

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO N°2

Escuela: Constancio. C. Vigil

CUE: 700013800

Docente: Marisa Alvares

Grado: 1°

Turno: Mañana

Área/s: Matemática_ Ciencias Naturales_ Formación Ética y Ciudadana.

Título de la propuesta: **“1,2, 3 A JUGAR”**

Desafío: Construye el Juego de la Oca y explica lo que puedes observar.

Contenidos:

Matemática:

- ❖ Numeración
- ❖ Operaciones y situaciones problemáticas

Ciencias Naturales:

- ❖ Seres vivos y no vivos.
- ❖ Prácticas saludables de higiene y medio ambiente.

Formación Ética y Ciudadana:

- ❖ Derechos y obligaciones.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ✚ Usa números naturales de una y dos cifras a través de su designación oral y representación escrita
- ✚ Compara cantidades a través de la sucesión numérica.
- ✚ Comprende la existencia de la gran variedad de seres vivos y no vivos con sus diferentes características.
- ✚ Reconoce la existencia de normas que organizan la vida en sociedad.

Explicación del desafío:

Materiales:

6 figuritas referidas a seres vivos y seres no vivos (animales, plantas, personas, objetos) y de hábitos saludables (higiene y cuidado personal)

Cartón o cartulina.

Plasticola.

Tijera.

Revistas o diarios.

Regla o escuadra.

Lápiz negro, lápices de colores.

2 o 4 tapitas que sean de distinto color

1 Dado.

Procedimiento o armado del juego de la Oca.

- Recortar 6 figuritas referidas a seres vivos y seres no vivos, hábitos saludables.
- Recortar un cartón o cartulina de 32 cm de largo y 24 cm de alto.
- Con el lápiz trazar una línea en forma de espiral desde afuera hacia dentro.
- Ahora marco cuadrados de 3 cm por todo el contorno de las líneas.
- Deben hacer 30 cuadraditos.
- Colocar el número a cada casillero o cuadradito en una de las esquinas de la parte de arriba.
- Recortar o dibujar una Oca como figura principal, ya que el juego se llama "JUEGO DE LA OCA" que deberá estar en el centro del tablero o cartón (cartulina)
- Pegar las figuritas en los casilleros número: 5,9,14,18,23,27
- Dibujar una flecha para indicar donde comienza el juego con los colores de las tapitas que serán las fichas.
- Así nos queda armado el divertido juego de la oca.

¡LISTO PARA JUGAR!

- EN EL JUEGO DE LA OCA PUEDEN PARTICIPAR MÍNIMO DE 2 Y UN MÁXIMO DE 4 JUGADORES EN EL CUAL AVANZAN DEPENDIENDO DEL LANZAMIENTO DEL DADO, RESPETANDO EL TURNO.
- TE ENCONTRARÁS CON CASILLEROS CON UN SIGNIFICADO ESPECIAL (FIGURITA) DONDE DEBERÁ REALIZAR LO QUE ESTÁ INDICADO: AVANZAR, RESOLVER CÁLCULOS, PERDER TURNOS HASTA LLEGAR AL CASILLERO 30.
- SI EL JUGADOR CAE A LOS CASILLEROS.

CASILLERO	
5 Y 14	AVANZAR 2 LUGARES.
9	DECIR EL RESULTADO DE $15 + 10$
18	QUÉ NÚMERO ESTÁ DESPUÉS DE 38.
23	RETROCEDER 1 LUGAR.
27	DECIR QUÉ NÚMERO ESTÁ ANTES DE 12.

Actividades:

Desde el 20/11/2020 al 02/12/2020

OBSERVO CON MUCHA ATENCIÓN LA SIGUIENTE IMAGEN.



COMPLETO EL CUADRO EN BASE A LA IMAGEN.

SERES VIVOS	SERES NO VIVOS

ESCRIBO UN HÁBITO SALUDABLE QUE OBSERVO EN LA IMAGEN.

.....

ESCRIBO LAS PARTES DEL CUERPO.



