

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN –

Escuela: Elvira de la Riestra de Láinez

CUE : 700029200

Docentes: Ramirez, Nanci.- Martínez, María Cristina – Illanez, Julieta – Infante, Violeta –

Grado: Primero

Turnos: Mañana – Tarde

Áreas: Lengua, Matemática, Cs. Sociales, Educ. Física y Educ. Musical.

Título de la propuesta: **MUESTRA DE JUEGOS TRADICIONALES**

Contenidos: Numeración hasta 60. Suma y resta. Cálculo mental de suma de iguales y complemento de 10. Figuras geométricas. Lectura y escritura. Listado de palabras Texto instructivo. Sociedades de ayer y hoy. Percusión – movimiento corporal libre y pautado- ritmo. Acciones motrices.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

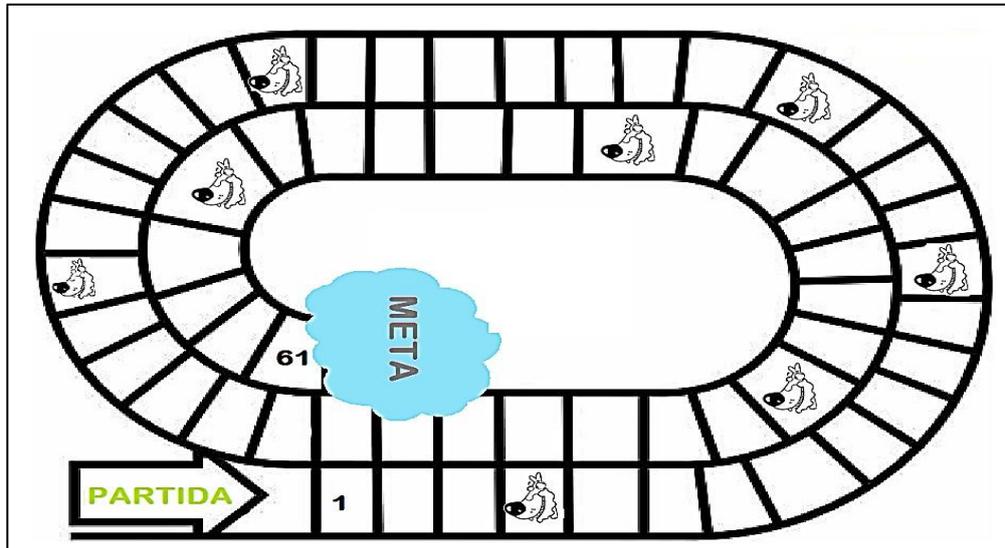
- Produce textos escritos
- Lee textos breves
- Aplica cálculo mental
- Opera aplicando algoritmos de suma y resta.
- Identifica figuras
- Establece la relación de Época pasada- Época actual
- Registra cambios y continuidades en los juegos antes y durante el confinamiento.
- Expresa con movimiento de su cuerpo una canción.
- Ejecuta el ejercicio de saltar, lanzar, picar, rol.

Actividades:

1- ¡JUGUEMOS AL LOBO ESTÁ!

A- DEBES COMPLETAR EL TABLERO CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN. RECUERDA QUE DONDE ESTÁ EL LOBO TAMBIÉN OCUPA UN ESPACIO Y AUNQUE NO LE ESCRIBAS EL NÚMERO DEBES RESPETAR EL ORDEN

SE PUEDE CONFECCIONAR ESTE TABLERO EN CARTÓN FINO O CARTULINA Y JUGAR VARIAS VECES.



B- * **MATERIALES:** NECESITAS UN DADO Y TANTAS FICHAS COMO JUGADORES (PUEDEN SER UNA PIEDRITA, BOTONES, O BOLITAS DE PAPEL DE DISTINTOS COLORES)

***COMO SE JUEGA:**

- CADA PARTICIPANTE TIRA EL DADO POR TURNO Y AVANZA CUÁNTOS CASILLEROS INDICA EL DADO.
- CUANDO COINCIDE CON UN LOBO, EL JUGADOR DEBERÁ RESOLVER EL CÁLCULO CORRESPONDIENTE A ESE CASILLERO.

LOBO 1:	$5 + 5$
LOBO 2:	$7 + 3$
LOBO 3:	$2 + 3$
LOBO 4:	$4 + 4$
LOBO 5:	$16 - 2$
LOBO 6:	$3 + 4$
LOBO 7:	$1 + 9$
LOBO 8:	$20 - 10$



C- ELIGE DOS CÁLCULOS Y ESCRÍBELOS:

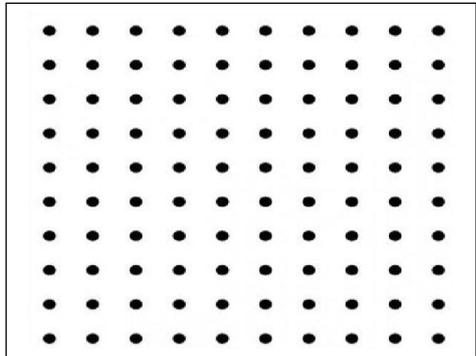
D- SI LLEGASTE AL CASILLERO 57 ¿CUÁNTOS CASILLEROS TE FALTAN PARA GANAR?

