

GUÍA PEDAGÓGICA N° 19 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: JUAN DE ECHEGARAY

CUE : 700052000

DOCENTE/S: ROSANA RECIO.

GRADO: PRIMERO

TURNO: ÚNICO

ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ; A JUGAR SE HA DICHO!

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL.

CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES EN FORMA ORAL Y ESCRITA. ESTRATEGIAS DE CÁLCULO: CONTEO. RELACIONES DE MAYOR, MENOR Y ENTRE.

FORMACIÓN ÉTICA: VALORES:EL RESPETO DE LAS REGLAS DE JUEGO.

LENGUA: LA PARTICIPACIÓN ASIDUA EN CONVERSACIONES. LA RENARRACIÓN CON DISTINTOS PROPÓSITOS DE TEXTOS LEÍDOS. LA LECTURA COMPARTIDA CON OTROS ADULTOS. LA LECTURA Y ESCRITURA AUTÓNOMA DE PALABRAS.

CIENCIAS NATURALES: DIVERSIDAD ANIMAL: CLASIFICACIÓN SEGÚN SU ALIMENTACIÓN Y FORMAS DE DESPLAZAMIENTO Y CARACTERÍSTICAS.

CIENCIAS SOCIALES: CLASIFICACIÓN DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE: ACUÁTICOS, TERRESTRES Y AÉREOS.

DESAFÍO: CONSTRUIR UN JUEGO DE LA OCA Y APLICAR LO APRENDIDO EN EL MISMO PARA JUGAR CON L FAMILIA

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- RECITA LA SERIE NUMÉRICA Y CUENTA ELEMENTOS DE UNA COLECCIÓN.
- LEE Y ESCRIBE NÚMEROS.
- COMPARA, ORDENA NÚMEROS Y LOS ESCRIBE
- IDENTIFICA EL ANTECESOR Y EL SUCESOR
- COMPRENDE EL SENTIDO GLOBAL DEL TEXTO LEÍDO EN VOZ ALTA E

IDENTIFICA LA INFORMACIÓN MÁS RELEVANTE.

- MUESTRA INTERÉS POR ESCRIBIR CORRECTAMENTE DE FORMA PERSONAL, RECONOCIENDO Y EXPRESANDO POR ESCRITO PALABRAS SENCILLAS Y CORTAS.
- RECONOCE Y CLASIFICA LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.
- RECONOCE Y RESPETA LAS REGLAS DE JUEGO.
- DESCRIBE Y CLASIFICA LOS ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN, SU DESPLAZAMIENTO.

ACTIVIDADES:

1º - BUSCAR LOS MATERIALES PARA LA CONFECCIÓN DEL TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA: CARTÓN, TIJERA, AFICHE O CARTULINA DE COLOR BLANCO, FIBRAS O LÁPICES DE COLORES, LÁPIZ NEGRO, PLASTICOLA, REGLA.

2º -RECORTA EL CARTÓN DE 50 CM X 50 CM USANDO UNA CINTA MÉTRICA QUE TE AYUDE PARA LAS MEDIDAS, LUEGO RECORTA LA CARTULINA BLANCA O EL PAPEL AFICHE DEL MISMO TAMAÑO, POSTERIOR A ELLO PEGAR LA CARTULINA O EL AFICHE SOBRE EL CARTÓN. DEJAR SECAR PARA LUEGO DIBUJARLO COMO EN EL MODELO QUE SE INDICA ABAJO. DIBUJAR EL RECORRIDO DEL JUEGO DE LA OCA CON 60 CASILLAS.