.....

SIGO TRABAJANDO CON LA IMAGEN DE LA PÁGINA 3.

CUENTO Y COMPLETO: ¿CUÁNTOS HAY?

PERSONAS: ____

ANIMALES: ____

JUGUETES: ____

¿CUÁNTOS HAY EN TOTAL? ____

ESCRIBO EL QUE ESTÁ ANTES Y EL QUE LE SIGUE.

..... 23..... 29..... 17.....

ORDENO LOS NUMERITOS DE MAYOR A MENOR.

23- 9- 35- 17

.....

DESARMO LOS NUMERITOS EN DIECES Y UNOS.

15:

24:

TRABAJAMOS EN EL ARMADO DEL DESAFÍO.

1-RECORTAR 6 FIGURITAS REFERIDAS A SERES VIVOS Y SERES NO VIVOS, HÁBITOS SALUDABLES.

2-RECORTAR UN CARTÓN O CARTULINA DE 32 CM DE LARGO Y 24 CM DE ALTO.

3-CON EL LÁPIZ TRAZAR UNA LÍNEA EN FORMA DE ESPIRAL DESDE AFUERA HACIA DENTRO.

4-AHORA MARCO CUADRADOS DE 3 CM POR TODO EL CONTORNO DE LAS LÍNEAS.

5-DEBEN HACER 30 CUADRADITOS.

6-COLOCAR EL NÚMERO A CADA CASILLERO O CUADRADITO EN UNA DE LAS ESQUINAS DE LA PARTE DE ARRIBA.

7-RECORTAR O DIBUJAR UNA OCA COMO FIGURA PRINCIPAL, YA QUE EL JUEGO SE LLAMA "JUEGO DE LA OCA" QUE DEBERÁ ESTAR EN EL CENTRO DEL TABLERO O CARTÓN (CARTULINA)

8-PEGAR LAS FIGURITAS EN LOS CASILLEROS NÚMERO: 5,9,14,18,23,27.

9-DIBUJAR UNA FLECHA PARA INDICAR DONDE COMIENZA EL JUEGO CON LOS COLORES DE LAS TAPITAS QUE SERÁN LAS FICHAS.

10-ASÍ NOS QUEDA ARMADO EL DIVERTIDO JUEGO DE LA OCA.

DESCUBRE QUE DERECHOS DEL NIÑO PUEDES VER EN LA IMAGEN DE LA PÁGINA 3 QUE SE CUMPLEN.

PINTO LOS DERECHOS QUE OBSERVÉ.

TENER UNA FAMILIA

MALTRATO

ALIMENTARSE

¡LISTO PARA JUGAR!

- EN EL JUEGO DE LA OCA PUEDEN PARTICIPAR MÍNIMO DE 2 Y UN MÁXIMO DE 4 JUGADORES EN EL CUAL AVANZAN DEPENDIENDO DEL LANZAMIENTO DEL DADO, RESPETANDO EL TURNO.
- TE ENCONTRARÁS CON CASILLEROS CON UN SIGNIFICADO ESPECIAL (FIGURITA) DONDE DEBERÁ REALIZAR LO QUE ESTÁ INDICADO: AVANZAR, RESOLVER CÁLCULOS, PERDER TURNOS HASTA LLEGAR AL CASILLERO 49.
- SI EL JUGADOR CAE A LOS CASILLEROS.

CASILLERO	
5 Y 14	AVANZAR 2 LUGARES.
9	DECIR EL RESULTADO DE $15 + 10$
18	QUÉ NÚMERO ESTÁ DESPUÉS DE 38.
23	RETROCEDER 1 LUGAR.
27	DECIR QUÉ NÚMERO ESTÁ ANTES DE 12.

EVIDENCIAS: ENVIAR O GUARDAR FOTOS DONDE LLEVO A CABO EL DESAFÍO. ARMADO Y JUGANDO CON EL JUEGO DE LA OCA.



Directivo: Roxanna Martín