

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20

ESCUELA: JULIO VERNE **CUE:** 7000431-00

DOCENTE: PAMELA SALGADO

GRADO: PRIMERO **PRIMER CICLO** **NIVEL** PRIMARIO

TURNO: MAÑANA

ÁREAS: MATEMÁTICA Y FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

TÍTULO: CON MI FAMILIA NOS DIVERTIMOS

DESAFIO: “CONSTRUIR UN DOMINÓ PARA COMPARTIR CON LA FAMILIA EN LOS MOMENTOS DE ENTRETENIMIENTO”

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA:

RESPECTO DEL NÚMERO Y EL SISTEMA DE NUMERACIÓN. FUNCIONES Y USOS EN LA VIDA COTIDIANA (CONTAR, CARDINALIZAR, ORDENAR, IDENTIFICAR, ANTICIPAR RESULTADOS) REGULARIDADES DE LA NUMERACIÓN ORAL Y ESCRITA HASTA 100. SITUACIONES DE CÁLCULOS SIMPLES DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN.

LENGUA: TEXTO INSTRUCTIVO: PRODUCCIÓN

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

EN RELACIÓN CON LA REFLEXIÓN ÉTICA.

RECONOCIMIENTO DE SITUACIONES CONFLICTIVAS EN DIFERENTES ÁMBITOS. RECONOCIMIENTO DE LAS POSIBLES FORMAS DE SOLUCIÓN.

LISTA DE COTEJO:

PARA SABER LO QUE HAS APRENDIDO COMPLETARÁS LA SIGUIENTE LISTA DE COTEJO.

TENDRÁS EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS.

IDENTIFICO LAS REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA

CUANDO RESPONDAS A LAS CONSIGNAS DEL CUADRO DE NÚMEROS, SI PIENSAS QUE LO HICISTE MUY BIEN PONDRÁS UNA (X) EN (SI), SI PIENSAS QUE LO HICISTE BIEN, LA MARCA SERÁ EN (A VECES) Y SI NO LO HICISTE O ESTA INCOMPLETO EN (NO)

RECONOZCO SITUACIONES CONFLICTIVAS Y ELABORO UNA LISTA DE POSIBLES SOLUCIONES

CUANDO RECONOZCAS SITUACIONES DE CONFLICTO Y SUS POSIBLES SOLUCIONES, EXPRESADOS EN EL ENLACE, SI PIENSAS QUE LO HICISTE MUY

BIEN LA (X) IRÁ EN (SI), SI LO HICISTE BIEN EN (A VECES) Y SI NO LO HICISTE O TE FALTO, EN (NO).

COSTRUYO UN JUEGO DE MESA

CUANDO CONSTRUYAS TU DOMINÓ SI PIENSAS QUE TE QUEDO MUY BIEN PONDRÁS LA (X) EN (SI), SI LO HICISTE BIEN EN (A VECES) Y SI NO LO HICISTE O TE QUEDO INCOMPLETO EN (NO).

INDICADORES	SI	A VECES	NO
IDENTIFICO CORRECTAMENTE LAS REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA.			
RECONOZCO SITUACIONES CONFLICTIVAS Y ELABORO UNA LISTA DE POSIBLES SOLUCIONES			
CONSTRUYO UN JUEGO DE MESA.			

ACTIVIDADES

¿TE GUSTAN LOS JUEGOS DE MESA? ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE MESA? ¿HAS CONSTRUIDO ALGUNO? ¡CLARO QUE SÍ, EL JUEGO DE LOS TRES CERDITOS, EN BUSCA DEL COFRE DE MONEDAS DE ORO!

AHORA TE PROPONGO REALIZAR EL SIGUIENTE DESAFÍO

“CONSTRUIR UN DOMINÓ PARA COMPARTIR CON LA FAMILIA EN LOS MOMENTOS DE ENTRETENIMIENTO”

¿CONOCES CÓMO ES UN DOMINÓ? ¿HAS JUGADO EN CASA CON TU FAMILIA, AL DOMINÓ? ¿TE GUSTÓ?



TAREA Nº 1 ¿QUÉ ES UN DOMINÓ?

ES UN JUEGO DE MESA CON 28 FICHAS RECTÁNGULARES, QUE SE VAN COLOCANDO POR TURNO SEGÚN CIERTAS REGLAS Y GANA EL 1º QUE SE QUEDA SIN FICHAS O QUIEN MENOS PUNTOS TIENE EN ELLAS SI SE CIERRA EL JUEGO.



¿CÓMO SE JUEGA?

RECUERDA QUE EL RESPETO POR CADA UNO DE LOS PARTICIPANTES DEL ES LA CLAVE DE LA DIVERSIÓN.

SEGURAMENTE EN TU CASA CONOCEN ESTE JUEGO, PERO PUEDES VER EL SIGUIENTE LINK: https://youtu.be/UZBb_Ax_xtk PARA RECORDARLO.

RESPONDE POR ESCRITO:

¿CÓMO SE COMIENZA EL JUEGO? _____

¿CUÁNTOS JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR? _____

¿CUÁNTAS FICHAS PARA CADA PARTICIPANTE? _____

¿QUIÉN INICIA EL JUEGO? _____

¿CÓMO SE PONEN LOS DOBLES? _____

¿QUÉ DICE EL JUGADOR QUE NO TIENE LA FICHA QUE NECESITA?

