

**GUIA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN- Grupo 1**

**ESCUELA:** MARTÍN YANZÓN. EMER.

**DOCENTE:** Isabel Escardino. Natalia Arce. Mónica Moreno. Silvia Saavedra

**GRADO:** 1º Tramo UP "A y B" **CICLO:** Primero **NIVEL:** Primario

**TURNO:** Mañana con prolongación.

**ÁREAS CURRICULARES:** Matemática, Lengua, Cs. Sociales, Ed. Musical, Ed. Física.

**CONTENIDOS:** **Matemática** Regularidades de la numeración oral y escrita hasta 100. Relaciones de mayor, igual, menor, anterior, siguiente, entre. Descomposición aditiva de números en "unos" y "dieces". Idea de valor posicional. Sumas y restas.

**Lengua:** Participación asidua en conversaciones acerca de experiencias personales y lecturas realizando aportes que se ajusten al contenido y al propósito comunicacional de regularidades de la lengua en la lecto, escritura. **Cs. Sociales** Diversidad de costumbres, valores y creencias. **Ed. Musical** Ritmo, percusión corporal, la voz. **Ed. Física** Práctica de juegos tradicionales de la cultura propia y de otras

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

- Participa y aplica consignas comunicacionales de lecto escritura.
- Identifica y participa en roles socio culturales comunicacionales
- Reconoce en forma oral y escrita vinculando cantidades en su valor posicional en la cifra e involucrando cálculo mental y algoritmos
- Aplica consignas del juego.
- Reproduce rítmicamente en forma vocal y/o corporales textos de juegos tradicionales.

**ACTIVIDADES**

**DESAFIO:** Diseñar un juego para ser compartido con la familia y los compañeros en el grupo de padres.

1- OBSERVA LAS IMÁGENES Y CONVERSA CON TU FAMILIA SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

## JUEGOS TRADICIONALES



2- ESCRIBE EN UNA LISTA LOS NOMBRES DE LOS JUEGOS QUE APARECEN EN LAS IMÁGENES.

3- REvisa guías anteriores donde te propuse realizar algunos de ellos.

4- BUSCA LOS SIGUIENTES ELEMENTOS: PIEDRITAS CHATAS, TIZAS DE COLORES O CARBÓN, O SIMPLEMENTE UNA RAMA.

5- DISFRUTA CON TU FAMILIA JUGANDO AL JUEGO QUE A CONTINUACIÓN TE PROPONGO.

EL **TEJO** ES UN DEPORTE DE COMPETENCIA, EN EL CUAL PARTICIPAN JUGADORES EN FORMA INDIVIDUAL O CONFORMANDO EQUIPOS.

a) DIBUJA EN EL SUELO UN TEJO, COMPUESTO POR CAJAS CON NÚMEROS DEL 1 AL 10, COMO LO MUESTRA LA IMAGEN.

b) UBÍCATE AL PIE DEL NÚMERO 1 CON LA PIEDRA EN TU MANO.

c) LANZA LA PIEDRA PARA QUE CAIGA EN UNO DE LOS CUADRADOS AL QUE SE LE LLAMA "**CASA**". LA CASA NO SE PUEDE PISAR. EMPIEZA POR EL NÚMERO 1.

d) ENCOJE UNO DE TUS PIES A ESO LE LLAMAREMOS **PATA COJA**.



- e) RECORRE EL CIRCUITO SALTANDO CON LA **PATA COJA** EN LOS CUADRADOS O CON LOS 2 PIES SI SE TRATADA DE UN CUADRADO DOBLE.
- f) SIGUE LANZANDO Y DESPLAZÁNDOTE, HASTA LLEGAR AL CIELITO.
- g) SI PISAS LÍNEAS O PIERDES EL EQUILIBRIO Y APOYAS LOS DOS PIES O SI LA PIEDRA CAE EN EL LUGAR INCORRECTO, PIERDES EL TURNO Y PASA EL SIGUIENTE JUGADOR.
- h) GANA QUIEN LLEGA PRIMERO AL CIELITO.

6- LEE, UBICA Y PINTA EN EL CASTILLO NUMÉRICO LA EDADES DE LAS PERSONAS CON LAS QUE JUGASTE AL TEJO.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	

7- OBSERVA EN EL CASTILLO NUMÉRICO LOS NÚMEROS QUE COLOREASTE, ANOTA Y COMPLETA CON EL NÚMERO ANTERIOR Y EL SIGUIENTE DE CADA EDAD.

NUMERO ANTERIOR	EDAD	NUMERO POSTERIOR

8- ¡EXPLORA LOS DISTINTOS TIPOS DE JUEGOS QUE EXISTEN!

JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS DE MESA
<p>-SON JUEGOS QUE ESTAN VINCULADOS CON LA HISTORIA Y LA CULTURA DEL PUEBLO DE ORIGEN. <u>EJEMPLOS:</u> CUERDA-BARRILETE- LA PAYANITA- EL JUEGO DE LA BOLSA.</p> 	<p>- SON JUEGOS ORGANIZADOS QUE SE PRÁCTICAN SOBRE UNA MESA Y SE EMPLEA UN TABLERO, DADOS, FICHAS, CARTAS. <u>EJEMPLOS:</u> AJEDREZ- JUEGO DE LA OCA- JENGA- DOMINÓ.</p> 

9- ORDENA LOS NOMBRES DE LOS JUEGOS VISTOS EN EL PUNTO ANTERIOR SEGÚN SEAN PALABRAS CORTAS O PALABRAS LARGAS.

PALABRAS CORTAS	PALABRAS LARGAS

10- LEE, PIENSA Y RESUELVE.

JUAN TIENE 25 PIEZAS DE AJEDREZ BLANCAS Y ANA 15 PIEZAS DE AJEDREZ NEGRAS. ¿CUÁNTAS PIEZAS DE AJEDREZ TIENEN EN TOTAL?

RECUERDA QUE SUMAMOS PRIMERO LOS DIECES, LUEGO LOS UNOS Y POR ÚLTIMO SUMAMOS EL RESULTADO DE DIECES Y UNOS

$$21 + 15 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

HAY 36 PIEZAS DE DOMINÓ Y SE ME PERDIERON 15 PIEZAS. ¿CUÁNTAS  
PIEZAS QUEDARON?

LUEGO DE LEER EL  
PROBLEMA NOS DAMOS  
CUENTA QUE HAY QUE  
QUITAR. PARA ELLO  
**PRIMERO RESTAMOS LOS  
DIECES** LUEGO  
**RESTAMOS LOS UNOS** Y  
**POR ÚLTIMO SUMAMOS EL  
RESULTADO DE LAS  
RESTA DE DIECES Y UNOS.**

$$36 - 15 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

11- LEE EL SIGUIENTE TEXTO: QUE CORRESPONDE A UN JUEGO PARA  
REALIZAR CON LAS PALMAS.

"SU ...SU... DE LA JUVENTUD  
TE REGALARÁ UNA  
PEPSI, PEPSI, PEPSI,  
UNA COLA, COLA, COLA,  
UNA PEPSI, CO-LA".



12- REPITE VARIAS VECES: EN DIFERENTES VELOCIDADES LENTO Y  
RÁPIDO. ACOMPAÑA CON APLAUSOS, GOLPES DE MANOS SOBRE LAS  
PIERNAS.

13- CREA TU PROPIO JUEGO DE MANOS, CON AYUDA DE UN ADULTO, EN  
PAREJAS ENFRENTADOS. USA LAS MANOS, PIERNAS, BRAZOS.

14- ¡JUEGA A UN JUEGO DE MESA!

15- **LEE** LAS INTRUSIONES Y **JUEGA** CON EL TABLERO DE FIGURAS.

JUGAMOS DE A DOS O  
DE A CUATRO.



NECESITAS DEL TABLERO

¿CÓMO SE JUEGA?

- a) CADA JUGADOR ELIGE UNA DE LAS CARITAS QUE SE ENCUENTRAN EN EL TABLERO Y ESCRIBE EL NÚMERO EN UN PAPEL.
- b) POR TURNOS CADA JUGADOR DA TRES PISTAS PARA QUE LOS OTROS ADIVINEN, MIRANDO SUS TABLEROS.
- c) EL JUGADOR CONTRARIO DEBE ADIVINAR.
- d) GANA EL PARTICIPANTE QUE ADIVINA PRIMERO. CADA CARITA QUE SE ADIVINA VALE 10 PUNTOS.
- e) JUEGA HASTA QUE LO DESEES. AL TERMINAR CUENTA LOS PUNTOS, USA LAS ESTRATEGIAS USADAS EN GUÍAS ANTERIORES.
- f) GANA EL QUE TUVO MAYOR PUNTAJE.

16- DISEÑA TU PROPIO JUEGO DE MESA, PARA QUE CUANDO SEAS GRANDE LO JUEGUEN TUS HIJOS, NIETOS Y QUEDE EN LA HISTORIA COMO UN JUEGO TRADICIONAL DE TU ÉPOCA.

17- RECOLECTA DIFERENTES MATERIALES PARA DISEÑARLO. PIDE AYUDA A ALGÚN FAMILIAR.

18- INVENTA LAS REGLAS COMO LOS EJEMPLOS PROPUESTOS EN ESTA GUÍA Y EN OTRAS ANTERIORES. USA TODA TU IMAGINACIÓN.

19- REALIZA UNA CAPTURA DE LA TAREA, LUEGO MÁNDALA AL GRUPO DE WHATSAPP.

**Directora:** Velázquez, Ivanna Noemí **vicedirectora:** Tarabay, Lucía Ester.