

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 2

ESCUELA: PTE. HIPÓLITO YRIGOYEN

CUE: 7000274-00

DOCENTES: GEMMA GALLETTI Y MARÍA A. MATURANO

GRADOS: 1º A Y B

CICLO: PRIMER

NIVEL: PRIMARIO

TURNO: MAÑANA

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, FORM. ÉTICA Y CIUDADANA, CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, ARTES VISUALES Y EDUC. FÍSICA.

TÍTULO: “**PRIMERO SE DIVIERTE CON LOS JUEGOS**”

CONTENIDOS: LENGUA: TEXTO INSTRUCTIVO: JUEGOS TRADICIONALES.

LECTURA DE IMÁGEN. PALABAS. ORACIONES. **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN.

SERIES. VALOR POSICIONAL. RELACIONES DE ORDEN. **CS.SOCIALES:**

DIVERSIDAD DE COSTUMBRES, VALORES Y CELEBRACIONES. **CS.NATURALES:**

LOS MATERIALES Y SUS USOS. Y SUS USOS. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:**

VALORACIÓN Y SENTIDO DE LAS CONMEMORACIONES, EN RELACIÓN CON LA INSTITUCIÓN ESCOLAR Y LA COMUNIDAD. **ARTES VISUALES:** TRIDIMENSIÓN.

EDUC. FÍSICA: PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA PROPIA.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA: RESPONDE A PREGUNTAS. LEE Y ESCRIBE PALABRAS Y ORACIONES.

ORDENA UN TEXTO INSTRUCTIVO DE UN JUEGO TRADICIONAL. REALIZA RELECTURA Y COMPLETAMIENTO DE UN TEXTO INSTRUCTIVO. **MATEMÁTICA:**

FORMA NÚMEROS DE DOS CIFRAS. IDENTIFICA NÚMERO ANTERIOR Y POSTERIOR. REALIZA DESCOMPOSICIÓN ADITIVA. SUMA Y RESTA EN LA ESCALA DEL 10, HASTA 100. **CIENCIAS SOCIALES:**

REALIZA UNA ENTREVISTA SOBRE JUEGOS DE ANTES. LEE Y ORDENA LA INFORMACIÓN. ESTABLECE COMPARACIÓN Y RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DE ANTES Y DE. DISTINGUE COSTUMBRES TÍPICAS DE LA TRADICIÓN ARGENTINA. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:**

RECONOCE EL SENTIDO DE LAS CONMEMORACIONES, LA HISTORIA DE LOS JUEGOS Y LAS TRADICIONES; COMO PARTE DE LA IDENTIDAD DE NUESTRO PUEBLO. **CIENCIAS NATURALES:**

IDENTIFICA LOS DISTINTOS TIPOS DE MATERIALES Y SUS USOS. **ARTES VISUALES:**

PRODUCE OBJETOS TRIDIMENSIONALES, MEDIANTE LA EXPERIMENTACIÓN CON DIFERENTES TÉCNICAS, COMBINANDO ELEMENTOS DESCARTABLES. **EDUCACIÓN FÍSICA:**

LOGRA RESOLVER EL DESAFÍO PLANTEADO CON AUTONOMÍA. EJECUTA ADECUADAMENTE LA ACTIVIDAD DE COORDINACIÓN E INDEPENDENCIA SEGMENTARIA CON ELEMENTOS.

DESAFÍO: **CONSTRUIR UN JUEGO TRADICIONAL, A PARTIR DE MATERIALES RECICLADOS, QUE LOGRE EXPRESAR SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.**

DESAFÍO: **CONSTRUIR UN JUEGO TRADICIONAL, A PARTIR DE MATERIALES RECICLADOS, QUE LOGRE EXPRESAR SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.**

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

CS.SOCIALES 1-ORAL: RECUERDA SOBRE LOS JUEGOS DE ANTES. ENTREVISTA A LOS ABUELOS. (FAMILIAR A. MAYOR).

¿A QUÉ JUGABAN ANTES? ¿QUÉ JUGUETES O JUEGOS TENÍAN?

¿DE QUÉ MATERIAL ESTABAN HECHOS SUS JUGUETES?

2- **COMPLETA LA TABLA:**

ANTES	AHORA
JUEGOS/ JUGUETES ABUELOS	MIS JUEGOS Y JUGUETES
.....

3-**MIRA LA TABLA. COMPARA:** -¿EN QUÉ SE PARECEN LOS JUEGOS/JUGUETES DE ANTESA LOS TUYOS? ¿EN QUÉ HAN CAMBIADO LOS JUEGOS? ¿CUÁL ES SU MATERIAL?

MATEMÁTICA 4- RODEA LOS NÚMEROS EN EL TABLERO.

