

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: JUAN LARREA EMER

CUE: 700043700

Docente/s: Lorena Lucero – Marcela Meca**Grado:** Primero **Turno:** Mañana**Área/s:** Áreas Integradas y Especialidades.**Título de la propuesta:** "Jugando también se aprende"**Contenidos:****Matemática:** Números naturales hasta 100. Regularidades numéricas. Descomposición aditiva. Operaciones: sumas y restas. Situaciones problemáticas. Figuras geométricas.**Ciencias Naturales:** Los seres vivos. Diversidad animal: clasificación según alimentación, hábitat, desplazamiento y cobertura.**Formación Ética y Ciudadana:** Reconocimiento de situaciones en las que se manifiesten acciones y valores relacionadas al cuidado de nuestras mascotas.**Educación Tecnológica:** Los materiales y sus usos.**Artes Visuales:** Colores Primarios. Figuras geométricas.**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

Indicadores	LA	L	EPPA
Lee y escribe números hasta el 99.			
Identifica relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre.			
Descompone números en forma aditiva.			
Utiliza correctamente sumas y restas sencillas en la resolución de problemas.			
Clasifica figuras geométricas según su forma			
Representa elementos de color y forma.			
Clasifica animales según características determinadas: alimentación, desplazamiento, cobertura y ambiente.			
Colabora en el cuidado de sus mascotas.			
Identifica y utiliza materiales desarrollando trabajos significativos.			

L A: Logrado con autonomía**L:** Logrado**EPPA:** En Promoción Acompañada.

CAPACIDADES: Resolución de problemas, Pensamiento crítico, Aprender a aprender, Comunicación.

DESAFÍO: Armar un juego de mesa, para poner en práctica todos los aprendizajes.

ACTIVIDADES:

1-¡APRENDAMOS JUGANDO!

¿Te gustan los juegos de mesa?

¿Qué juegos de mesa conoces? Escribe algunos

.....

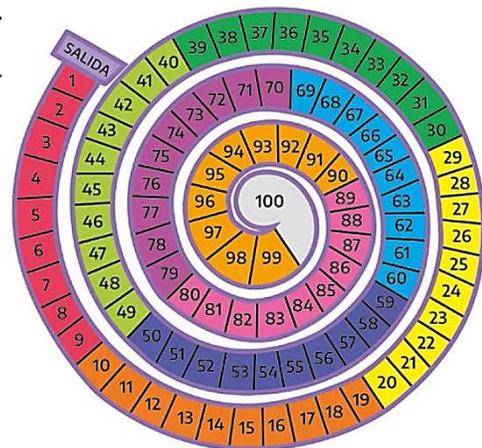
A medida que transitemos esta guía de trabajo, iremos recolectando información para elaborar un juego de mesa para jugar en familia.

2- Observa

Este tablero es de un juego de mesa, "La Espiral numérica", la exploramos.

a- ¿Cómo están organizados los números?.....

b- ¿Hasta qué casillero puedes contar solito?.....



d- ¿Qué números se encuentran en los casilleros rojos?.....

e- ¿Y en los casilleros azules?.....

f- ¿Qué diferencia hay con el castillo numérico que utilizamos nosotros?.....

3- Elige cinco números de diferentes colores y escribe sus nombres.

4- Encuentra en la espiral numérica, tres números que estén formados por dos números iguales. Por ejemplo: **22**

¡Te invito a jugar en la espiral numérica!

5-Busca en la espiral numérica, los números que indica en las tarjetas y pinta el correcto:

ESTÁ ENTRE 25 Y 32.
 ¿CUÁL DE ESTOS NÚMEROS ES?
 24 - 28 - 35 - 39

ESTÁ ENTRE 40 Y 50.
 TERMINA CON 6
 ES EL: 36 - 56 - 46

ESTÁ ANTES DEL 58 Y DESPUÉS DEL 56.
 ES EL NÚMERO: 57 - 55 - 59

CÓMO SE DESCOMPONE EL NÚMERO 43
 10+10+10+10+1---- 10+10+1+1----
 10+10+10+10+1+1+1

6- Arma una nueva tarjeta para adivinar un número.

Los animales también quieren jugar.

7-Cuenta los animales y completa el círculo con la cantidad que corresponda.



8-Recuerda cómo se llaman los animales según su alimentación.

9- Dibuja en los cuadros, animales según su alimentación y escribe cómo se llama cada grupo.



10- Observa estos animales ¿Cómo los llamamos según el lugar donde habitan?



11-Lee las siguientes tarjetas y responde.

EL CABALLO TIENE SU CUERPO CUBIERTO DE: ESCAMAS-PLUMAS-PELOS

EL PEZ PARA TRASLADARSE USA SUS: PATAS- ALETAS- ALAS

EL LEÓN ES: CARNÍVORO- HERVÍVORO- OMNÍVORO

LA SERPIENTE PARA TRASLADARSE: CAMINA- NADA-REPTA

QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE UN SER VIVO Y UN ELEMENTO NO VIVO

LA JIRAFAS ES: TERRESTRE- ACUÁTICA - AERÉOTERRESTRE

12-Elabora 2 tarjetas más para agregar al juego.

