

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN.**GRUPO N° 1.****ESCUELA:** BLAS PARERA.**C.U.E:** 7000163-00**DOCENTES:** CARLA CORTEZ -NOELIA MUÑOZ- PAOLA ÁLVAREZ- ALEJANDRA VARAS.**GRADO:** PRIMERO.**NIVEL:** PRIMARIO.**TURNOS:** MAÑANA Y TARDE.**ÁREAS:** MATEMÁTICA- CIENCIAS NATURALES- EDUCACIÓN -TECNOLÓGICA.**TÍTULO:** ¡BINGO!

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN HASTA 100. USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA. RELACIONES DE MAYOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. OPERACIONES: SUMA Y RESTA: DISTINTOS SIGNIFICADOS: UNIR, AGREGAR, RETROCEDER, AVANZAR, PERDER, QUITAR, ETC.SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS.**CIENCIAS NATURALES:** DIVERSIDAD DE ANIMALES EN AMBIENTES TERRESTRES, AEROTERRESTRES Y ACUÁTICOS. CLASIFICACIÓN SEGÚN SU DESPLAZAMIENTO.**EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA NECESIDAD DE OBTENER MUCHOS PRODUCTOS IGUALES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

ÁREAS	INDICADORES	SI	NO	EN PROCESO
MATEMÁTICA	CONOCE LOS NÚMEROS HASTA EL 100.			
	IDENTIFICA REALACIONES DE MAYOR, MENOR, SIGUIENTE, ENTRE.			
	REALIZA SUMAS Y RESTAS SENCILLAS..			
CS.NATURALES	CLASIFICA ANIMALES SEGÚN DONDE VIVEN			
	CLASIFICA ANIMALES SEGÚN SU DESPLAZAMIENTO.			
EDUC. TECNOLÓGICA	IDENTIFICA LA TRANSFORMACIÓN DEL MATERIAL.			
	ELABORA FICHAS DEL BINGO.			

DESAFÍO: ARMAR UN JUEGO DE BINGO PARA JUGAR EN FAMILIA.

ACTIVIDADES.

1- **MIRA** CON ATENCIÓN:



RESPONDE ORALMENTE: ¿QUÉ HACEN ESOS NIÑOS?

¿A QUÉ ESTARÁN JUGANDO?

¿LO JUGASTE ALGUNA VEZ A ESE JUEGO? ¿CON QUIÉNES?

¿QUÉ SE NECESITAN PARA JUGARLO?

¡TE PROPONGO UN DESAFÍO! ARMAR UN JUEGO DE BINGO CASERO.

ASÍ JUGAS Y TE DIVERTIS EN FAMILIA.

2- UNOS AMIGOS ESTAN JUGANDO, Y EN ESTE CUADRO LLEVAN EL CONTROL DE LOS NÚMEROS QUE YA SALIERON. **MARCA** EN EL CUADRO ESTOS NÚMEROS CON UNA X.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

3- **DESCUBRE** Y **ESCRIBE** EL NÚMERO.

- COMIENZA CON 2 Y TERMINA CON 0 ¿QUÉ NÚMERO ES?
- TERMINA CON 8 Y COMIENZA CON 6 ¿QUÉ NÚMERO ES?
- ESTE NÚMERO ESTA ANTES DEL 55¿QUÉ NÚMERO ES?.....
- ESTE NÚMERO ESTA DESPUÉS DEL 61¿QUÉ NÚMERO ES?.....
- ESTE ESTÁ ENTRE EL 70 Y EL 72 ¿QUÉ NÚMERO ES?.....

TE PROPONGO QUE HAGAS UN CUADRO COMO ESE.TE SERVIRÁ PARA ARMAR EL JUEGO DEL BINGO. UN MAYOR TE HACE LA DIVISIÓN DE LOS CUADROS Y ESCRIBÍS LOS NÚMEROS. (TAMAÑO DE UNA HOJA A 4, PUEDES PEGARLO EN CARTÓN MÁS GRUESO ASÍ NO SE ROMPE)

4-**LEE Y ESCRIBE** EL NÚMERO EN LA BOLILLA.



5-**¡OTRAS MANERAS DE JUGAR CON EL BINGO!** SACAN UNA BOLILLA CADA UNO. LA QUE TIENE EL NÚMERO MÁS GRANDE GANA, EL QUE SACA EL MÁS CHICO PIERDE Y TIENE QUE PAGAR PRENDA.



6-EN OTRA PARTIDA SE SUMÓ OTRA NENA:



7-MILI Y PABLO SACAN DOS BOLILLAS CADA UNO Y LAS SUMAN. EL QUE OBTIENE EL NÚMERO MÁS GRANDE GANA.



¿QUIÉN GANÓ? PUNTAJE TOTAL.....

8-AHORA SACAN DOS BOLILLAS. AL NÚMERO MÁS GRANDE LE QUITAN EL MÁS

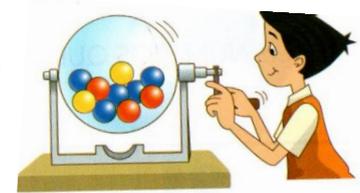
CHICO. GANA EL QUE OBTIENE EL NÚMERO MÁS GRANDE



¿QUIÉN OBTUVO EL NÚMERO MÁS GRANDE?

9-LEER CON AYUDA Y **RESUELVE** LA SITUACIÓN:

LUCAS METIÓ 11 BOLILLAS EN EL BOLILLERO, LUEGO METIÓ 6 MÁS ¿CÚANTAS BOLILLAS HAY EN TOTAL?



CÁLCULO:

RESPUESTA: LUCAS METIÓ..... BOLILLAS EN TOTAL.

