

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (2)**ESCUELA:** ANTONIO TORRES TURNO TARDE**CUE:** 7000418/00**DOCENTES:** PATRICIA SISTERNA, LAURA FONTECHIA, LORENA LUCERO, MÓNICA FERNÁNDEZ, JORGE PATIÑO**GRADO:** PRIMERO "A, B Y C"**TURNO:** TARDE**ÁREAS:** MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, TECNOLOGÍA, EDUCACIÓN FÍSICA.**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡¡JUGANDO A LA OCA DEMUESTRO LO QUE APRENDÍ!!**CONTENIDOS:**

- **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN HASTA EL 50. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. NÚMEROS ORDINALES. FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- **CIENCIAS NATURALES:** SERES VIVOS Y ELEMENTOS SIN VIDA. SALUD. CLASIFICACION DE LOS ANIMALES SEGÚN SU NACIMIENTO.
- **EDUCACIÓN FÍSICA:** EXPLORACIÓN DE **HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS MANIPULATIVAS** QUE INVOLUCREN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL U ÓCULO PODAL: **LANZAMIENTO, PASE, RECEPCIÓN, CONDUCCIÓN Y DRIBLING** DE DISTINTOS OBJETOS.
- **TECNOLOGÍA:** INTERPRETACIÓN DE INSTRUCCIONES DE ELABORACIÓN Y PLANIFICACIÓN PARA LA REALIZACIÓN EN EL HOGAR

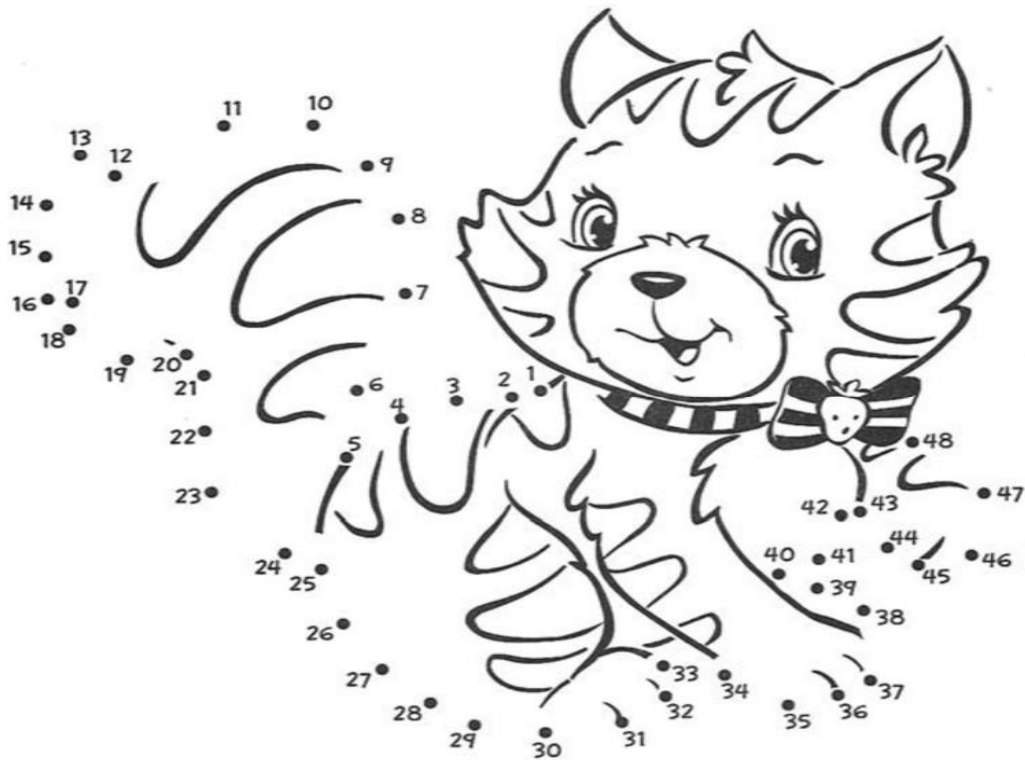
INDICADORES DE LA EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- **MATEMÁTICA:** IDENTIFICA NÚMEROS ORDINALES Y FIGURAS GEOMÉTRICAS. TRABAJA LOS NÚMEROS HASTA EL 100 Y RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- **CIENCIAS NATURALES:** REGISTRA SERES VIVOS DETERMINADO SU NACIMIENTO Y ELEMENTOS SIN VIDA. RECONOCE ALIMENTOS Y ESCRIBE MEDIDAS PARA CUIDAR LA SALUD.
- **EDUCACIÓN FÍSICA:** PRACTICA PUNTERÍA CON UN BRAZO O DOS, EN DIFERENTES DISTANCIAS.
- **TECNOLOGÍA:** INTERPRETA EL TEXTO INSTRUCTIVO QUE INDICA EL ORDEN DE LOS PASOS. PARTICIPA DE EXPERIENCIAS DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO.