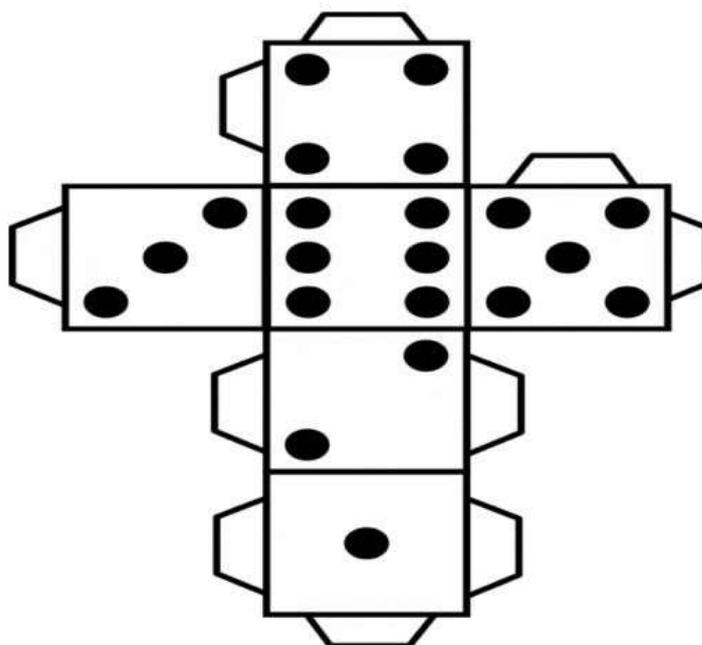
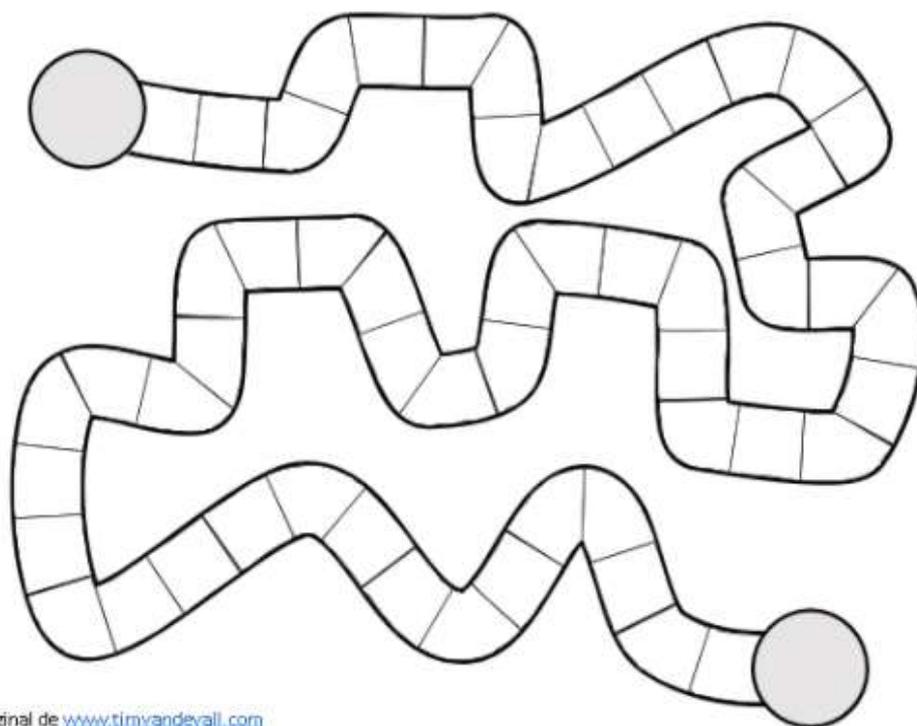
3º - LUEGO DE DIBUJARLAS ENUMERAR LAS CASILLAS EMPEZANDO DESDE EL NÚMERO UNO DEL LADO DERECHO DE CADA CASILLA. EN LA BURBUJA INICIAL COLOCAR LA PALABRA SALIDA Y AL FINAL LLEGADA. ABAJO TAMBIÉN ESTÁ EL DADO QUE PUEDES RECORTALO Y ARMARLO.

ELEMENTOS QUE SE NECESITAN PARA JUGAR: EL TABLERO, FICHAS PARA LOS PARTICIPANTES Y EL DADO.

REGLAS DE JUEGO: COMIENZA EL JUEGO EL PARTICIPANTE QUE SACA EL NÚMERO MÁS ALTO AL LANZAR EL DADO. CADA PARTICIPANTE DEBE LANZAR POR TURNO EL DADO Y AVANZAR O RETROCEDER SEGÚN INDICA EL CASILLERO.

4º - EXISTEN TRES CASILLAS ESPECIALES: UNA EN EL CASILLERO NÚMERO 10 Y OTRA EN LA 24 QUE DAN LA POSIBILIDAD DE TENER UN SEGUNDO TIRO EN EL MISMO TURNO Y UNA DE CASTIGO EN EL NÚMERO 30 QUE TE HACE PERDER EL TURNO.