ESTOY EN EL 33 Y AVANZO LLEGO AL

ESTOY EN EL 45 Y RETROCEDO LLEGO AL

ESTOY EN EL 35 Y AVANZO LLEGO AL

ESTOY EN EL 41 Y RETROCEDO LLEGO AL

The board game board is a winding path with numbers: 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45. There are small tree icons on some numbers.

4- **LEEN EN FAMILIA EL TEXTO:**

UNA HISTORIA SOBRE LOS JUEGOS

HACE MUCHÍSIMOS AÑOS, CUANDO LOS LIBROS SE ESCRIBÍAN A MANO, UN REY LLAMADO ALFONSO “EL SABIO”, PIDIÓ ESCRIBIR, UN LIBRO SOBRE LOS JUEGOS QUE SE JUGABAN EN ESPAÑA Y EN OTRAS TIERRAS LEJANAS.

DEBIERON RECORRER MUCHOS LUGARES Y TRADUCIR AL ESPAÑOL, LAS INSTRUCCIONES DE LOS JUEGOS QUE ESTABAN EN OTROS IDIOMAS.

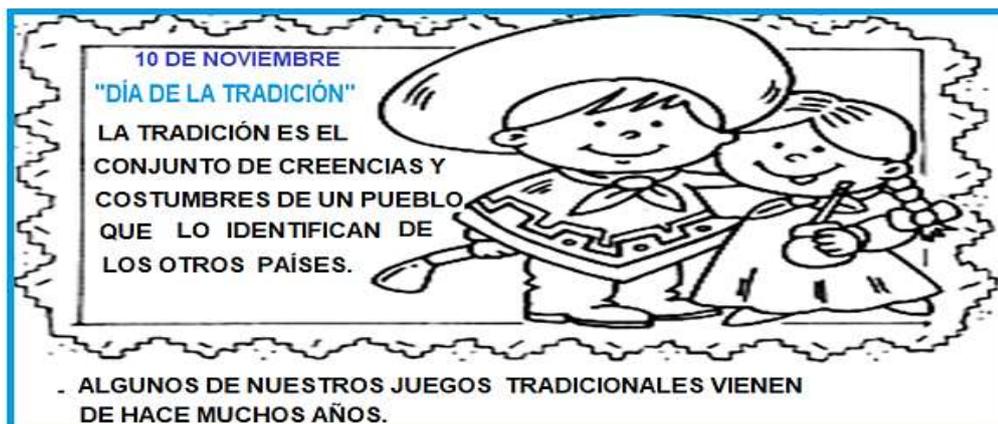
5-- **BUSCA** EN EL DICCIONARIO LAS PALBARAS SUBRAYADAS.

6-**ORAL:** ¿QUÉ TE PARECIÓ LA LECTURA? ¿CONOCES ALGÚN JUEGO ANTIGUO?

7- **DIBUJA** EL JUEGO QUE MÁS TE GUSTÓ DE LA ENTREVISTA. Y **ESCRIBE** UNA BONITA ORACIÓN.

DÍA 2:

CIENCIAS SOCIALES 1-ORAL: EL 10 DE NOVIEMBRE ES EL “DÍA DE LA TRADICIÓN” EN NUESTRO PAÍS: ARGENTINA. PERO... ¿QUÉ ES LA TRADICIÓN?



ÉTICA: 2- ESCRIBE DOS EJEMPLOS DE TRADICIONES ARGENTINAS:

COMIDAS	BAILES	JUEGOS
---------	--------	--------

3- RECORTA Y ORDENA ESTE TEXTO INSTRUCTIVO. Y DESCUBRE UN JUEGO.

3- REGLAS
CADA JUGADOR, DEBE EMBOCAR LA TAPITA O CORCHO.
GANA EL QUE EMBOCA MÁS TAPITAS EN 5 INTENTOS.
CADA EMBOQUE VALE 10 PUNTOS.

1- NOMBRE: EL BALERO

2- MATERIALES:
BOTELLA PLÁSTICA CORTADA A LA MITAD.
CUERDA O PIOLA.
TAPITA O CORCHO.

ESCRIBE EL NOMBRE DEL JUEGO TRADICIONAL QUE DESCUBRISTE.

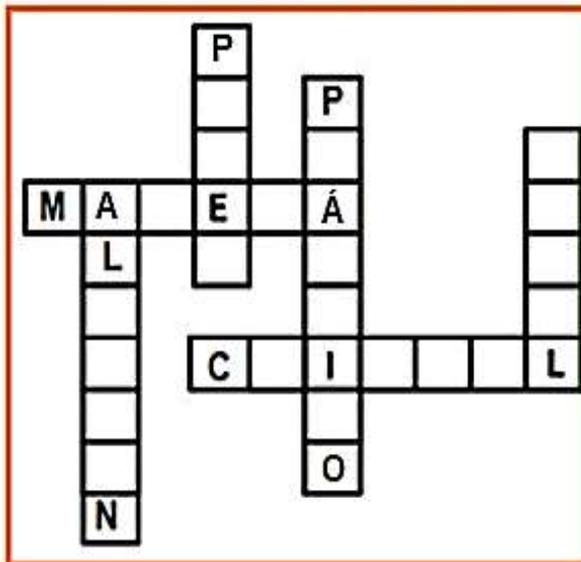
DÍA N° 3: CS. NATURALES / LENGUA / MATEMÁTICA.