DESAFÍO: CONFECCIONAR EL JUEGO DE LA OCA DEMOSTRANDO LO QUE APRENDIERON.

ACTIVIDADES

1- UNE LOS NÚMERO Y FORMA LA FIGURA:



2- ¿QUÉ ANIMALITO TE PARECE QUE SE FORMÓ AL UNIR LOS NÚMEROS?

3- MARCA CON UNA CRUZ:

- LA GATITA ES:

UN SER VIVO.....

UN ELEMENTO SIN VIDA

- ¿CÓMO PIENSAS QUE NACÍO?

DE UN HUEVO, OVÍPARA

DE LA PANZA, VIVÍPARA.....

- ¿CON QUÉ SE ALIMENTARÁ LA GATITA, IGUAL QUE NOSOTROS?

SI..... NO.....

- NOSOTROS SOMOS...

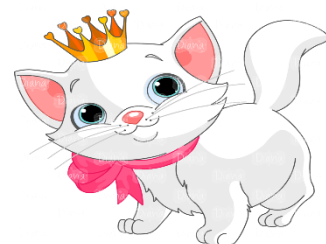
OVÍPAROS

VIVÍPAROS.....

- SOMOS...

SERES VIVOS

ELEMENTOS SIN VIDA.....



4- COLOCA UNA **CRUZ** EN LOS ALIMENTOS QUE NOS HACEN CRECER SANOS



- YOGUR.....
- FRUTAS.....
- CARNE
- QUESO.....
- CAMELOS.....
- PAPAS
- FRITAS.....
- GASEOSAS
- JUGO NATURAL.....
- LECHE
- PANCHOS.....

5- ESCRIBE DEBAJO DE CADA IMAGEN, ALGUNOS CONSEJOS QUE SE DEBEN CUMPLIR PARA CUIDAR NUESTRA SALUD



.....

.....

.....

6- ELIGE 3 NUMERITOS QUE FORMA LA SEÑORA GATA DEL LADO DERECHO Y ESCRIBE SU ORACIÓN ARITMÉTICA.

7- ELIGE 4 NUMERITOS DEL LADO IZQUIERDO Y ESCRIBE SU ANTECESOR Y SU SUCESOR.

8- ORDENA DE FORMA ASCENDENTE 5 NUMERITOS QUE FORMAN LA COLA DE LA SEÑORA GATA.

9- OBSERVA LA IMAGEN DE ESTOS ANIMALITOS Y RESPONDE:



- ¿EN QUÉ LUGAR LLEGÓ LA GALLINA?
- ¿LA TORTUGA LLEGÓ EN PRIMER LUGAR?
- ¿LA OVEJA LLEGÓ EN SEGUNDO O CUARTO LUGAR?

10- PIENSA UN POQUITO.

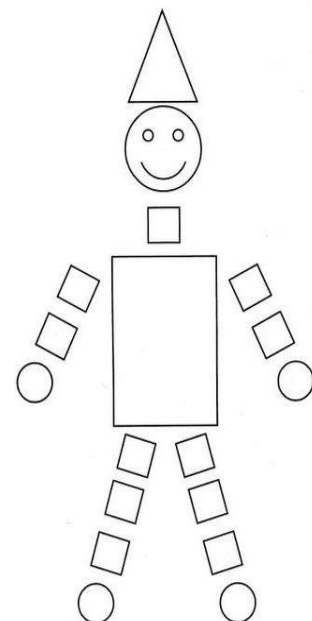
- FRUTAS QUE DEBO COMPRAR PARA CUIDAR MI SALUD. OBSERVA LOS PRECIOS:



- JUAN COMPRÓ UNA BANANA Y UNA PERA ¿CUÁNTO GASTÓ?

11- OBSERVA LA IMAGEN DE ESTE ROBOT:

- ¿A QUÉ SE PARECE?
- ¿EL ROBOT ES UN SER VIVO O UN ELEMENTO SIN VIDA?
- CUENTA LAS FIGURAS QUE FORMAN EL ROBOT Y PINTA:
 - TRIÁNGULOS:
 - CUADRADOS:
 - RECTÁNGULOS:
 - CÍRCULOS:



