

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 3

Escuela: Pedro Álvarez

CUE: 700055900

Docente: Patricia Celia Andreolli

Grado: Primero

Turno: Jornada completa

Áreas: Matemática y Ciencias Naturales

Título de la propuesta: ¡NOS ANIMAMOS A TRABAJAR SOLOS!

Contenidos: **Matemática:** Regularidades numéricas oral y escrita .Construcción y uso de la sucesión de números naturales. Cuerpos geométricos. Características

Ciencias Naturales: Los seres vivos: Diversidad animal .Clasificación según distintos criterios

Indicadores

- ✚ Identifica regularidades numéricas en una serie.
- ✚ Usa resultados de cálculos para resolver otros.
- ✚ Interpreta situaciones problemáticas sencillas.
- ✚ Identifica cuerpos geométricos según características particulares.
- ✚ Identifica características particulares de los seres vivos y sus relaciones.

Desafío: CREAR UN JUEGO DE MESA SENCILLO (LA OCA) PARA APLICAR REGULARIDADES NUMÉRICAS Y CONSTRUCCIÓN DE ESTRATEGIAS DEL CÁLCULO MENTAL Y ORAL.

ACTIVIDADES

DÍA 1: LUNES 16 DE NOVIEMBRE

CIENCIAS NATURALES

1. TE PROPONGO QUE PARTICIPES EN LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO DE LA OCA. LO VAMOS HACER PASO A PASO. LO PRIMERO QUE VAMOS HACER ES BUSCAR UN CARTÓN O UNA CARTULINA, LO QUE TENGAS EN CASA, LUEGO RECORTA LA PLANTILLA QUE SIGUE Y PEGALA EN EL CARTÓN.

