

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO N° 1

ESCUELA: AGUSTÍN VICTORIO GNECCO **CUE:** 7000594_ 00

DOCENTES: SILVIA DÍAZ- LORENA CÁCERES

GRADO: SEGUNDO **TURNO:** TARDE

NIVEL: PRIMARIO **CICLO:** PRIMERO

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

TÍTULO: “**JUEGO, DISFRUTO Y APRENDO**”

CONTENIDOS:

- LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS INSTRUCTIVOS ACCESIBLES PARA LOS NIÑOS (INSTRUCCIONES PARA JUEGOS, RECETAS, CONSIGNAS ESCOLARES)
- CONSTRUCCIÓN Y USO DE SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA POR INTERVALOS. ESCALA DE 100 EN 100. SUMA: DISTINTO SIGNIFICADO (AGREGAR, AVANZAR)
- TIPO DE COBERTURA (PELO, PLUMAS, ESCAMAS, PIEL DESNUDA)
- RECONOCIMIENTO DE NORMAS Y REGLAS EN DIFERENTES ÁMBITOS

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN

- COMPRENDE TEXTOS INSTRUCTIVOS
- CONSTRUYE Y UTILIZA NÚMEROS NATURALES. ESCALA DE 100 EN 100
- SUMA A TRAVÉS DE DISTINTOS SIGNIFICADOS AGREGAR, AVANZAR
- IDENTIFICA EN ANIMALES TIPOS DE COBERTURA (PELO, PLUMA, ESCAMA, PIEL DESNUDA)
- RECONOCE NORMAS Y REGLAS EN DIFERENTES ÁMBITOS Y LAS RESPETA

DESAFÍO: “**REDACTAR INSTRUCTIVOS**”

ACTIVIDADES

EN LA GUÍA ANTERIOR REDISEÑASTE EL JUEGO DIDÁCTICO “EL SALTO”. AHORA TE TOCA JUGARLO. PERO PARA ELLO DEBERÁS LEER, COMPRENDER Y RESPETAR LAS REGLAS DEL JUEGO.

1-LEE LA INFORMACIÓN.

EL **INSTRUCTIVO** EXPLICA, Y ENSEÑA LO QUE DEBES HACER PARA LLEVAR A CABO ALGO. EN ESTE CASO VEREMOS EL INSTRUCTIVO EN LAS REGLAS DEL JUEGO.

2_ TENIENDO EL MATERIAL YA PREPARADO CON LAS FICHAS Y CARTAS LISTAS, CONSTRUIDO EN LA GUÍA ANTERIOR, PODÉS COMENZAR A JUGAR. NO OLVIDES LAS REGLAS:

REGLAS DEL JUEGO

- SE JUEGA DE 2 O 3 PARTICIPANTES.
- SE PONEN LAS CARTAS DE LOS NÚMEROS Y LAS FICHAS CON LAS FIGURA DE LOS ANIMALES BOCA ABAJO EN EL CENTRO DE LA MESA.
- CADA JUGADOR SACA UNA CARTA CON EL NÚMERO Y UNA FICHA.
- DEBE AVANZAR CON SU FICHA TANTOS SALTOS COMO INDICA LA CARTA. POR EJEMPLO, SI EL CONEJO SACA LA CARTA CON EL NÚMERO 4 AVANZA 4 CASILLEROS.
- GANA EL QUE LLEGA PRIMERO A LA META.
- LA CANTIDAD DE VUELTAS QUE SE DESEE REALIZAR DEPENDERÁ DE LOS JUGADORES.
- SI HAY EMPATE SE REPITE LA JUGADA “**SUERTE**” .

3_ CONVERSÁ Y REFLEXIONÁ

¿TUVISTE EN CUENTA LAS REGLAS DEL JUEGO? ¿RESPETASTE LOS TURNOS DE INTERCAMBIOS?

ESCRIBÍ EN TU CUADERNO QUÉ ANIMALITO GANÓ Y A QUÉ NÚMERO LLEGÓ.

ACTIVIDADES PARA EL CUADERNO

4_ LEÉ Y RESPONDÉ

- AL INICIAR EL JUEGO EL CONEJO SALTÓ 5 VECES DE 100 EN 100. ¿A QUÉ NÚMERO LLEGÓ?
- SI ESTABA EN EL NÚMERO 500 Y REALIZA 3 SALTOS MÁS ¿A QUÉ NÚMERO LLEGÓ? RECUERDA QUE LOS SALTOS SON DE 100 EN 100.

5_ COMPLETÁ LOS CASILLEROS DE LA RANA QUE DÁ SALTITOS DE A 100

	1° VUELTA	2° VUELTA	3° VUELTA	TO TAL
MARÍA 	4-SALTOS $100+100+100+100=$	2 SALTOS $100+100=$	3 SALTOS $100+100+100=$
JULIO 				
ANA 				

6_ PARA PODER COMPLETAR LOS CASILLEROS RESTANTES DEL PUNTO 5 DEBERÁS JUGAR NUEVAMENTE Y SEGÚN LOS SALTOS QUE TE INDIQUE LA CARTA LO MARCARÁS EN EL CASILLERO.

EN LA GUÍA ANTERIOR LA SEÑO ELIANA LES ENSEÑÓ CÓMO PREPARAR EL ARROZ CON LECHE.

7_ AHORA TE INVITO A ESCRIBIR EL INSTRUCTIVO DEL ARROZ CON LECHE.

1_ HERVIR EL.....CON.....TAZAS

2_ AGREGAR LA.....CON.....Y.....

3_ DEJAR.....

4_.....CONTINUAMENTE

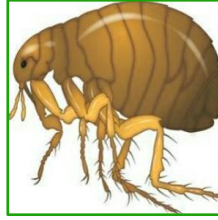
5_ DEJARY

8_ UNÍ CADA PALABRA CON LA FOTO QUE CORRESPONDA

PELO

ESCAMA

PIEL DESNUDA



9_ EN CUÁL DE ESTOS GRUPOS UBICARÍAS AL: CONEJO, PULGA Y RANA.

VERTEBRADOS

INVERTEBRADOS

CON HUESOS

SIN HUESOS

10_ LEÉ LA SIGUIENTE SITUACIÓN Y RESOLVELA

MARTINA TIENE UN ANIMALITO VERTEBRADO

Y QUIERE HACERLE SU CASITA. ¿PODRÍAS AYUDARLA?

TENÉ EN CUENTA LOS **MATERIALES** Y LOS **PASOS** A SEGUIR



DIRECTOR: ARIEL NORIEGA _ VICEDIRECTORA: ROSA ALESSI