



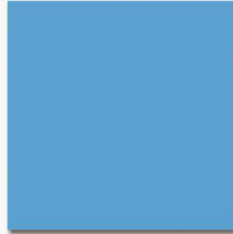
- Portada ●
- Índice e instrucciones ●
- Etapas del Juego ●
- Guía de armado del juego ●

Índice

CONTENIDOS	4
A quien le dedica	4, 5
Para qué sirve	5, 6
Explicación del juego indígena Chacachi	5, 6
Explicación del juego indígena Kichwa	5, 6
Explicación del juego indígena Kichwa	5, 6
Explicación del juego indígena Kichwa	5, 6
El momento de jugar	10
Dado Cuarenta puntos, Historia del Inca	25, 26
Instrucciones del juego	25, 26
CONTENIDOS ADICIONALES	
Guía de armado del juego	27
Guía de armado del juego	28
CD de audio	28, 29

1 INSTRUCCIONES

- 1. Uso del docente
- 2. Actividad Grupal
- 3. Actividad Individual



Planificación

Historia del Ecuador - Sierra Andina

En esta etapa, se introduce el tema. Se puede relacionar a los estudiantes, que investigan en casa en los libros de la biblioteca o en la web, acerca de los pueblos indígenas, ubicados en la zona de la Sierra Andina. Se puede hacer un mapa de la zona de la Sierra Andina, con los nombres de los pueblos indígenas que se encuentran en esta zona.

Guía del docente

A2 Párrafo 3. Calfar

Objetivo de aprendizaje: El estudiante será capaz de identificar y describir los elementos de la cultura indígena Calfar.

Contenido: Calfar, un pueblo indígena que vive en la zona de la Sierra Andina.

Actividad: El estudiante investigará sobre el pueblo Calfar y describirá sus características.

Actividad

Objetivo de aprendizaje: El estudiante será capaz de identificar y describir los elementos de la cultura indígena Calfar.

Contenido: Calfar, un pueblo indígena que vive en la zona de la Sierra Andina.

Actividad: El estudiante investigará sobre el pueblo Calfar y describirá sus características.





Categoría:
Dificultad:
Lugar y materia:
Salón de clase / Sin material.
Valor:
Respeto.

¡Recita el Poema!

Recita junto al maestro/a el siguiente poema:
"En el mes de June, hay gracias al Sol por la gran cosecha que en este año me da"





Categoría:
Todos juegan:
Lugar y materia:
Lugar abierto / Sin material.
Valor:
Empatía / Protección.

¡La Ronda de los Animales!

Vamos a cantar una canción:
"La ronda, la ronda, de los animales, lo ronda lo ronda, que me gusta a mí". Como vuela el cotorro, corre como el zorro, salta como el puma contra cual lucas.
(Repete y dramatiza).





Categoría:
Trabajo individual y grupal:
Lugar y materia:
Salón de clase / Sin material.
Valor:
Conocimientos básicos.

¡A Contar!

¡Cuéntos Tucanes hoy?





Categoría:
Todos juegan:
Lugar y materia:
Lugar abierto / Uso de libros.
Valor:
Trabajo grupal / Convivencia / Organización.

¡Atados!

1. Establecer parejas.
2. Una vez armados los grupos otará la palma derecha del primer integrante con la palma izquierda del segundo integrante. El objetivo es trabajar en grupo para seguir las instrucciones del educador, evitando que el compañero se caiga o lastime.



Categoría:
Descripción de objetos y lugares:
Lugar y materia:
Salón de clase / Sin material.
Valor:
Solidaridad / Compartir / Igualdad / Contribuir.

¡Recuerda mi nombre!

Esta actividad es una dinámica para recordar lo maestro hará 3 filas de estudiantes, cada fila forma parte de un grupo. La competencia consiste en recordar los nombres de los alimentos parados de la pambanera. Cada estudiante escogerá uno al azar y deberá recordar el nombre del alimento de su compañero de abarino. Formará entre 1 (uno) más 2 (dos) más 3 (tres) más 4 (cuatro) más 5 (cinco).





Categoría:
Secuencia de acciones:
Lugar y materia:
Salón de clase / Dado Cuenta Cuentos.
Valor:
Integración / Tradición.

¡La Flauta!

Escucho y simulo el sonido que emite una flauta, lo maestro te contará como se estructura este lindo instrumento musical propio de la zona andina.
Después seguirás la secuencia realizando varias sonoras de la flauta usando sólo la boca.