SALIDA

LLEGADA

OCA

2. OBSERVA CON ATENCIÓN LOS ANIMALES ANTERIORES Y ELIGE:

* UNO CON PLUMAS

* UNO CON CUATRO PATAS

3. LUEGO REALIZA EL DIBUJO DE CADA ANIMAL ELEGIDO EN EL CUADERNO

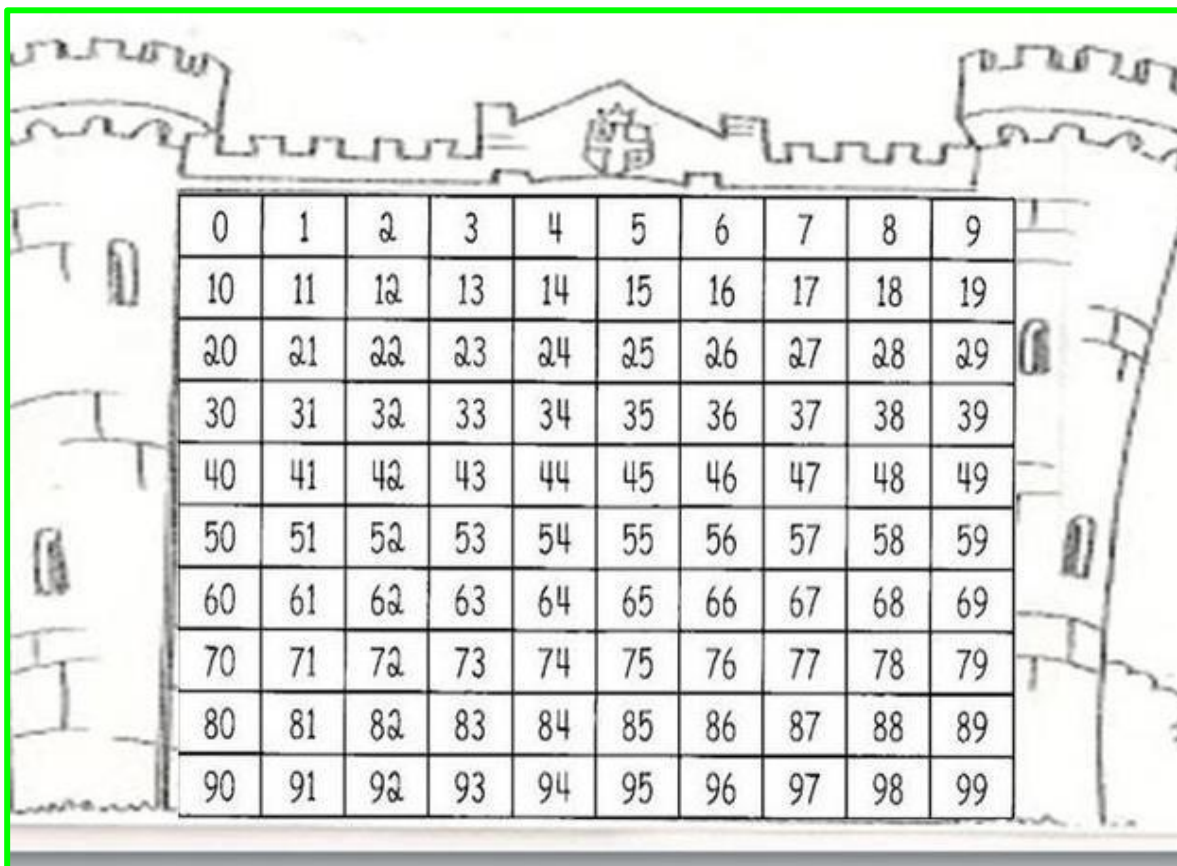
DÍA 2 MARTES 17 DE NOVIEMBRE

MATEMÁTICAS

1. RECORDAMOS LOS NÚMEROS (RECORDAMOS LA CUADRÍCULA CON LA NUMERACIÓN HASTA EL 100. MOSTRARLES LOS QUE VAN HACIA ABAJO, EN FORMA VERTICAL, RECORDANDO QUE SE LLAMAN COLUMNA. LAS QUE VAN ACOSTADAS, EN FORMA HORIZONTAL, SE LLAMAN FILAS)

OBSERVAR EN LAS COLUMNAS, QUE SI BAJO CON EL DEDITO EN EL CASTILLO DESDE 0 LO QUE VA HACIENDO ES IR SUMANDO DE 10 EN 10, POR EJEMPLO DEL 0 PASO AL 10 LUEGO AL 20, Y ES ASÍ EN TODAS LAS COLUMNAS, SI ME UBICO ABAJO, EN EL 90 Y COMIENZO A SUBIR POR LA COLUMNA, LOS NÚMEROS SE VAN HACIENDO MAS PEQUEÑOS, VOY QUITANDE UN DIEZ.

SI SE UBICA EN LAS FILAS, LAS QUE ESTAN ACOSTADAS, VOY AVANZANDO DE 1 EN 1 POR EJEMPLO PARTIENDO DESDE EL 0 PASO AL 1 LUEGO AL 2 Y ASÍ SUCESIVAMENTE, SI ME CORRO HACIA LA IZQUIERDA ¿QUÉ PASA CON LOS NÚMEROS? SE VAN HACIENDO MÁS PEQUEÑOS, VOY QUITANDO UNOS)