3- CANTANDO CON EL LOBO

LEE CON AYUDA CADA PARTE DE LA CANCIÓN Y DIBUJÁ UNIENDO PUNTOS EN EL CUADRO DE LA DERECHA.

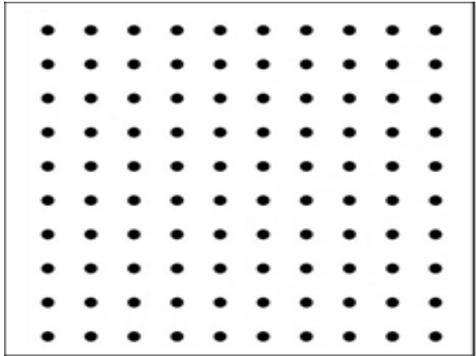
JUGUEMOS EN EL BOSQUE
 AHORA QUE EL LOBO NO ESTÁ
 JUGUEMOS EN EL BOSQUE

 AHORA QUE EL LOBO NO ESTÁ
 ¿LOBO ESTÁS?
 ESTOY BUSCANDO UN CUADRADO



JUGUEMOS EN EL BOSQUE
 AHORA QUE EL LOBO NO ESTÁ
 JUGUEMOS EN EL BOSQUE

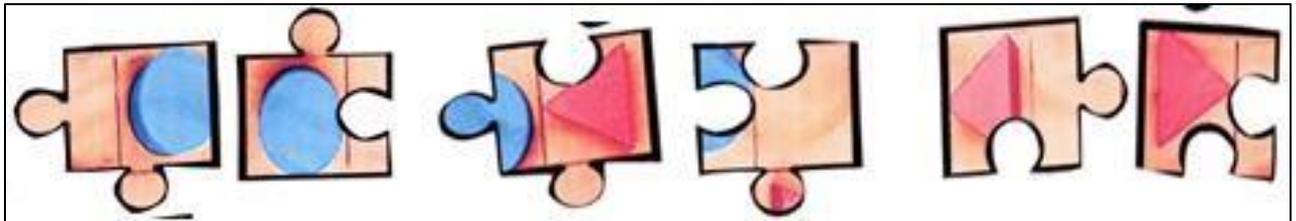
 AHORA QUE EL LOBO NO ESTÁ
 ¿LOBO ESTÁS?
 ESTOY BUSCANDO UN TRIÁNGULO



2- LENGUA

JUEGO 2: ¡¡¡¡ ROMPECABEZAS!!!

RECORTÁ LAS PIEZAS DE ESTE ROMPECABEZAS, ARMALO Y DESCUBRÍ OTRO JUEGO MUY DIVERTIDO:



A-¿DESCUBRISTE LA IMAGEN DEL ROMPECABEZAS? ¿CÓMO SE LLAMA?

B - ¿TE ANIMÁS A CONSTRUIR TU PROPIO TABLERO? ESCRIBE EN TU CUADERNO CADA LISTA:

*MATERIALES QUE PUEDO USAR	*CANTIDAD DE PARTICIPANTES:	*DESARROLLO DEL JUEGO

C - REALIZA UNA LISTA CON EL NOMBRE DE LAS PERSONAS CON QUIÈN

JUGASTE 3- OTROS JUEGOS DIVERTIDOS DE AYER :

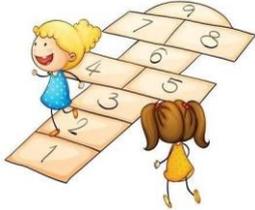
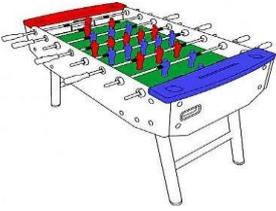
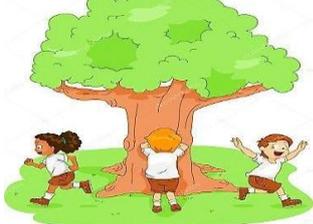
RECORTA LAS SÍLABAS Y PEGALAS JUNTO A LA IMAGEN PARA FORMAR EL NOMBRE DEL JUEGO

BA	TAS	LI
----	-----	----

YUE	LA	RA
-----	----	----

DA	ES	DI	CON
----	----	----	-----

GOL	ME	TE
-----	----	----

JUEGO	FORMA CON SILABAS	ESCRIBE SOLITO/A
		
		
		
		

