




GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN.**GRUPO: Nº 2.****ESCUELA:** BLAS PARERA.**C.U.E:** 7000163-00**DOCENTES:** CARLA CORTÉZ–NOELIA MUÑOZ- PAOLA ÁLVAREZ-ALEJANDRA VARAS.**GRADO:** PRIMERO.**NIVEL:** PRIMARIO.**TORNOS:** MAÑANA Y TARDE.**ÁREAS:** MATEMÁTICA- CIENCIAS NATURALES- EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.**TÍTULO:** ¡BINGO!

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN HASTA 50. LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA. RELACIONES DE MAYOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE. OPERACIONES: SUMA Y RESTA: DISTINTOS SIGNIFICADOS: UNIR, AGREGAR, QUITAR, ETC. **CIENCIAS NATURALES:** DIVERSIDAD DE ANIMALES EN AMBIENTES TERRESTRES, AEROTERRESTRES Y ACUÁTICOS. CLASIFICACIÓN SEGÚN SU DESPLAZAMIENTO. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS RELACIONADOS CON LA NECESIDAD DE OBTENER MUCHOS PRODUCTOS IGUALES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

| ÁREAS | INDICADORES | SI  | NO  | EN PROCESO  |
|--------------------------|--|---|---|---|
| MATEMÁTICA | CONOCE LOS NÚMEROS HASTA EL 50. | | | |
| | IDENTIFICA REALACIONES DE MAYOR, MENOR, ENTRE. | | | |
| | REALIZA SUMAS Y RESTAS SENCILLAS. | | | |
| CS. NATURAL ES | CLASIFICA ANIMALES SEGÚN SU HABITAT. | | | |
| | CLASIFICA ANIMALES SEGÚN SU DESPLAZAMIENTO. | | | |
| EDUC. TECNOLOGIC A | IDENTIFICA LA TRANSFORMACIÓN DEL MATERIAL. | | | |
| | ELABORA FICHAS DEL BINGO. | | | |

DESAFÍO: ARMAR UN JUEGO DE BINGO PARA JUGAR EN FAMILIA.

ACTIVIDADES:

1-**MIRAR** CON ATENCIÓN:

RESPONDE ORALMENTE:

¿A QUÉ ESTARÁN JUGANDO?

¿LO JUGASTE ALGUNA VEZ A ESE JUEGO? ¿CON QUIÉNES?

¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGARLO?



¡TE PROPONGO UN DESAFÍO! ARMAR UN JUEGO DE BINGO CASERO.

ASI JUGAS Y TE DIVERTIS EN FAMILIA.

2-**BUSCA** EN EL CUADRO ESTOS NÚMEROS Y **MARCA** CON UNA X.



| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 |

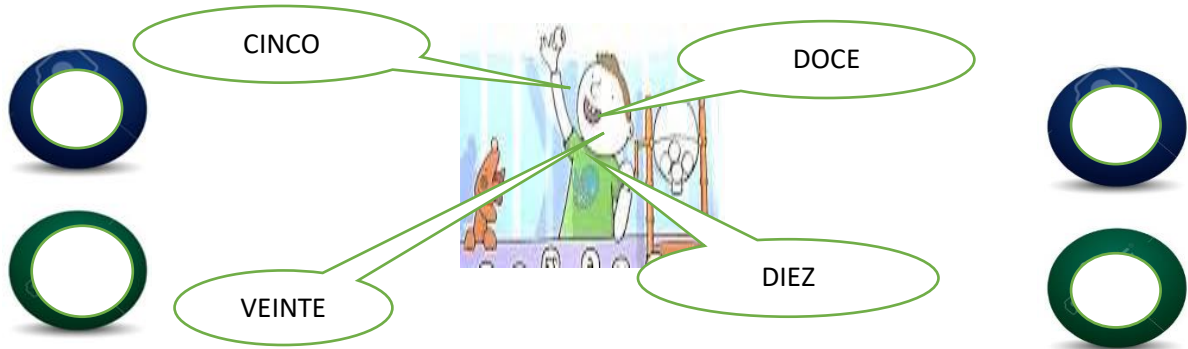
2-UN MAYOR TE LEE. **DESCUBRE** Y **ESCRIBE** EL NÚMERO.



- COMIENZA CON 1 Y TERMINA CON 0 ¿QUÉ NÚMERO ES?
- TERMINA CON 1 Y COMIENZA CON 3 ¿QUÉ NÚMERO ES?
- ESTE NÚMERO ESTA ANTES DEL 15 ¿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.

3-UN MAYOR TE AYUDA A **LEER** Y VOS **ESCRIBIS** EL NÚMERO EN LA BOLILLA.



¡OTRA MANERA DE JUGAR CON EL BINGO! SACAR UNA BOLILLA, LA QUE TIENE EL NÚMERO MÁS GRANDE GANA, EL QUE SACA EL MÁS CHICO PIERDE.