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

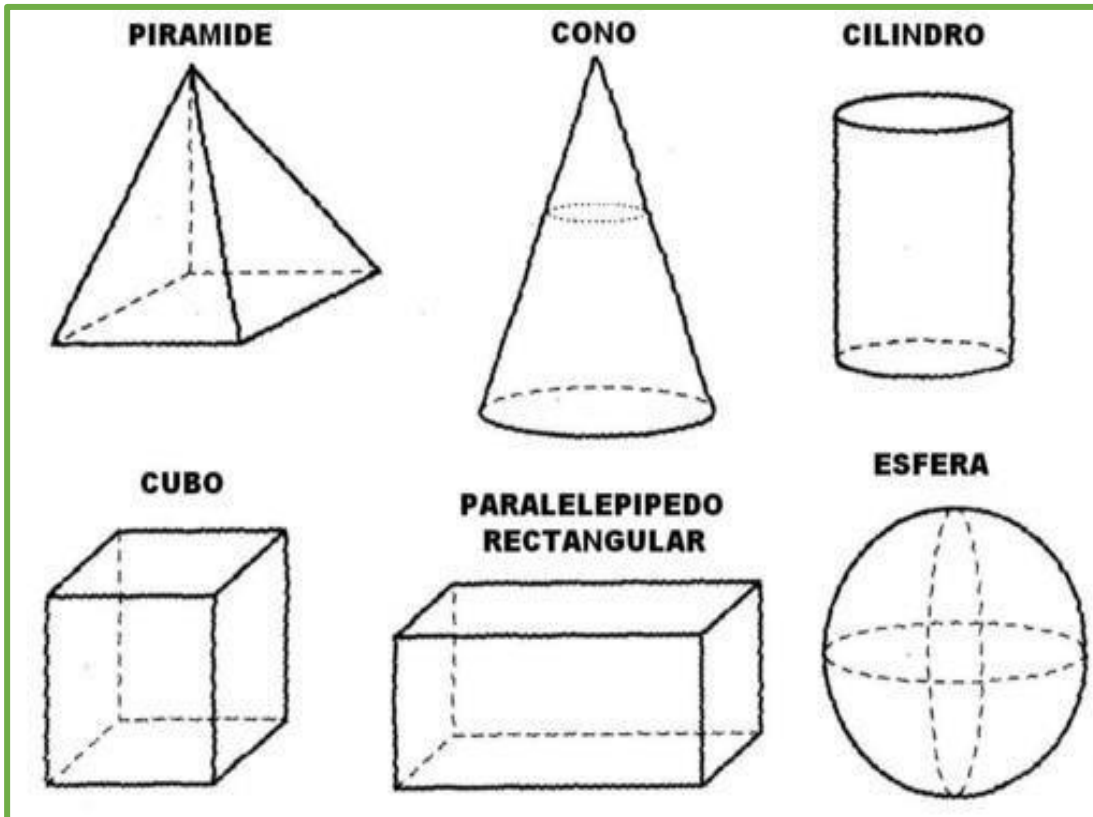
2. ESCRIBE EN EL JUEGO DE LA OCA QUE ESTAMOS PREPARANDO (LA FOTOCOPIA DE LOS ANIMALES QUE PEGAMOS EN EL CARTÓN) NÚMEROS: EL 1 EN LA ARDILLA 2 EN LA CEBRA 3 EN LA FOCA Y ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA TERMINAR CON 21 LA GALLINA.

PUEDES GUIARTE CON EL CASTILLO NUMÉRICO DE UNO EN UNO.

