

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN .GRUPO 2

ESCUELA: SALVADOR MARÍA DEL CARRIL

CUE: 7000588_00

DOCENTES: SANDRA IBACETA-PAOLA ALVAREZ-SILVANA LIMA-JULIETA GONZALEZ

GRADO: 2º

CICLO: 1º

NIVEL: PRIMARIO

TURNO MAÑANA

AÑO: 2020

ÁREA CURRICULAR: MATEMÁTICA-CIENCIAS SOCIALES- EDUCACIÓN TECNOLÓGICA- EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: BINGO FAMILIAR.

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: NUMERACIÓN HASTA 400. LECTURA Y ESCRITURA. RELACIONES DE MAYOR, MENOR, ENTRE. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. SUMA Y RESTA POR DESCOMPOSICIÓN.

CIENCIAS SOCIALES: FORMAS DE TRANSMISIÓN DE LA CULTURA, COSTUMBRE Y CREENCIAS.

F. ÉTICA Y CIUDADANA: LOS DERECHOS DEL NIÑO.

EDUCACIÓN FÍSICA: IDENTIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS NO LOCOMOTIVAS: EQUILIBRIO DEL CUERPO.DESPLAZAMIENTOS, SALTOS, APOYOS Y LANZAMIENTOS.

EDUCACIÓN TECNOLOGÍA: PROCESO TECNOLÓGICO.MATERIALES Y HERRAMIENTAS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA	-USA NÚMEROS NATURALES HASTA EL 400, A TRAVÉS DE SU DESIGNACIÓN ORAL Y ESCRITA -COMPARA NÚMEROS HASTA 3 CIFRAS. -RESUELVE SUMAS Y RESTAS. -RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS
CS.SOCIALES	-RECONOCE JUEGOS TRADICIONALES. -DIFERENCIA JUEGOS ACTUALES Y JUEGOS TRADICIONALES
F.ÉTICA Y CIUDADANA	-IDENTIFICA SITUACIONES DONDE NO SE CUMPLEN LOS DERECHOS DEL NIÑO. -ESCRIBE CUALES SON ALGUNOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.
EDUC.TECNOLÓGICA	-IDENTIFICA LOS MATERIALES DESCARTABLES O EN DESUSO. -DIFERENCIA LOS MEDIOS TÉCNICOS DE LOS MATERIALES.

EDUC. FÍSICA

-EJECUTEN LOS DIFERENTES RETOS EN EL JUEGO

DESAFÍO: REDISEÑAR EL JUEGO DEL BINGO.

ACTIVIDADES:

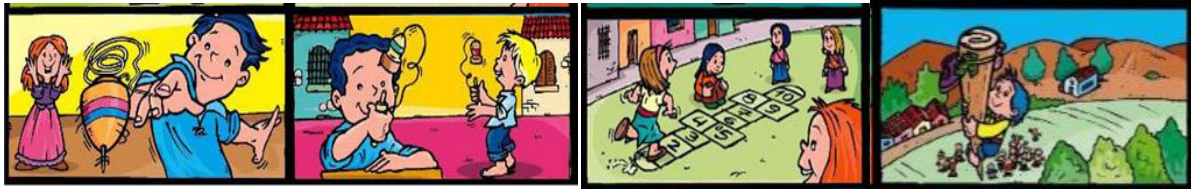
1-CON LA AYUDA DE TUS ABUELOS O PADRES LEER Y UNIR.

EL BALERO

LA RAYUELA

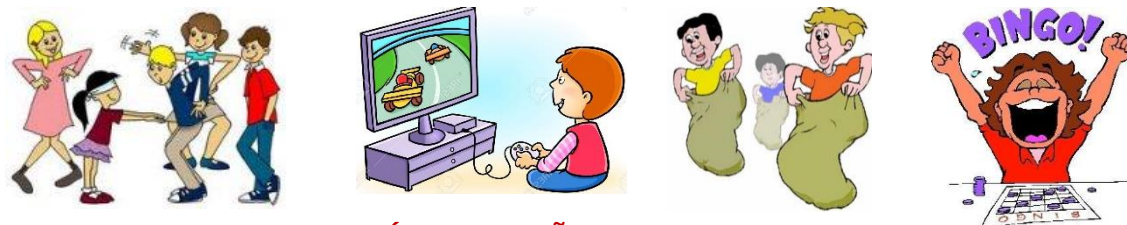
EL PALO ENCEBADO

EL TROMPO



COMO SABEMOS, ESOS QUE VES EN LAS IMÁGENES SON JUEGOS TRADICIONALES. SON JUEGOS POPULARES DE LARGA TRADICIÓN, QUE JUGABAN NUESTROS PADRES, ABUELOS Y HASTA BISABUELOS, Y ALGUNOS DE ESOS JUEGOS USTEDES TAMBIÉN LOS JUEGAN.

