

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 1

ESCUELA: PTE. HIPÓLITO YRIGOYEN

CUE: 7000274-00

DOCENTES: GEMMA GALLETTI Y MARÍA A. MATURANO

GRADO: 1 A Y B

CICLO: PRIMER

NIVEL: PRIMARIO

TURNO: MAÑANA

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA, CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, ARTES VISUALES Y EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO: “PRIMERO SE DIVIERTE CON LOS JUEGOS”

CONTENIDOS: **LENGUA:** TEXTO INSTRUCTIVO: JUEGOS TRADICIONALES. LECTURA DE IMÁGENES. PALABRAS. ORACIONES. **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN. SERIES. VALOR POSICIONAL. RELACIONES DE ORDEN. **CIENCIAS SOCIALES:** DIVERSIDAD DE COSTUMBRES, VALORES Y CELEBRACIONES. **CS. NATURALES:** LOS MATERIALES 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:** LATERALIDAD Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS MANIPULATIVAS, QUE INVOLUCREN COORDINACIÓN OCULO MANUAL.

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 REICLADOS, QUE LOGRE EXPRESAR SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.

ACTIVIDADES: DÍA 1

CIENCIAS SOCIALES 1-ORAL: RECUERDA SOBRE LOS JUEGOS DE ANTES.

ENTREVISTA A LOS ABUELOS. (O FAMILIAR O MAYOR).

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

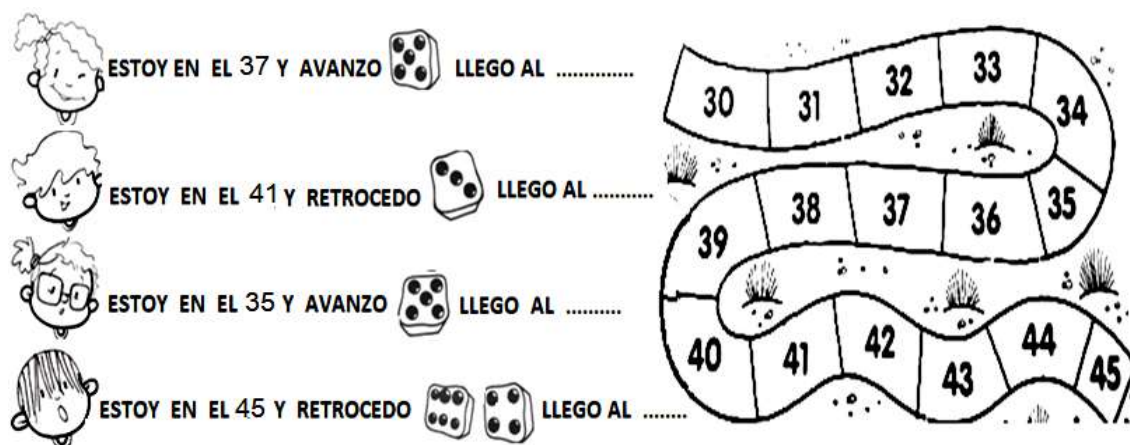
¿DE QUÉ MATERIAL ESTABAN HECHOS SUS JUGUETES?

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 ANTES Y LOS DE AHORA? ¿EN QUÉ HAN CAMBIADO?

MATEMÁTICA: 4- RODEA LOS NÚMEROS EN EL TABLERO.



4- **LEE EL SIGUIENTE 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 PALABRAS SUBRAYADAS.

6 -**RESPONDE:** ¿QUÉ JUEGOS ANTIGUOS, CONOCES?.....

7- **ELIGE** UN JUEGO DE LA ENTREVISTA Y GRABÁ UNA HISTORIA CORTITA.