DÍA 3 MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE

MATEMÁTICA

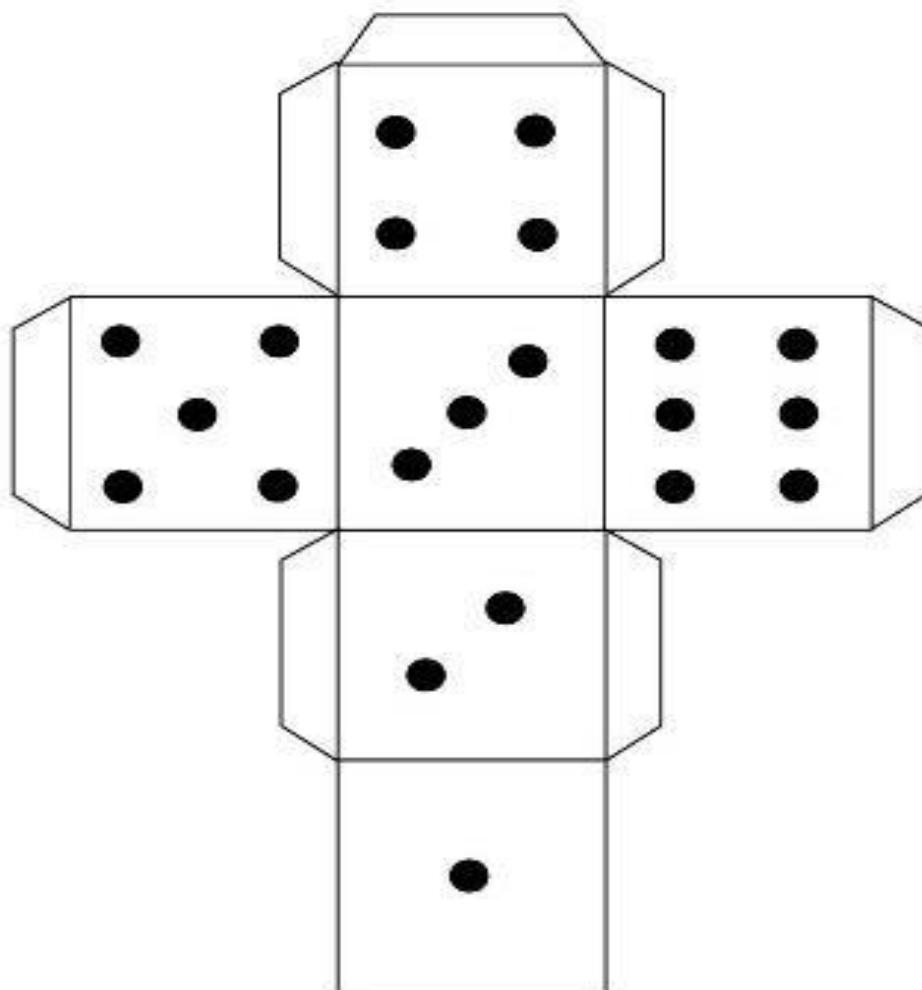
1. PINTA DE ROJO CUERPOS QUE RUEDAN Y DE AZUL LOS QUE NO RUEDAN



2. AHORA VAMOS A CONSTRUIR UN CUBO PARA NUESTRO JUEGO. (CORTAR CON AYUDA Y PEGAR SOBRE UNA CARTULINA LA SIGUIENTE PLANTILLA .DOBLAR POR TODAS LAS LÍNEAS DE LA PLANTILLA.PONER PEGAMENTO EN CADA PESTAÑA Y PEGAR)

CONTAMOS LAS CARAS DEL CUBO (6 CARAS) DEBE QUEDAR ASÍ





GUARDAR PARA JUGAR CON LA SEÑO.

DÍA 4 JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

MATEMÁTICA

1. PINTA LOS CUADRITOS SEGÚN EL NÚMERO

3

--	--	--	--	--

2

--	--	--	--	--

5

--	--	--	--	--

DÍA 5 VIERNES 20 DE NOVIEMBRE **MATEMÁTICA**

¿CÓMO SE JUEGA ESTE JUEGO QUE TE PROPUSO LA SEÑO? MAMÁ LEE Y EXPLICA AL ALUMNO.

OBJETIVO DE LA OCA: SER EL PRIMERO EN LLEGAR A LA CASILLA CENTRAL DE LA GRAN OCA, SALTANDO DE POSICIONES, SEGÚN LA TIRADA DE LOS DADOS VAMOS CORRIENDO LA FICHITA DE CUADROS, GANA EL QUE PRIMERO LLEGA A LA OCA.

MATERIAL:

- UN TABLERO DE LA OCA (LA PLANTILLA DE LOS ANIMALES CON NÚMEROS)
- 1 FICHA DE DIFERENTE COLOR POR CADA JUGADOR (PUEDEN SER TAPITAS TAMBIÉN PEQUEÑOS CÍRCULOS DE CARTULINA DE DIFERENTES COLORES)
- UN DADO. (EL QUE CONTRUÍSTE)

INSTRUCCIONES PARA JUGAR:

- LOS JUGADORES TIRAN POR ORDEN EL DADO Y SE VA CORRIENDO LA FICHITA ELEGIDA HASTA ALCANZAR LA OCA.

ESPERA EL LLAMADITO DE LA SEÑO PARA JUGAR **COMO SABES O PUEDES CON ELLA AL JUEGO DE LA OCA.**

PRACTICAR ANTES CON ALGUIEN ASI LE GANAS A TU SEÑO.

ÉXITOS!!!!!!!!!!!!



Directora a cargo: Claudia Carina Peralta