REFERENCIAS DE DIBUJOS PARA CONFECCIONAR EL JUEGO



5º - DIBUJA EL SIGNO MÁS DE COLOR ROJO QUE INDICA QUE DEBES AVANZAR UN CASILLERO EN LAS SIGUIENTES CASILLAS: 2, 16, 21, 35 Y 44. Y DIBUJA EN SIGNO MENOS DE COLOR VERDE QUE INDICARÍA RETROCEDER UN CASILLERO EN LOS SIGUIENTES NÚMEROS: 5, 14, 32, 48 Y 53.

6º - ELIGE Y DIBUJA EN LOS CASILLEROS 7, 8, 13 25, 31, ANIMALES DE LA GRANJA: EN

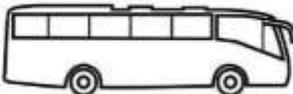
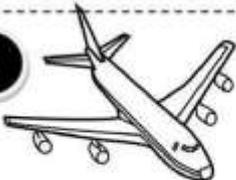
EL CUADERNO LUEGO ESCRIBE QUE ANIMAL ES, SUS CARACTERÍSTICAS (CON QUE ESTÁ RECUBIERTO SU CUERPO), FORMAS DE DESPLAZAMIENTO (SALTANDO-CORRIENDO- CAMINANDO – VOLANDO- REPTANDO) Y ALIMENTACIÓN DE LOS ANIMALES QUE ELEGISTE(CARNÍVORO-HERBÍVORO-OMNÍVORO)

7º - MARCA CON UNA CRUZ SEGÚN DE QUE SE ALIMENTA CADA UNO DE ESTOS ANIMALES

	Herbívoro	Carnívoro	Omnívoro
 Mono			
 Cocodrilo			
 Vaca			
 Cerdo			

8º - DIBUJA SIETE MEDIOS DE TRANSPORTE Y DIBUJALOS EN LOS CASILLEROS 17, 19, 26, 55, 58 Y 63. LUEGO DE ELLO EN EL CUADERNO ESCRIBE COMO SE LLAMA CADA UNO.

9º -ESCRIBE QUE MEDIO DE TRANSPORTE SEGÚN POR DONDE SE DESPLAZAN. (AIRE- TIERRA- AGUA)

 _____ _____	 _____ _____	 _____ _____
 _____ _____	 _____ _____	 _____ _____

10° - DIBUJA ENTRE EL 26 Y EL 28 UNA VENTANA, EN EL POSTERIOR EL 32 UNA CARTERA, EN EL ANTERIOR AL 38 UNA PELOTA Y EN EL POSTERIOR AL 39 UNA ROSA. EN EL CUADERNO ESCRIBE LAS PALABRAS DE LOS DIBUJOS Y PIENSA PALABRAS QUE RIMEN Y ESCRIBELAS.

LUEGO, DE TERMINAR EL TABLERO Y VER QUE QUEDÓ HERMOSO... ¡A JUGAR!

11° - DIBUJA LOS MATERIALES QUE USASTE PARA LA CONFECCIÓN DEL TABLERO Y COLOCA EL NOMBRE A CADA UNO, LUEGO DIBUJA EL DADO Y ESCRIBE EL NÚMERO QUE REPRESENTA CADA CARA DEL DADO CON UN NÚMERO.

12° - ELIGE 4 NÚMEROS DEL CARTÓN Y ANOTA COMO SE LEEN

13° - LUEGO DE JUGAR RESPONDE:

¿CON QUIÉN JUGASTE?.....

¿QUIÉN GANÓ AL TIRAR EL DADO PARA ARRANCAR A JUGAR?.....

¿POR QUÉ GANÓ?.....

¿QUIÉN GANÓ EL JUEGO?.....

¿RESPETARON LAS REGLAS DE JUEGO?.....

14° -COMPLETA ESTE CUADRO DESPUÉS DE JUGAR CON SI O NO SEGÚN COMO SE COMPORTARON

¿FUERON RESPETUOSOS ENTRE USTEDES AL JUGAR?	
¿SE TRATARON BIEN DURANTE EL JUEGO?	
¿CUIDARON LOS ELEMENTOS DE JUEGO?	
¿TUVIERON BUENOS MODALES AL JUGAR?	

DIRECTORA: DOCENTE A CARGO DE DIRECCIÓN ROSANA RECIO