4- **ANOTA**

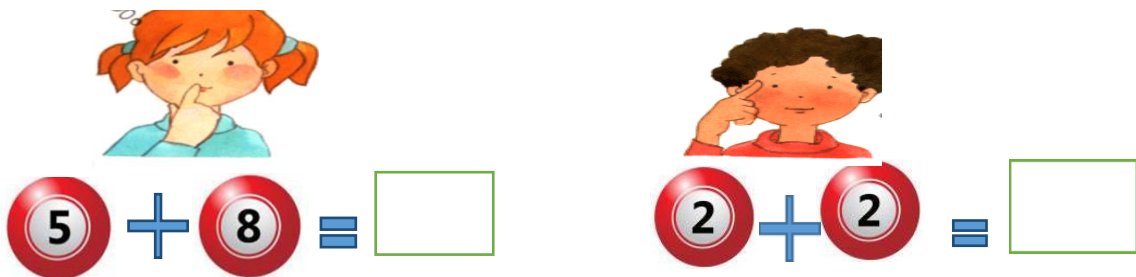
| Bingo de Números | | |
|------------------|----|----|
| 1 | 4 | 8 |
| 0 | 7 | 10 |
| 12 | 19 | 20 |

¿QUÉ NÚMERO ES EL MAYOR?.....

| Bingo de Números | | |
|------------------|----|----|
| 2 | 4 | 14 |
| 0 | 6 | 8 |
| 10 | 12 | 16 |

¿QUÉ NÚMERO ES EL MENOR?.....

5-OTRA MANERA DE JUGAR. SACAN DOS BOLILLAS CADA UNO Y LAS SUMAN. EL QUE OBTIENE EL NÚMERO MÁS GRANDE GANA.



(PUEDES DIBUJAR O USAR CUALQUIER MATERIAL PARA CONTAR)

¿QUIÉN GANÓ?

6- UN MAYOR TE AYUDA A **LEER** PARA **RESOLVER** EL PROBLEMITA. (PODÉS USAR TAPITAS, PIEDRITAS O HACER DIBUJOS)

- ✚ **PABLO TIENE 5 BOLILLAS Y MILI TIENE 6.
¿CÚANTAS TIENEN EN TOTAL?**



CÁLCULO:

RESPUESTA: TIENEN EN TOTAL BOLILLAS.

VAMOS A RECORDAR EL DESAFÍO QUE NOS PROPUSIMOS. PARA PODER ARMAR EL BINGO VAMOS A NECESITAR BOLILLAS O FICHAS CON LOS NÚMEROS DEL 1 AL 50. LA SEÑO DE TECNOLOGÍA TE AYUDA.



A-**OBSERVA** LA IMAGEN Y **LEE** CON LA AYUDA DE UN MAYOR.

EL BINGO ES UN JUEGO MUY SENCILLO Y DIVERTIDO, PERO ESTA INCOMPLETO PORQUE SE PERDIERON SUS FICHAS ANIMATE A ELABORARLAS.

B-**ENCIERRA** MATERIALES Y HERRAMIENTAS QUE NECESITARAS PARA CORTAR.



C- **DIBUJA** LA FORMA DE UNA FICHA DEL BINGO:

- NO JUEGUES CON LA TIJERA
- TOMALA SIEMPRE DEL MANGO Y NO DEL FILO
- PRESTA ATENCION AL UTILIZARLA

D- **BUSCA** MATERIAL QUE TENGAS EN CASA PARA ARMAR LAS FICHAS Y **ESCRIBE** LOS NÚMEROS DEL 1 AL 50.

7-ESTE BINGO ES DISTINO. ¿QUÉ TIENE?.....



LOS CHICOS BUSCARON OTRA MANERA DE JUGARLO.

SE REPARTEN UN CARTÓN CADA UNO Y DEBEN, EN VOZ ALTA NOMBRAR EL ANIMAL Y DECIR SI ES ACUÁTICO, TERRESTRE O ARÉO-TERRESTRE.

8- **MIRA** CADA ANIMAL Y **UNE** CON EL LUGAR DONDE VIVE.



9- **PEGA O DIBUJA**, UN ANIMAL QUE: CAMINE, UNO QUE VUELE Y OTRO QUE REPTE.

| CAMINAN | VUELAN | REPTAN |
|---------|--------|--------|
| | | |

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

- ✚ **RECORTA Y PEGA** EN UN CARTON MÁS DURO. CON AYUDA DE UN MAYOR PUEDES HACER DOS CARTONES MÁS, COPIANDO EL MODELO PERO PONIENDO NÚMEROS DISTINTOS.



12-¡HORA DE REUNIR TODO LO NECESARIO PARA EL BINGO! ¡MANOS A LA OBRA!

- EL CUADRO QUE HICISTE CON LOS NÚMEROS DEL 0 AL 50, 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 DEL BINGO QUE REALIZASTE.
- **¡ÉXITOS!**

BINGO



DIRECTORA: ANA CLARA JORDÁ. - VICEDIRECTORA: ANDREA GALVÁN.