DÍA 2

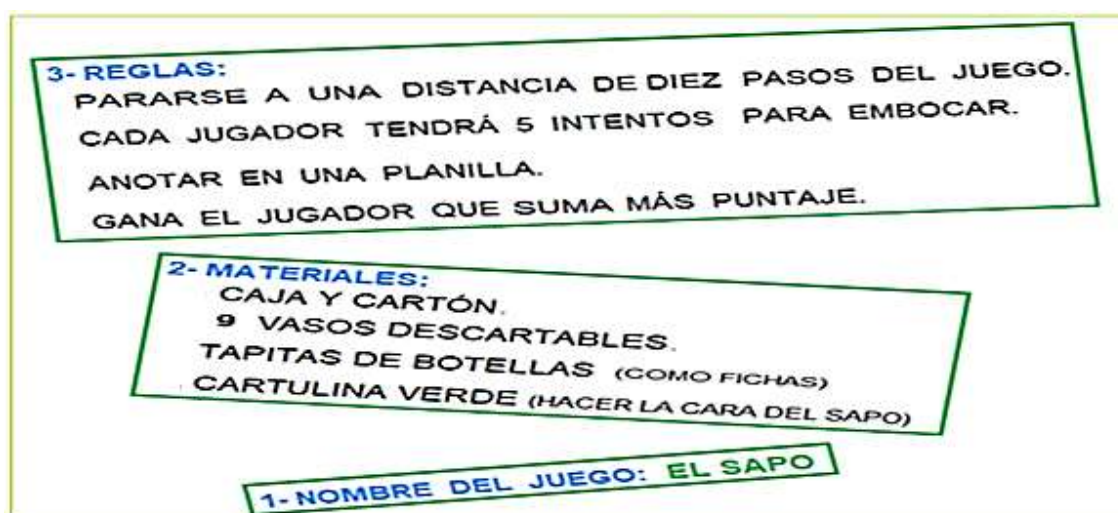
CIENCIAS SOCIALES: 1- ORAL: EL 10 DE NOVIEMBRE ES EL “DÍA DE LA TRADICIÓN EN NUESTRO PAÍS: ARGENTINA. PERO... ¿QUÉ ES LA TRADICIÓN?



ÉTICA. 2- ESCRIBE CINCO EJEMPLOS DE TRADICIONES ARGENTINAS:

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

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



EXPLICA EN FORMA **ORAL**, LAS REGLAS DE ESTE JUEGO TRADICIONAL.

BUSCA Y ESCRIBE SOBRE UN JUEGO TRADICIONAL QUE LE GUSTE A TU FAMILIA.

DÍA 3:

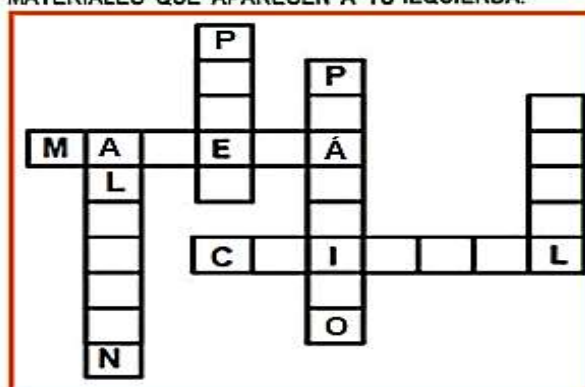
CIENCIAS NATURALES

1- **NOMBRA** LOS MATERIALES, CON LOS QUE SE PUEDE HACER EL JUEGO DEL SAPO.

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.



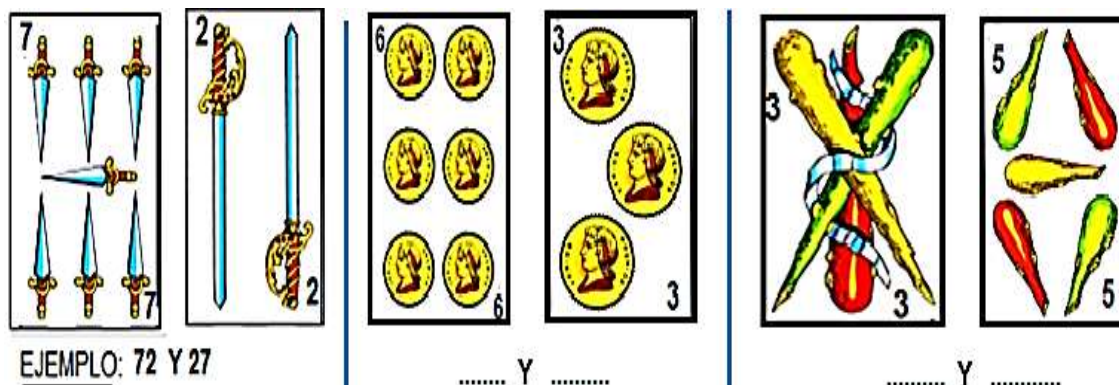
2- **COMPLETA** LA TABLA CON CUATRO, **JUGUETES O JUEGOS** QUE SE FABRICAN CON ESTOS MATERIALES.