¿CUÁNTAS FICHAS HAY DE CADA NÚMERO? _____

¿QUIÉN GANA? _____

¿QUÉ SE HACE CON LOS PUNTOS, DE LAS FICHAS, DEL EQUIPO QUE QUEDO SIN FICHAS? _____

TAREA Nº 2 ¿PARA QUÉ NOS SIRVEN LOS NÚMEROS? ¿NECESITAMOS CONOCER NÚMEROS PARA NUESTRO DOMINÓ?

OBSERVA EL SIGUIENTE CUADRO DE NÚMEROS

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
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
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

° ¿CUÁL ES EL MENOR NÚMERO QUE OBSERVAS Y CUÁL ES EL MAYOR?

° ¿QUÉ FILAS FALTAN? _____ Y _____ ESCRÍBELAS.

° SI AL 23 LE SUMO 1 ¿QUÉ NÚMERO OBTENGO, EL NÚMERO ANTERIOR O EL POSTERIOR? _____

° SI AL 58 LE QUITO 1 ¿OBTENGO EL NÚMERO ANTERIOR O POSTERIOR?

° COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

_____ 17 _____ 65 _____

_____ 74 _____ 99 _____

° ¿LOS NÚMEROS CON DIECES SON MÁS GRANDES QUE LOS UNOS? _____

RECUERDA

Igual	Mayor que	Menor que
=	>	<
5 = 5	5 > 4	5 < 6

¿QUÉ NÚMEROS COMERÁ CAMILO? COLOCA EL SIGNO.

12		12	13		12
20		16	17		19
18		18	15		12
13		11	14		16
11		12	11		14
15		16	20		17

° ¿SI BAJO UN CASILLERO ES LO MISMO QUE SUMAR 10? ____
ESCRIBE LOS RESULTADOS.

$10+20=$

$34+10=$

$85+10=$

° ¿SUBO UN CASILLERO ES LO MISMO QUE RESTAR 10? ____
ESCRIBE LOS RESULTADOS.

$19-10=$

$52-10=$

$90-10=$

**TAREA Nº 3 PARA JUGAR AL DOMINO DEBEMOS BUSCAR AMIGOS.PERO
COMO ES MI RELACIÓN CON ELLOS?**

¿HACEMOS LAS PASES?



REALIZA LAS ACTIVIDADES DEL SIGUIENTE ENLACE:
<https://forms.gle/uZaxmvp1KwViNjiQ6> **Y ME LO ENVÍAS.**

TAREA Nº 4 ¡HACEMOS EL DOMINÓ!

MATERIALES: CARTÓN, REGLA, LÁPIZ NEGRO, TIJERAS, MARCADOR NEGRO O DE COLOR.

PROCEDIMIENTO:

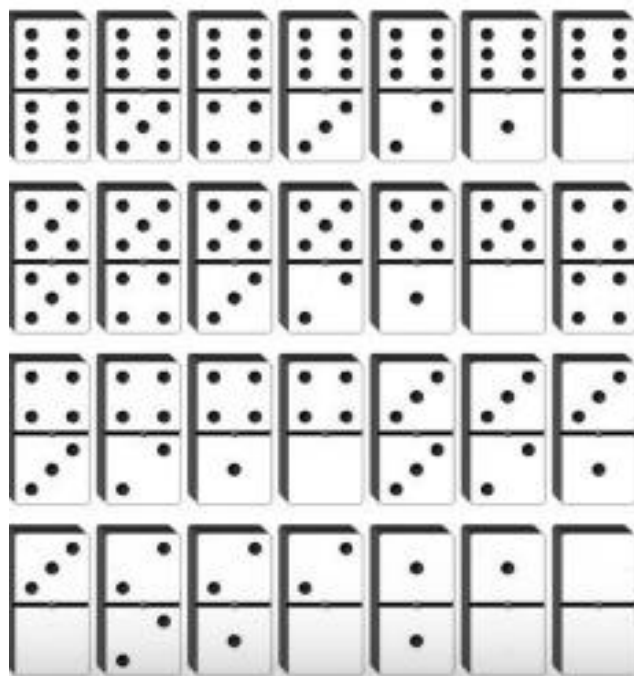
1º MARCAR EN UN CARTÓN 28 FICHAS DE 6CM X 3CM



2º RECORTAR CADA FICHA.

3º DIBUJAR CON EL MARCADOR UNA LINEA EN LA MITAD.

4º DIBUJAR UN PUNTO EN EL MEDIO DE CADA FICHA IMITANDO LAS PIEZAS DE DOMINÓ. TE DEJO UNA PLANTILLA PARA QUE PUEDAS GUIARTE.



¡AHORA, A JUGAR CON TU FAMILIA! SI TIENES ALGUNA DISCUSIÓN RECUERDA USAR TU RUEDA DE OPCIONES.

TAREA N° 5 ¿CUÁNTO APRENDISTE?

VUELVE A MIRAR LA LISTA DE COTEJO, AL PRINCIPIO DE LA GUÍA Y REFLEXIONA CUÁNTO APRENDISTE, MARCÁ LA OPCIÓN QUE PIENSAS QUE ES LA CORRECTA Y ME ENVÍAS UNA FOTO. TAMBIEN NECESITO FOTOS DE LAS TAREAS: 1, 2 Y DE TU HERMOSO DOMINÓ.

DIRECTORA: SILVIA AGULLES