3- MIRA Y ESCRIBE: **JUEGO TRADICIONAL O JUEGO ACTUAL.**



¡TE PROPONGO UN DESAFÍO! REDISEÑAR EL JUEGO DE BINGO CON ELEMENTOS QUE TENGAMOS EN CASA, ASÍ JUGAS Y TE DIVERTIS EN FAMILIA.

4-UNOS AMIGOS ESTAN JUGANDO, Y EN ESTE CUADRO LLEVAN EL CONTROL DE LOS NÚMEROS QUE YA SALIERON. ¿QUÉ TIENE DE DIFERENTE ESTE BINGO?

300	301	302		304	305	306	307	308	309
	311	312	313	314	315	316	317	318	319
320	321	322	323	324	325	326	327	328	329
330		332	333	334	335	336	337	338	
340	341	342		344	345	346	347	348	349
350	351	352	353	354		356	357	358	359
360	361	362	363	364	365	366	367	368	369
	371	372	373	374	375	376	377	378	379
380	381	382	383	384	385	386		388	389
390	391	392		394	395	396	397	398	

5-COMPLETAR LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN EL CUADRO.

6-MARCAR EN EL CUADRO CON UNA X LOS NÚMEROS DE ESTAS BOLILLAS.

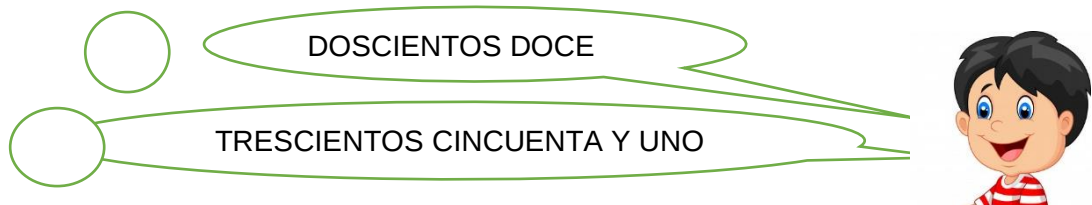


7-LEER LAS PISTAS Y DESCUBRIR EL NÚMERO.

- COMIENZA CON 2, TIENE UN 0 EN MEDIO Y TERMINA CON 1 ¿QUÉ NÚMERO ES? ...
- TERMINA CON 3, COMIENZA CON 1 Y TIENE UN 5 EN MEDIO ¿QUÉ NÚMERO ES?...
- ESTA ANTES DEL 255¿QUÉ NÚMERO ES?.....
- ESTE NÚMERO ESTA DESPUÉS DEL 361¿QUÉ NÚMERO ES?.....

TE PROONGO QUE HAGAS UN CUADRO COMO ESE.TE SERVIRÁ PARA ARMAR EL JUEGO DEL BINGO.UN MAYOR TE HACE LA DIVISIÓN DE LOS CUADROS Y VOS ESCRIBIS LOS NÚMEROS. LO HARAS CON LOS NÚMEROS DEL 300AL 399 (EN UNA HOJA A 4, PEGARLO EN CARTÓN MÁS GRUESO ASÍ NO SE ROMPE)

8- UN MAYOR TE AYUDA A LEER LOS NÚMERO Y VOS LO ECRIBIR EN LA BOLILLA.



9- OTRA MANERA 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.

LUCAS	PAME	MATIAS	
			* ¿QUIÉN GANÓ?
151	380	309	NÚMERO MÁS GRANDE
			*¿QUIEN PERDIÓ?
			NÚMERO MÁS CHICO

10-LEER LAS SIGUIENTES SITUACIONES Y RESOLVER.



METÍ EN EL BOLILLERO 45 BOLILLAS Y LUEGO METÍ 33 MÁS
¿CUÁNTAS BOLILLAS HAY EN TOTAL ADENTRO DEL BOLILLERO?



YO TENÍA 47 BOLILLAS Y SE CAYERON 13
¿CUÁNTAS QUEDARON EN EL BOLILLERO?

RECORDAMOS EL DESAFÍO. PARA PODER ARMAR EL BINGO VAMOS A NECESITAR BOLILLAS CON LOS NÚMEROS QUE ELEGIMOS DEL 500 AL 599. LA SEÑO DE TECNOLOGÍA TE AYUDA A REEMPLAZAR LAS BOLILLAS POR FICHAS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. PROFESORA: SILVANA LIMA.

1)- ¡AYUDEMOS A LA SEÑO!

PARA HACER EL JUEGO DEL BINGO, YO TE VOY A AYUDAR A CONFECCIONAR LAS FICHAS (ALGUNOS BINGOS TRAEN BOLILLAS, NOSOTOS HAREMOS FICHAS), CON LOS NÚMEROS QUE SE VAN A CANTAR. PARA ELLO VAMOS A UTILIZAR MATERIALES DESCARTABLES O EN DESUSO PONIENDO EN JUEGO TU CREATIVIDAD. ¡MANOS A LA OBRA!