¡RECORDAMOS EL DESAFÍO QUE NOS PROPUSIMOS! PARA PODER ARMAR EL BINGO VAMOS A NECESITAR BOLILLAS CON LOS NÚMEROS DEL 1 AL 99. LA SEÑO DE TECNOLOGÍA TE AYUDA A REEMPLAZAR LAS BOLILLAS POR FICHAS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

A-OBSERVA LA IMAGEN Y LEE CON LA AYUDA DE UN MAYOR



EL BINGO ES UN JUEGO MUY SENCILLO Y DIVERTIDO, POR ESO TE PROPONGO QUE JUNTOS CONFECCIONEMOS LAS FICHAS PARA COMPLETAR EL JUEGO QUE TE PROPONE LA SEÑO.

B- MARCA CON COLOR LOS MATERIALES QUE PUEDES UTILIZAR:

CARTÓN -MADERA - GOMA EVA - TAPITAS DE PLÁSTICOS -TELA –VIDRIO-ALGODÓN

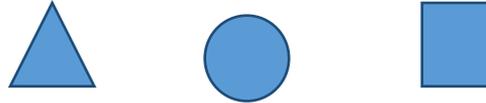
C- ENCIERRA CON UN CÍRCULO LA HERRAMIENTA QUE DEBES USAR PARA CORTAR:



-**LEE** CON LA AYUDA DE UN MAYOR Y NO TE OLVIDES.

- NO JUEGUES CON LA TIJERA.
- TOMALA SIEMPRE DEL MANGO Y NO DEL FILO.
- PRESTA ATENCION AL UTILIZARLA.

D-MARCA CON UNA CRUZ LA FORMA QUE TIENEN LAS FICHAS DEL BINGO.



E- **ARMAR** LAS FICHAS CON EL MATERIAL QUE ELIJAS Y **ESCRIBIR** LOS NÚMEROS DEL 1 AL 99. ENVIA UNA FOTO.

10-ESTE BINGO ES DISTINO. ¿POR QUÉ?

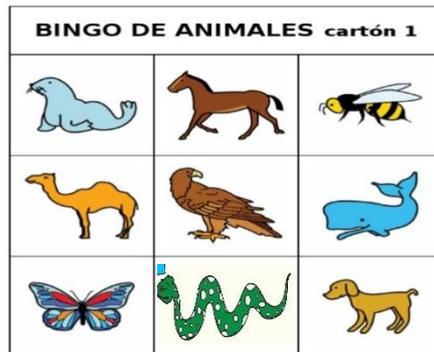


LOS CHICOS BUSCARON OTRA MANERA DE JUGARLO. SE REPARTEN UN CARTÓN CADA UNO Y DEBEN, EN VOZ ALTA NOMBRAR EL ANIMAL Y DECIR SI ES ACUÁTICO, TERRESTRE O ARÉO-TERRESTRE.

¿TE ANIMAS A DECIR VOS CÓMO SE LLAMAN SEGÚN DONDE VIVEN?

11-AHORA JUGÁ CON ESTE CARTÓN. **MIRA** CADA ANIMAL Y **COMPLETA** LAS ORACIONES.

- *LA FOCA ES ACUÁTICA.
- *EL CABALLO ES.....
- *EL PÁJARO ES.....
- *.....

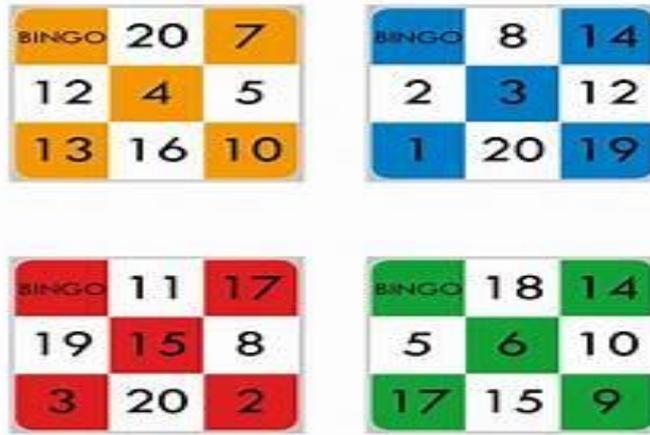


11- DIBUJA O ESCRIBE ANIMALES QUE:

CAMINAN	NADAN	REPTAN

12-LO ÚLTIMO QUE NOS FALTA PARA EL JUEGO DEL BINGO SON LOS CARTONES.

- ✚ **RECORTA Y PEGA** EN UN CARTÓN MÁS DURO. CON AYUDA DE UN MAYOR PUEDES HACER DOS CARTONES MÁS, COPIANDO EL MODELO PERO PONIENDO NÚMEROS DISTINTOS.



13-¡HORA DE REUNIR TODO LO NECESARIO PARA EL BINGO! ¡MANOS A LA OBRA!

- ✚ EL CUADRO QUE HICISTE CON LOS NÚMEROS DEL 0 AL 99, PARA LLEVAR EL CONTROL DE LOS NÚMEROS QUE VAN SALIENDO.
- ✚ LAS FICHITAS QUE HICISTE CON LA SEÑO DE TECNOLOGÍA.
- ✚ BUSCA UNA BOLSITA O CAJITA PARA METER E IR SACANDO LOS NÚMEROS.
- ✚ JUNTAR LOS CARTONES QUE HICISTE.
- ✚ **¡LISTOS PARA JUGAR Y DIVERTIRSE!**
- ✚ MANDAR FOTOS A LA SEÑORITA DEL BINGO QUE REALIZASTE.
- ✚ **¡¡ÉXITOS!!**

BINGO



DIRECTORA: ANA CLARA JORDÁ. - VICEDIRECTORA: ANDREA GALVÁN.