

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN (2)

ESCUELA Tte. 1° FRANCISCO IBÁÑEZ

CUE 7000615-00

DOCENTE: SAAVEDRA EMILSE

GRADO: SEGUNDO TURNO: MAÑANA

TÍTULO: PUEDO HACERLO

ÁREAS: LENGUA, CIENCIAS SOCIALES,

FORMACIÓN ÉTICA, EDUCACION 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”

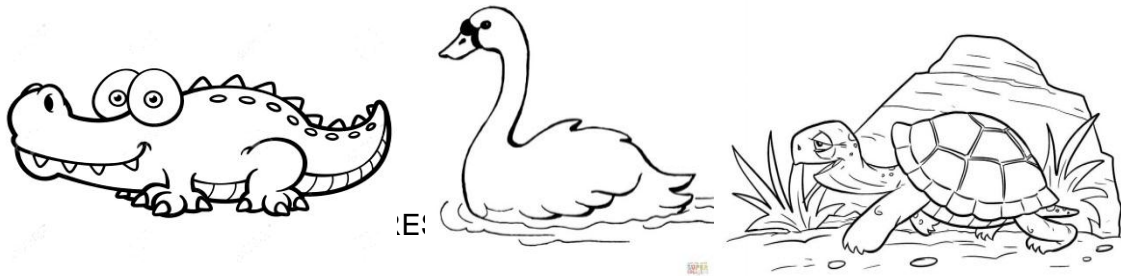


ACTIVIDADES DEL 9/11 AL 13/11

1. OBSERVAR EL SIGUIENTE VIDEO: <https://youtu.be/tcity29IZZA>
2. 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? ESCRIBELO EN TU CUADERNO.

3. OBSERVAR LAS IMÁGENES DE ANIMALES ,RODEAR EL PERSONAJE QUE PERTENECE A LA CANCIÓN Y PINTAR



4. ESCRIBIR UNA ORACIÓN

- 5- 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?

- 6- 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.

- 7- OBSERVAR DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES IMÁGENES:

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

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

8- ESCRIBIR LOS JUEGOS QUE OBSERVAS EN TU CUADERNO.



9. ESCRIBIR JUEGOS DE ANTES Y ACTUALES

JUEGOS DE ANTES	JUEGOS DE AHORA

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

10. LEER EL SIGUIENTE TEXTO REFERIDO AL JUEGO DE LA OCA:

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, DONDE ESTA LA OCA. Y DEPENDIENDO EN LA QUE SE CAIGA, SE PUEDE AVANZAR O HAY QUE RETROCEDER, PORQUE EN ALGUNAS SE HACE PRESENTE LA PRENDA.

CUÁNDO SE ORIGINÓ EL JUEGO NO PUEDE SABERSE CON EXACTITUD Y HAY MUCHAS VERSIONES. DICEN QUE SE ORIGINÓ EN GRECIA. ES UN TABLERO RECTANGULAR MIENTRAS QUE EL RECORRIDO ES CIRCULAR. LA OCA, POR SU PARTE, SE ASOCIA CON LA **PROVIDENCIA**. ES POR ESTO QUE EL JUEGO PUEDE SER VISTO COMO UN EMBLEMA QUE REPRESENTA EL RECORRIDO PARA ALCANZAR ARMONÍA Y LIBERTAD.

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

11. RESPONDER

¿QUÉ ES EL JUEGO DE LA OCA? ¿SOBRE QUÉ SE JUEGA? ¿DÓNDE HAY QUE LLEGAR?

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

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

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

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

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

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. ENVIAR UN AUDIO A LA DOCENTE LEYENDO EL INSTRUCTIVO O PASOS

TABLERO ACTUAL JUEGO DE LA OCA



15. TRABAJAR CON LA PALABRA “**JUEGO**”

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

AGREGAR UN DIMINUTIVO Y UN AUMENTATIVO A DICHA PALABRA

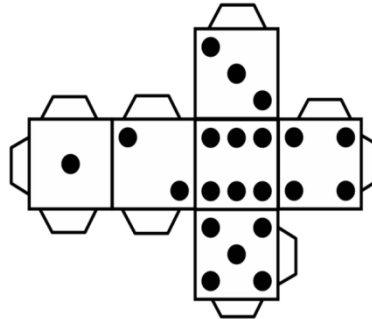
EDUC. TECNOLÓGICA

17. LEER

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

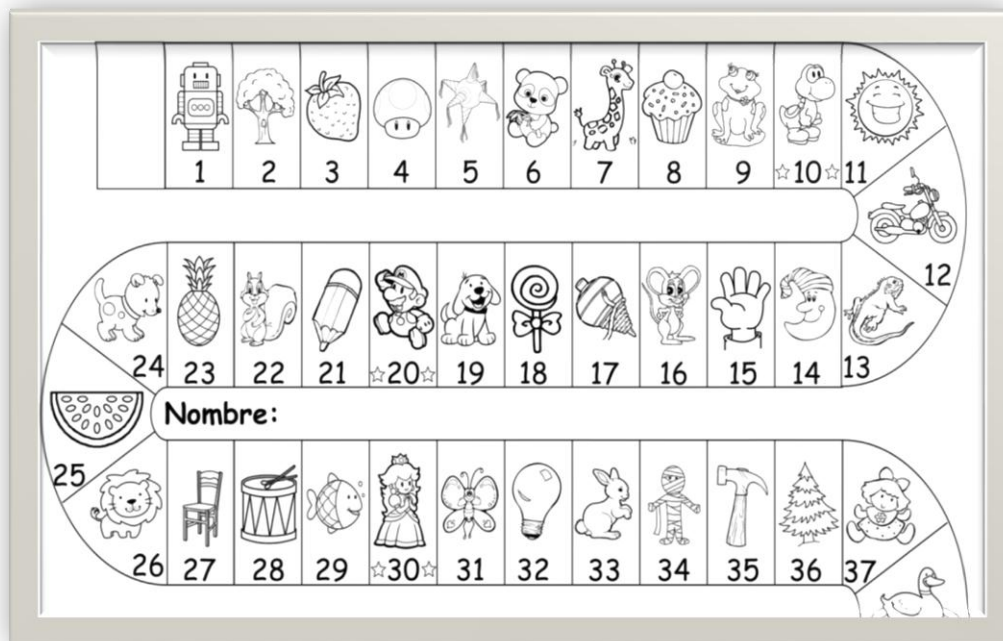
MARIO ESTÁ ABURRIDO Y ENCUENTRA EL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA, PERO NO TIENE DADO.

18. PENSAR Y ESCRIBIR ¿CON QUÉ MATERIALES PODRÍA CONSTRUIR UN DADO? CONSTRUIR UNO UN DADO. ENVIAR FOTOS AL DOCENTE



19. REALIZAR EQUILIBRIO CON UN PIE DURANTE 3 SEGUNDOS, Y LUEGO CON EL OTRO PIE TAMBIÉN 3 SEGUNDOS, CAMINAR EN PUNTA DE PIES HACIA ADELANTE Y CON LOS TALONES CAMINAR HACIA ATRÁS, UNA DISTANCIA DE 5 METROS CADA UNA, CORRER HACIA ADELANTE Y ATRÁS ACOMPAÑADO POR EL MOVIMIENTO DE BRAZOS A LOS COSTADOS. 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)

Tte.1º FRANCISCO IBÁÑEZ SEGUNDO GRADO ÁREAS INTEGRADAS

- 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
- 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