1-NOMBRA LOS MATERIALES, CON LOS QUE SE PUEDE HACER UN BALERO.

A- CON AYUDA, RELACIONA CADA OBJETO CON EL MATERIAL QUE ESTÁ HECHO.



B- COMPLETA CON LOS NOMBRES DE LOS MATERIALES QUE APARECEN A TU IZQUIERDA.



1- COMPLETA LA TABLA CON DOS, **JUGUETES O JUEGOS** QUE SE PUEDAN, HACER CON ESTOS MATERIALES.

MATERIALES	JUGUETES/JUEGOS
MADERA	
ALGODÓN	
METAL	
PLÁSTICO	
GOMA	
PAPEL	

2- ¡UN JUEGO TRADICIONAL: ELTRUCO! ¡A JUGAR!

-ESCRIBE EL NÚMERO MAYOR Y MENOR QUE SE PUEDA ARMAR COMBINANDO LAS CARTAS.

EJEMPLO: 72 Y 27

..... Y

..... Y

3- **ESCRIBÍ** EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES Y DESPUÉS DE LOS N° FORMADOS.

EJEMPLO:

26	27	28
----	----	----

71	72	73
----	----	----

DÍA N°4:

MATEMÁTICA 1- ¡JUGAMOS CON DIECES Y UNOS! CON LOS N° DE CARTAS DEL DÍA ANTERIOR.

EJEMPLO: 27: $10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$

2- **LEE** LAS PISTAS DEL JUEGO QUE TE DAN LOS CHICOS Y COMPLETA LA SERIE NUMÉRICA. AYUDATE CON EL CASTILLO O METRO.

 MI SERIE NUMÉRICA SE COMPLETA SUMANDO 10. →

10										100
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-----

 MI SERIE NUMÉRICA SE COMPLETA RESTANDO 10. →

100										10
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

1- **RELEE** EL TEXTO INSTRUCTIVO Y **COMPLETA** CON LAS PALABRAS QUE FALTAN.

1- NOMBRE: EL

2- MATERIALES:
 PLÁSTICA CORTADA A LA MITAD.
 CUERDA O
 O CORCHO.

3- REGLAS:
 CADA, DEBE EMBOCAR LA O CORCHO.
 GANA EL QUE EMBOCA MÁS EN 5 INTENTOS.
 CADA EMBOQUE VALE PUNTOS.

DÍA 5

1 -HORA DE ARTES VISUALES

JUEGO: EL BALERO

MATERIALES: BOTELLA PLÁSTICA, PIOLA 70 CM, TÉMPERAS Y CORCHO.

PROCEDIMIENTO: CON LA AYUDA DE UN ADULTO CORTA LA PARTE SUPERIOR DE LA BOTELLA Y REALIZA UN AGUJERO EN LA TAPITA, PARA PASAR LA PIOLA Y ATARLA. EN EL OTRO EXTREMO DE LA PIOLA ATA EL CORCHO. PÍNTALO Y DECORA TU BALERO DE LA MANERA QUE MÁS TE GUSTE.



2-HORA DE EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGA CON TU BALERO

MATERIALES: BALERO REALIZADO EN ARTES VISUALES.

ACTIVIDADES: PARA COMENZAR, DEBERÁN TOMAR EL BALERO CON LA MANO HÁBIL Y COMENZAR A MOVERLO HASTA QUE LOGREN EMBOCAR LA TAPITA O CORCHO DENTRO DEL BALERO. CADA EMBOQUE VALE 10 PUNTOS. Y TENDRÁ CINCO INTENTOS CADA PARTICIPANTE.

GANA EL PARTICIPANTE QUE EMBOQUE MÁS VECES, LA TAPITA O CORCHO DENTRO DEL BALERO.

¡A DIVERTIRSE EN FAMILIA!

3- LENGUA/MATEMÁTICA

A-¡A JUGAR! **COMPLETA LA TABLA CON EL PUNTAJE OBTENIDO:**

PARTICIPANTES	PUNTAJES	TOTAL (SUMA)

B-ESCRIBE EL NOMBRE DEL GANADOR:



4-**RECUERDA, ES MUY IMPORTANTE:** SACA FOTOS O GRABA VIDEOS, DESDE QUE COMIENCES CON ESTE **DESAFÍO TRADICIONAL.** Y ENVÍA A TU SEÑO.

DIRECTORA: PILAR BUSTAMANTE - **VICE DIRECTORA:** SILVIA NARVÁEZ