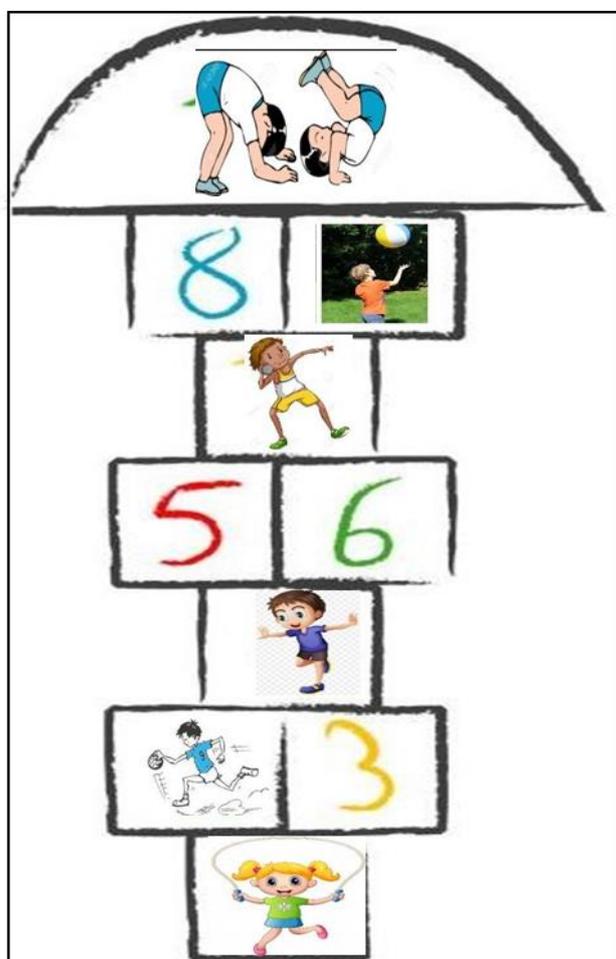
4- **JUEGO 5: SOPA DE LETRAS**

A- ENCUENTRA EN ESTA SOPA DE LETRAS, JUEGOS DE ANTES Y DE AHORA.

E	S	C	O	N	D	I	D	A	B
X	X	R	A	Y	U	E	L	A	B
J	T	A	A	S	S	L	L	B	M
P	A	H	U	E	V	O	B	B	A
P	T	P	O	D	R	I	D	O	N
P	E	T	F	U	T	B	O	L	C
P	T	T	Y	E	N	G	A	W	H
M	I	N	E	C	R	A	F	T	A

B- ESCRIBE EN TU CUADERNO EL NOMBRE LOS JUEGOS QUE REALIZAS AHORA QUE ESTÁS EN CASA.

REFERENCIA
JUEGA AL TEJO COMO HABITUALMENTE LO HACES, PERO EN EL NÚMERO QUE TE INDICA UN EJERCICIO DE LOS REALIZADOS EN EDUCACIÓN FÍSICA DEBERÁS EJECUTARLO PARA LUEGO CONTINUAR JUGANDO.
1- SALTAR CON LA SOGA.
2- PICAR UNA PELOTA.
4 - SALTAR CON PIE DERECHO EN EL LUGAR.
7- LANZAR UNA PELOTA (O PIEDRA) LO MÁS LEJOS POSIBLE.
9 - PEGARLE CON MANO DERECHA Y MANO IZQUIERDA A UNA PELOTA EVITANDO QUE TOQUE EL PISO EL MAYOR TIEMPO QUE PUEDES.
10- HACER SOBRE UNA FRAZADA DOBLADA O ALMOHADÓN EL ROL ADELANTE (TUMBITA).



A- - ESCUCHA LA CANCIÓN DE LA FAROLERA E INVITA A JUGAR A TU FAMILIA. PREGUNTA SI ALGUIEN SABE COMO SE JUEGA. SI NO RECUERDAN, INVENTEN UNA COREOGRAFIA PARA LA CANCIÓN.

B-- MIENTRAS CANTAMOS MARCAMOS EL RITMO:

1. GOLPEA CON LAS MANOS TUS PIERNAS SIGUIENDO EL RITMO.
2. HACER CASTAÑEOS CON LOS DEDOS PULGAR Y MEDIO.
3. MOVER LOS PIES AL RITMO.
4. MARCAR EL RITMO GOLPEANDO UN TAPER, CACEROLA, O CUALQUIER RECIENTE A MODO DE TAMBOR.

CANCIÓN: LA FAROLERA <https://youtu.be/R0UsB58-4ig>

FILMAR UN VIDEO CORTO MOSTRANDO COREOGRAFÍA Y LOS MOVIMIENTOS QUE MARCAN EL RITMO, O BIEN SACAR FOTOGRAFÍAS.

LOS TRABAJOS DE CADA ALUMNO DEBEN SER ENVIADOS AL TELÉFONO PERSONAL DE CADA PROFESOR, ACLARANDO NOMBRE DEL ALUMNO, GRADO Y DIVISIÓN. LOS ALUMNOS/AS DE 1º “A” Y “B”, DEBEN ENVIAR AL PROF. MARIO VARELA- Nº DE CELULAR 264- 4452728. LOS ALUMNOS DE 1º “C” Y “D”, DEBEN ENVIAR LOS TRABAJOS A LA PROF. SONIA DOMÍNGUEZ 2644 44-4097.

EQUIPO DIRECTIVO : SANDRA RIVEROS – LAURA HARO