12- TIRAR Y CONTAR

- 1° BUSCA 10 TARRITOS O VASOS DE PLÁSTICOS, Y DIBÚJALES UNA CARITA.
 - 2° COLÓCALE UN NÚMERO DEL 1 AL 10 A CADA UNO.
 - 3° BUSCA UNA PELOTITA CHICA (PELOTITA DE MEDIA).
 - 4° ARMA UNA PIRÁMIDE CON LOS TARRITOS Y MARCA UNA LÍNEA A UN PASO, A DOS PASOS Y A TRES PASOS DE DISTANCIA DE LA PIRÁMIDE.
 - 5° LANZA LA PELOTITA **CINCO** VECES: SI TIRAS DESDE LA PRIMERA LÍNEA VALE UNO, DESDE LA SEGUNDA LÍNEA VALE DOS Y DESDE LA TERCERA LÍNEA VALE TRES.
- ÉXITOS, A DIVERTIRSE....**

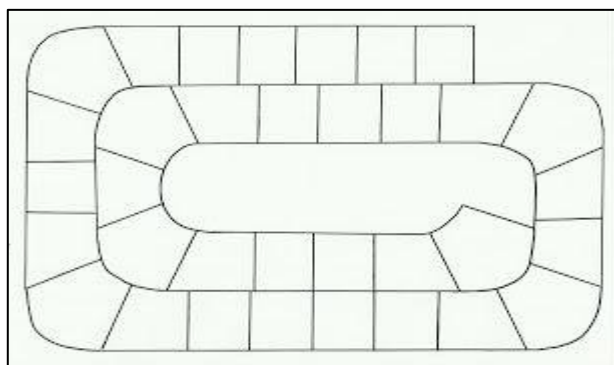


- **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS NO SOLO FOMENTAN LA CAPACIDAD COGNITIVA DEL NIÑO, SINO QUE AYUDAN A DESARROLLAR DISTINTAS CAPACIDADES COMO LA MEMORIA, AUTOESTIMA, CONCENTRACIÓN Y EL DESARROLLO SOCIAL, ENTRE OTRAS.**

AHORA CONFECCIONARÁS EL JUEGO DE LA OCA JUGAR EN FAMILIA Y MOSTRAR TODO LO QUE APRENDIÓ (**REALIZA UN VIDEO JUGANDO. ENVIAR AL DOCENTE**)

- **PARA ELABORAR EL JUEGO DE LA OCA NECESITAS:**

1. IMAGEN DEL TABLERO.
2. CARTULINA PARA REFORZAR LA IMAGEN.
3. LÁPICES, MARCADORES, LÁPIZ NEGRO, GOMA, PEGAMENTO.
4. INSTRUCCIONES PARA JUGAR.
5. 3 FICHAS (BOTONES DE COLORES) Y UN DADO.



6. EL PRIMER CASILLERO ES PARA **SALIDA** Y EL ÚLTIMO CASILLERO INTERNO ES PARA LA **LLEGADA**.
7. ENUMERAR LOS CASILLEROS Y EN AQUELLOS DONDE SE PRESENTA UNA DIFICULTAD O AVANCE EN EL JUEGO REALIZAR DIBUJOS O RECORTAR Y PEGAR IMÁGENES RELACIONADAS CON LA INSTRUCCIÓN.

PARA TENER EN CUENTA:

- EL JUEGO DE LA OCA SE JUEGA DE 2 PERSONAS Y GANA EL PRIMERO QUE LLEGA A LA META.
- SE JUEGA CON LAS NORMAS HABITUALES DEL **JUEGO DE LA OCA**, CON LA DIFERENCIA DE QUE PARA AVANZAR HAY QUE HACER CORRECTAMENTE LA PRUEBA QUE TE TOQUE, DE NO SER ASÍ VUELVE A LA CASILLA DE LA QUE PARTISTE ANTES DE LA ÚLTIMA TIRADA.

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 ... DE OCA, OCA TIRO PORQUE ME TOCA.

Nº DE CASILLERO	CONSIGNAS
3	LA SUMA DE 10 MÁS 6.
5	LA RESTA DE 8 MENOS 5
8	EL ANTECESOR DE 30
10	¿EL GATO ES OVÍPARO?
15	NOMBRA UN ANIMAL VIVÍPARO
19	NOMBRA UN SER VIVO.
25	NOMBRA 2 ELEMENTOS SIN VIDA
29	NOMBRA 3 ALIMENTOS SALUDABLES
35	PRIMERO, SEGUNDO Y ...
41	LA FIGURA DE 3 LADOS ES UN ...
43	¿SI TIRO LA PELOTA DESDE LOS 3 PASOS, EL TOTAL SE SUMA POR?
47	MATERIALES CON LOS QUE SE ELABORÓ EL JUEGO DE LA OCA.



¡A DISFRUTAR DE ESTE MARAVILLOSO JUEGO EN FAMILIA!!!



DOCENTE A CARGO DE LA INSTITUCIÓN: **IVANA RECABARREN.**