

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN .GRUPO 3

ESCUELA: SALVADOR MARÍA DEL CARRIL

CUE: 7000588_00

DOCENTES: SANDRA IBACETA-PAOLA ALVAREZ-SILVANA LIMA-JULIETA GONZALEZ-MAESTRA DE APOYO FERNANDA GENOVESE.

GRADO:2° **CICLO:** 1° **NIVEL:** PRIMARIO

AÑO: 2020

TURNO MAÑANA

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

TÍTULO DE LA PROPUESTA: BINGO FAMILIAR.

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: NUMERACIÓN HASTA EL 100. LECTURA Y ESCRITURA.RELACIONES DE MAYOR, MENOR. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. SUMA Y RESTA.

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 TECNOLÓGÍA: PROCESO TECNOLÓGICO. MATERIALES Y HERRAMIENTAS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA	-USA NÚMEROS NATURALES HASTA EL 100 A TRAVÉS DE SU DESIGNACIÓN ORAL Y ESCRITA -COMPARA NÚMEROS HASTA EL 100. -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. -RELACIONA IMÁGENES CON ALGUNOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
EDUC.TECNOLÓGICA	-IDENTIFICA LOS MATERIALES DESCARTABLES O EN DESUSO. -DIFERENCIA LOS MEDIOS TÉCNICOS DE LOS MATERIALES.
ED. FÍSICA	-EJECUTEN LOS DIFERENTES RETOS EN EL JUEGO

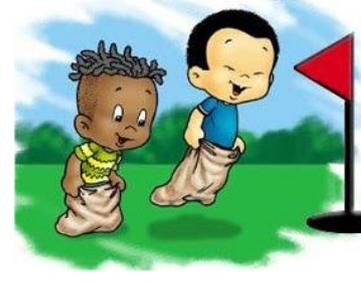
DESAFÍO: REDISEÑAR EL JUEGO DEL BINGO.

ACTIVIDADES:

1-PREGUNTAR A LOS MAYORES, ABUELOS Y PADRES ¿A QUÉ JUGABAN CUANDO ERAN CHICOS.

2- AHORA MIRAR LAS IMÁGENES.COMPARÁ CON LA LISTA QUE HICISTE.

(MAMÁ O PAPÁ TE EXPLICA EL JUEGO DE EN CADA IMAGEN)



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

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



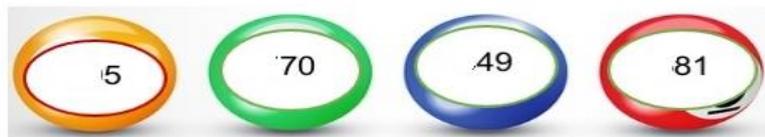
¡TE PROONGO UN DESAFÍO! REDISEÑAR EL JUEGO DE BINGO CON ELEMENTOS QUE TENGAMOS EN CASA, ASÍ JUGAS Y TE DIVERTIS EN FAMILIA.

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

00		2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15		17	18	
20	21		23		25	26	27	28	29
	31	32	33	34		36	37	38	39
40		42	43	44	45	46	47	48	
50	51	52	53	54		56	57		59
60	61	62	63	64	65		67	68	69
	71	72	73	74		76	77	78	
80		82	83	84	85	86	87		89
90		92	93	94	95	96	97	98	

5-COMPLETAR LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN EL CUADRO, CON AYUDA DE LA BANDA NUMERICA.

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



7-LEER LAS PISTAS CON MAMÁ Y DESCUBRIR EL NÚMERO, USANDO LA BANDA NUMÉRICA.

- COMIENZA CON 2, TERMINA CON 1 ¿QUÉ NÚMERO ES?
- TERMINA CON 8, COMIENZA CON 6 ¿QUÉ NÚMERO ES?.....
- ESTA ANTES DEL 25 ¿QUÉ NÚMERO ES?.....
- ESTE NÚMERO ESTA DESPUÉS DEL 36 ¿QUÉ NÚMERO ES?.....

TE PROPONGO 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 00 AL 99 (EN UNA HOJA A 4, PEGARLO EN CARTÓN MÁS GRUESO ASÍ NO SE ROMPE)

8-LEER LOS NÚMERO CON AYUDA DE MAMÁ Y ESCRIBIR EN LA BOLILLA.



9- CADA UNO SACÓ UNA BOLILLA.

MICA	LUCAS	PAME	¿QUIÉN TIENE EL NÚMERO MÁS GRANDE?
		
			¿QUIÉN TIENE EL MÁS CHICO?
		

10-LEER LAS SIGUIENTES SITUACIONES Y RESOLVER.



METÍ EN EL BOLILLERO 5 BOLILLAS Y LUEGO METÍ 3 MÁS
¿CÚANTAS BOLILLAS HAY EN TOTAL ADENTRO DEL



YO TENÍA 8 BOLILLAS Y SE CAYERON 5 ¿CUÁNTAS
QUEDARON EN EL BOLILLERO?

RECORDAMOS EL DESAFÍO. PARA PODER ARMAR EL BINGO VAMOS A NECESITAR BOLILLAS CON LOS NÚMEROS QUE ELEGIMOS DEL 00 AL 99. LA SEÑO DE TECNOLOGÍA TE AYUDA A REEMPLAZAR LAS BOLILLAS POR FICHAS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. PROFESORA: SILVANA LIMA.

A)- ¡AYUDEMOS A LA SEÑO!

PARA HACER EL JUEGO DEL BINGO, YO TE VOY A AYUDAR A CONFECCIONAR LAS FICHAS (AGUNOS JUEGOS TRAEN BOLILLAS, NOSOTROS HAREMOS FICHA) 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!

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

C-MARCAR LOS NÚMEROS, DADOS POR LA SEÑO, EN EL MATERIAL SELECCIONADO CON MARCADOR INDELEBLE, CON PINTURA O PEGAR FOTOCOPIA, ETC.

D- TACHAR LO QUE NO USASTE PARA HACER LAS FICHAS.

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 COMPLETOS.

11- MIRAR Y DIBUJA UNA CARITA TRISTE DONDE OBSERVAS QUE NO SE CUMPLEN LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.



¿SE ESTAN CUMPLIENDO LOS DERECHOS DEL NIÑO? ¿POR QUÉ?

12-UNIR CADA IMAGEN CON EL CARTEL QUE LE CORRESPONDE.

DERECHO A JUGAR. **DERECHO A IR A LA ESCUELA.** **DERECHO A LA SALUD.**



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:

2	18	40	7	11	54
50	71	98	63	88	91

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

- 😊 EL CUADRO QUE HICITE CON LOS NÚMEROS DEL 0 AL 99, 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

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

EN EL DUO: 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. SIEMPRE CON AYUDA DE LOS DEMÁS PARTICIPANTES.



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

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



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. SIEMPRE CON AYUDA DE LOS DEMÁS PARTICIPANTES.



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)

DIRECTORA: GABRIELA GONZALEZ.