR EN EL LUGAR ABRIENDO Y CERRANDO LAS PIERNAS, ACOMPAÑADO DEL MOVIMIENTO DE LOS BRAZOS ABIERTOS CUANDO SEPARO LOS PIES Y CERRADOS TOCÁNDOSE LA CABEZA CUANDO JUNTO LOS PIES. ENVIAR FOTOS 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 (CASILLEROS DEL 1 AL 29)
- SI AVANZAS HASTA UN CASILLERO QUE SEA NÚMERO IMPAR DEBERÁN DECIR UNA ADJETIVO CALIFICATIVO (CASILLEROS DEL 1 AL 29)
- 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

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

- 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 ARMONÍA
- EN EL 37 SALTAR ABRIENDO Y CERRANDO LOS PIES Y BRAZOS
- EN EL 37 DECIR UN SUSTANTIVO PROPIO AL DIBUJO
- **38iiiiii FELICITACIONES!!!!!!!¡GANASTE!** ENVIAR FOTO O VIDEO AL DOCENTE

DIRECTORA: PROF. CARINA IBAÑEZ