A)-SELECCIONAR EL MATERIAL A UTILIZAR: MEDIR Y CORTAR LAS FICHAS DE SER NECESARIO.

B)-MARCAR LOS NÚMEROS (DADOS POR LA SEÑO) EN EL MATERIAL ELEGIDO CON MARCADOR INDELEBLE, CON PINTURA O PEGAR FOTOCOPIA, ETC.

C)-CONTROLAR QUE ESTÉN TODOS LOS NÚMEROS DEL TABLERO.

D)-OBSERVAR LAS FICHAS Y TACHAR LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS QUE NO SE USARON EN SU ELABORACIÓN.

MATERIALES: CARTÓN-PAPEL -
CORCHO-VIDRIO-PLÁSTICO.

HERRAMIENTAS: TIJERA-CÚTER-
BATIDOR-MARCADOR-MARTILLO.



EVIDENCIA A PRESENTAR: UNA FOTO DE LAS FICHAS REALIZADAS Y EL PUNTO 2 CON LOS CUADROS REALIZADOS.

11- ENCERRAR DONDE NO SE ESTÁ CUMPLIENDO CON LOS DERECHOS DEL NIÑO.



12-PARA CADA IMAGEN ESCRIBE: DERECHO A LA EDUCACIÓN.

DERECHO A LA SALUD. DERECHO A JUGAR.



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

RECORTAR Y PEGAR EN UN CARTON MÁS DURO. CON AYUDA DE UN MAYOR PUEDES HACER DOS CARTONES MÁS, COPIANDO EL MODELO PERO PONIENDO NÚMEROS DISTINTOS.

NUESTROS CARTONES SERÁN ASÍ:

302	318	340
350	371	398

372	388	393
370	384	399

-¡HORA DE REUNIR TODO LO NECESARIO PARA EL BINGO!

- ✚ EL CUADRO QUE HICITE CON LOS NÚMEROS DEL 300 AL 399, 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.

EDUCACIÓN FÍSICA.

PROFESORA: JULIETA GONZALEZ

TE PROPONGO TRABAJAR EL JUEGO DEL BINGO QUE HICISTE. EN LA REGLAS DEL JUEGO HABRÁ DÚO, TERNA Y CARTÓN LLENO.

EN EL DÚO: EL JUGADOR QUE LOGRA COMPLETARLA PRIMERO COMO PREMIO DEBERÁ INDICAR A LOS DEMÁS PARTICIPANTES UN RETO. QUE REALICEN UNA ACTIVIDAD DE EQUILIBRIO DE SU PROPIO CUERPO.



EQUILIBRIO: NOS COLOCAMOS EN LA POSICIÓN COMO LA IMAGEN Y MANTENEMOS 15 SEGUNDOS CON UNA PIERNA Y OTROS 15 CON LA OTRA.

EL LA TERNA: EL JUGADOR QUE LOGRA COMPLETARLA PRIMERO COMO PREMIO DEBERÁ INDICAR A LOS DEMÁS PARTICIPANTES UN RETO. QUE REALICEN UNA ACTIVIDAD DE APOYOS.



CORE: ESTANDO EN CUADRUPEDIA (BRAZOS Y RODILLAS APOYADOS EN EL SUELO COMO EN LA IMAGEN) ELEVAMOS UN BRAZO Y LA PIERNA CONTRARIA AL MISMO TIEMPO. BAJAMOS Y SUBIMOS LAS CONTRARIAS (EL OTRO BRAZO Y LA OTRA PIERNA). REPETIMOS 10 VECES.

CARTÓN LLENO: EL JUGADOR QUE LOGRA COMPLETARLO PRIMERO COMO PREMIO DEBERÁ INDICAR A LOS DEMÁS PARTICIPANTES EL SIGUIENTE RETO: CONSISTE EN REALIZAR UN CIRCUITO CON LAS 4 ACTIVIDADES QUE MUESTRAN LAS IMÁGENES.



CARRERA: REALIZAMOS UNA CARRERA A TROTE POR TODA LA CASA (CON CUIDADO) Y VOLVEMOS AL JUEGO (TAMBIEN SE PUEDE PONER UN RETO DE PASOS, POR EJEMPLO 100 PASOS)



SALTOS: UTILIZANDO LAS BALDOSAS DE CASA, VAMOS SALTANDO DE UNA EN UNA PERO ALTERNANDO LOS PIES DENTRO Y FUERA. SI SALTAMOS EN UNA CON LOS PIES DENTRO, PUES EN LA SIGUIENTES CON ELLOS FUERA Y ASÍ SUCESIVAMENTE. MARQUEN 5 BALDOSAS POR EJEMPLO PARA HACER EL EJERCICIO.



EQUILIBRIO: NOS COLOCAMOS EN LA POSICIÓN COMO LA IMAGEN Y MANTENEMOS 15 SEGUNDOS CON UNA PIERNA Y OTROS 15 CON LA OTRA.

DIRECTORA: GABRIELA GONZALEZ.