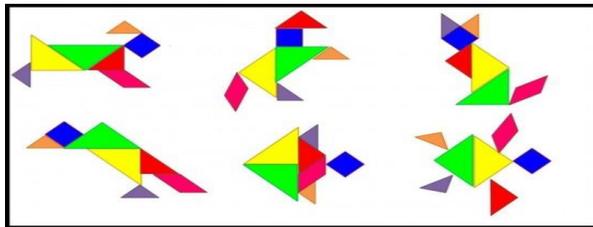
13-Volvamos a la primer imagen y resuelve los siguientes problemas.

a-Hay 5  y 2  ¿Cuántos herbívoros hay en total?

b-Habían 7  se volaron 4  ¿Cuántas aves quedan?

14-Mira la siguiente imagen.

¿Qué representa cada uno?



.....
.....
.....

15-¿Cuál de estos animales podrías tener como mascotas?.....

¿Cómo debemos cuidar a nuestras mascotas?



16- Inventa tres tarjetas sobre el correcto cuidado de las mascotas.

Three empty yellow rectangular boxes for writing.

¿Con qué elementos han armado los animalitos del cuadro?.....

17- Escribe el nombre de las figuras



18-Adivina qué figura es y marca con un círculo la respuesta correcta:

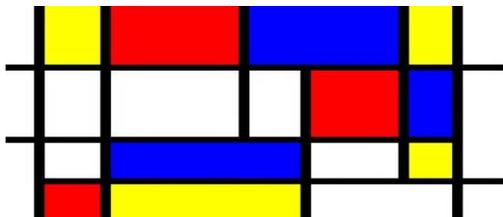
TIENE CUATRO LADOS IGUALES:
TRIÁNGULO- CÍRCULO- CUADRADO

TIENE UN LADO CURVO:
RECTÁNGULO- CÍRCULO- CUADRADO

19- Redacta una tarjeta más para adivinar otra figura geométrica.

20-Observar la obra de Piet Mondrian.

Contar a mamá en forma oral los colores que tiene la obra y que figuras geométricas ves.



¿Cuáles son los colores primarios?

21-Buscar cartulina u hojas de color rojo, amarillo y azul, tijeras y plasticola.

22- Recortar rectángulos de 6cm x 10cm, 7 de color rojo, 5 de color amarillo y 8 de color azul. Estas tarjetas las utilizaremos para armar el juego del preguntado con la seño.

23-Si tenemos que recortar 8 tarjetas de color rojo, 5 de color amarillo y 8 de color azul. ¿Cuántas tarjetas tenemos que hacer?

Dibujo	Operación	Respuesta

24- Recordar la guía 7 y 11 de Tecnología.

25- Buscar materiales diversos que poseen en casa para la confección de un tablero para el juego de preguntas.

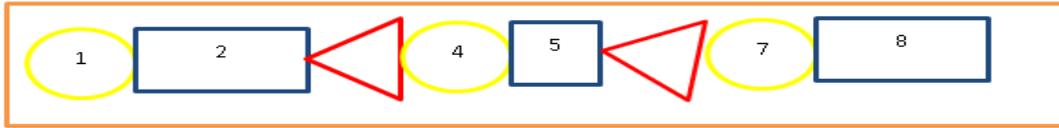
Ejemplo: Cartón, pegamento, telas, lanas, cartulinas, papeles de colores.

Nombra tres materiales.

26- ¡Manos a la obra!

-A un dado pégale papelitos en sus caras: dos amarillas, dos azules y dos rojas.

Observa el diseño atentamente y confecciona tu propio tablero para el juego con 21 casilleros. Debes tener en cuenta los colores y las formas a utilizar.



RD-Resolución del desafío.

-Armar, con los rectángulos de colores que cortaste, las preguntas que redactaste más las que te propuso la señorita en cada actividad, tarjetas para el juego final. Tarjetas azules (8) Matemática, rojas (7) Ciencias Naturales y amarillas (5) Ética, Tecnología, Artes Visuales (2)

RDF-Resolución del desafío final.

¡A JUGAR!

- Pueden jugar dos participantes que se irán turnando para tirar el dado.
- Se colocan las cartas boca abajo, en pilas según el color.
- Se tira el dado y según el color que salga es la carta que deberán responder.
- Si responde bien se avanza en el tablero, de lo contrario queda en el lugar y la carta se coloca debajo de la pila.
- Gana el que llegue primero al final.

Recuerda debes filmar la partida para que la seño pueda verte jugar.

Reflexionamos sobre lo trabajado en esta guía. Responde, dentro de la escalera, cada una de las preguntas.



DIRECTORA: MARÍA CRISTINA MESTRE