MATERIALES	JUGUETES/JUEGOS
MADERA	
ALGODÓN	
METAL	
PLÁSTICO	
GOMA	
PAPEL	

LENGUA 3-ESCRIBE DOS O TRES ORACIONES SOBRE TU JUEGO O JUGUETE PREFERIDO. CUENTA TAMBIÉN, DE QUÉ MATERIAL ESTÁ HECHO. DIBUJA.

MATEMÁTICA: UN JUEGO TRADICIONAL: ¡EL TRUCO! ¡A JUGAR!

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



3- **ESCRIBE EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES Y DESPUÉS DE LOS N° ARMADOS.**

EJEMPLO:

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

	72	
--	----	--

4- **ESCRIBE** LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS FORMADOS.

DÍA 4:

MATEMÁTICA 1- ¡JUGAMOS CON DIECES Y UNOS! CON LOS NÚMEROS 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.



MI SERIE NUMÉRICA SE COMPLETA SUMANDO 10.

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



MI SERIE NUMÉRICA SE COMPLETA RESTANDO 10.

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

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

1- NOMBRE DEL JUEGO:

2- MATERIALES:

..... Y CARTÓN.

..... DESCARTABLES.

TAPITAS DE BOTELLAS : HARÁN DE FICHAS

..... VERDE (HACER LA CARA DEL SAPO)

3- REGLAS:

COLOCARSE A UNA DISTANCIA DEPASOS DEL

CADA TENDRÁ 5 INTENTOS PARA EMBOCAR.

ANOTAR EN UNA PLANILLA.

GANAR EL QUE SACÓ MÁS PUNTAJE.

DÍA 5

1 -HORA DE ARTES VISUALES

MATERIALES: UNA CAJA DE CARTÓN, CARTÓN, 9 VASOS DESCARTABLES DE PLÁSTICO, TIJERA, TÉMPERAS Y TAPITAS DE BOTELLAS.

PROCEDIMIENTO: COLOCA EL CARTÓN SOBRE LA PARTE SUPERIOR DE LA CAJA, MEDIOLO Y CORTALO EN ESE MISMO CARTÓN. MARCA LA BASE DE LOS 9 VASOS (ALINEADOS DE A TRES). QUEDARÁN 9 CÍRCULOS DIBUJADOS. RECORTARLOS Y COLOCA UN NÚMERO A CADA LÍNEA DE CÍRCULOS, POR EJEMPLO: A LOS 3 SUPERIORES 100, A LOS 3 DEL CENTRO 50, Y A LOS 3, DE ABAJO 10. LUEGO INTRODUCE LOS VASOS, UNO EN CADA ORIFICIO. LUEGO PEGA EL CARTÓN SOBRE LA PARTE SUPERIOR DE LA CAJA. DECORARLO. ¡Y A JUGAR!

2 -HORA DE EDUCACIÓN FÍSICA



ACTIVIDADES:

JUEGO: EL SAPO

MATERIALES: CAJA DE CARTÓN TRABAJADA EN EL ÁREA ARTES VISUALES.

ACTIVIDADES:

SE DIVIDEN LAS FICHAS (TAPITAS), ENTRE LOS PARTICIPANTES.

CADA JUGADOR LANZARÁ LAS FICHAS (TAPITAS) CONSECUTIVAMENTE, UNA VEZ TERMINADO, SE PROCEDE A CONTABILIZAR EL PUNTAJE ALCANZADO.

SÓLO SE CONTABILIZAN LAS FICHAS (TAPITAS) INGRESADAS POR LOS VASITOS (EL PUNTAJE SERÁ EL SIGUIENTE 100, PARA LOS SUPERIORES, 50 PUNTOS PARA LOS DEL CENTRO, Y LOS DE ABAJO, 10 PUNTOS.).

SÍ HAY EMPATE ENTRE ALGUNO DE LOS JUGADORES, DEBERÁN TENER OTRA POSIBILIDAD PARA DESEMPATAR.

¡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 VIDEO, DESDE QUE COMIENCES CON ESTE **DESAFÍO TRADICIONAL**. Y ENVÍA A TU SEÑO.

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