

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN**Escuela:** JUAN LARREA EMER**CUE:** 700043700**Docente/s:** Lorena Lucero – Marcela Meca**Grado:** Primero**Turno:** Mañana**Área/s:** Áreas Integradas y Especialidades.**Título de la propuesta:** "Jugando también se aprende"**Contenidos:****Matemática:** Números naturales hasta 50. Regularidades numéricas. Operaciones: sumas y restas. Situaciones problemáticas.**Ciencias Naturales:** Los seres vivos. Diversidad animal: clasificación según hábitat, desplazamiento.**Formación Ética y Ciudadana:** Reconocimiento de situaciones en las que se manifiesten acciones y valores relacionadas al cuidado de nuestras mascotas.**Educación Tecnológica:** Los materiales y sus usos.**Artes Visuales:** Colores Primarios.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

Indicadores	LA	L	EPPA
Lee y escribe números hasta el 50.			
Identifica relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre.			
Utiliza correctamente sumas y restas sencillas en la resolución de problemas.			
Representa elementos de color.			
Clasifica animales según características determinadas: hábitat y desplazamiento.			
Colabora en el cuidado de sus mascotas.			
Identifica y utiliza materiales desarrollando trabajos significativos.			

LA: Logrado con Autonomía. **L:** Logrado **EPPA:** En Proceso de promoción Acompañada.

CAPACIDADES: Resolución de problemas, Pensamiento crítico, Aprender a aprender, Comunicación.

DESAFÍO: Armar un juego de mesa.

ACTIVIDADES:

1-¡APRENDAMOS JUGANDO!

¿Te gustan los juegos de mesa?

¿Qué juegos de mesa conoces? Escribe algunos

.....

A medida que transitemos esta guía de trabajo, iremos recolectando información para elaborar un juego de mesa para jugar en familia.

2- Observa

Este tablero es una Rayuela, ¿jugaste alguna vez?



¿Puedes leer todos los números que aparecen en el tablero?.....

¿Hasta qué número sabes leer y contar?.....

¿Qué número está en el sol?.....

Si estás jugando y llegaste al 4, ¿qué número pisaste antes. El

3-Completa el cuadro numérico

1					5		8	9	
	12	13		15		17			20
								29	
31					36				
	42						48	49	

4-Pinta el número mayor

34	15	23
----	----	----

5-Coloca el anterior y el posterior

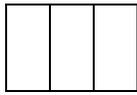
	16	
--	----	--

6-¡A pensar!

- Este conejito le encanta



Si en el juego primero saltó 3 cuadros y después saltó 5 cuadros más. ¿A qué cuadro llegó?



Cuentita

Respuesta

.....

.....

7-Pinta el número correcto en cada tarjeta:

<p>ESTÁ ENTRE EL 10 Y EL 12. ¿QUÉ NÚMERO ES?</p> <p>9 – 11 – 15</p>

<p>ES EL NÚMERO FORMADO POR: $20 + 5 =$</p> <p>25 – 15 – 5</p>

<p>¿Cuánto es $5 + 5 = ?$</p> <p>9 – 15 – 10</p>

8-Así como el conejito le gusta saltar, como se trasladan los siguientes animales.

.....



.....



.....

9- Pinta la respuesta correcta:

EL PEZ PARA
TRASLADARSE USA SUS:
PATAS- ALETAS- ALAS

LA JIRAFAS ES:
TERRESTRE- ACUÁTICA -
AERÉOTERRESTRE

LA SERPIENTE PARA
TRASLADARSE:
CAMINA- NADA-REPTA

10-¿Cuál de estos animales podrías tener como mascotas?.....

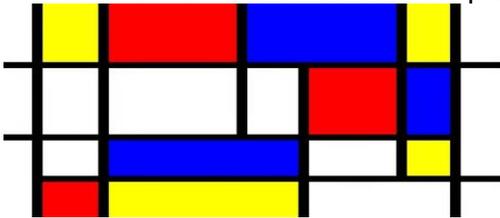
¿Cómo debemos cuidar a nuestras mascotas?



A NUESTRA MASCOTA
DEBEMOS DARLE:
GOLOSINAS - ALIMENTO

11-Observar la obra de Piet Mondrian.

Contar a mamá en forma oral los colores que tiene la obra y que figuras geométricas ves.



¿Cuáles son los
colores primarios?

12-Buscar cartulina u hojas de color rojo, amarillo y azul, tijeras y plasticola.

13- Recortar rectángulos de 6cm x 10cm, 3 de color rojo, 3 de color amarillo y 3 de color azul. Estas tarjetas las utilizaremos para armar el juego del preguntado con la señora. En cada tarjeta escribirás preguntas relacionadas que te propuso la señorita en cada actividad. Tarjetas azules (3) Matemática, rojas (3) Ciencias Naturales y amarillas (3) Ética, Tecnología, Artes Visuales

14- Buscar materiales diversos que poseen en casa para la confección de un tablero para el juego de preguntas.

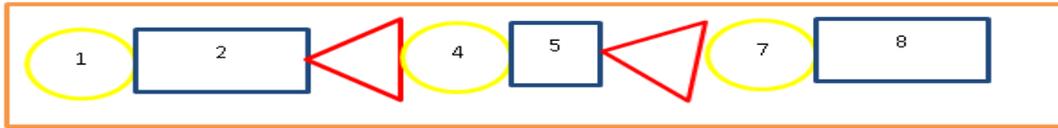
Ejemplo: Cartón, pegamento, telas, lanas, cartulinas, papeles de colores.

Nombra tres materiales.

15- ¡Manos a la obra!

-A un dado pégame papelitos en sus caras: dos amarillos, dos azules y dos rojas.

Observa el diseño atentamente y confecciona tu propio tablero para el juego con 21 casilleros. Debes tener en cuenta los colores y las formas a utilizar.



RD-Resolución del desafío.

-Armar, con los rectángulos de colores que cortaste, las preguntas que te propuso la señorita en cada actividad, tarjetas para el juego final. Tarjetas azules (3) Matemática, rojas (3) Ciencias Naturales y amarillas (3) Ética, Tecnología, Artes Visuales

RDF-Resolución del desafío final.

¡A JUGAR!

- Pueden jugar dos participantes que se irán turnando para tirar el dado.
- Se colocan las cartas boca abajo, en pilas según el color.
- Se tira el dado y según el color que salga es la carta que deberán responder.
- Si responde bien se avanza en el tablero, de lo contrario queda en el lugar.
- Gana el que llegue primero al final.

Recuerda debes filmar la partida para que la seño pueda verte jugar.

Reflexionamos sobre lo trabajado en esta guía. Responde, dentro de la escalera, cada una de las preguntas.



DIRECTORA: MARÍA CRISTINA MESTRE