

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN-GRUPO N° 1**

**ESCUELA:** AGUSTÍN VICTORIO GNECCO

**CUE:** 700059400

**DOCENTE/S:** ROSA SOLÍS- MARÍA ROSA ESCUDERO

**GRADO:** PRIMERO      **TURNQ:** TARDE

**NIVEL:** PRIMARIO                      **CICLO:** PRIMERO

**ÁREAS:** MATEMÁTICA- CIENCIAS NATURALES.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “ENTRE JUEGOS ANIMALES Y NÚMEROS”

**CONTENIDOS:**

**CONTENIDOS:** \*RESPECTO DEL NÚMERO Y EL SISTEMA DE NUMERACIÓN: EL NÚMERO NATURAL (0 POR LO MENOS HASTA 100).

\*FUNCIONES Y USOS EN LA VIDA COTIDIANA (CONTAR, ORDENAR, IDENTIFICAR)

\* CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA POR INTERVALOS POR LO MENOS HASTA 100.

\*RELACIONES DE MAYOR, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE. RESPECTO DE LAS OPERACIONES: SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DONDE SE INVOLUCRA LA SUMA Y RESTA.

**CIENCIAS NATURALES:** LOS SERES VIVOS: CARACTERÍSTICAS QUE LOS DEFINEN COMO TAL Y DIFERENCIAS CON LO NO VIVO. DIVERSIDAD ANIMAL. ETC

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

-ORDENA NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

-ESTABLECE LA RELACIÓN ANTERIOR Y POSTERIOR

- LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 100

-RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

-DIFERENCIA LOS SERES VIVOS DE LOS ELEMENTOS SIN VIDA.

- IDENTIFICA LOS ANIMALES QUE VIVEN EN DISTINTOS AMBIENTES.

DESAFÍO: **CONSTRUIR JUEGOS NUMÉRICOS.**

ACTIVIDADES: **MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES.**

**EL JUEGO DE LA OCA**

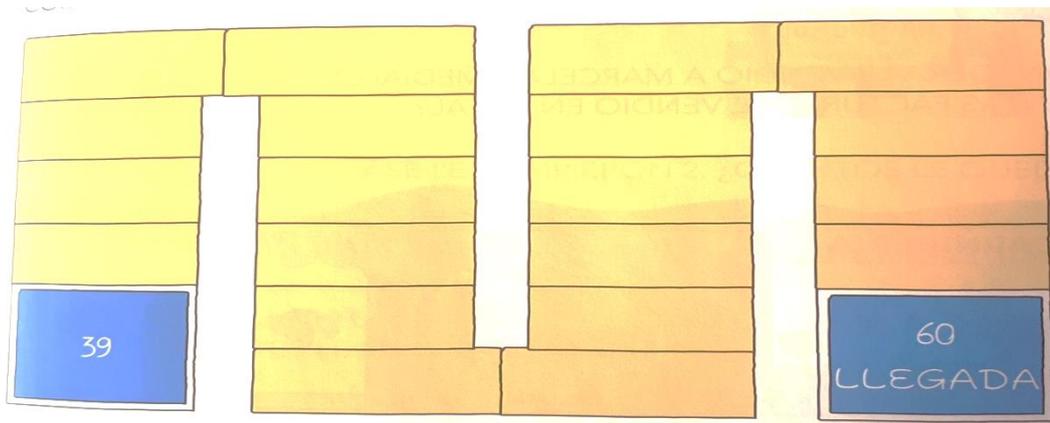
- 1) EN FAMILIA JUGAR AL JUEGO DE LA OCA.
  - a) **NECESITAS UN DADO, UNA FICHA PARA CADA JUGADOR.**
  - b) **SE JUEGA EN PAREJAS: CADA EQUIPO DEBE TIRAR EL DADO Y AVANZAR TANTOS CASILLEROS COMO ESTE INDIQUE. SI CAE EN UN CASILLERO DE COLOR, DEBE CUMPLIR CON LO QUE AHÍ DICE.**
  - c) **GANA EL PRIMERO QUE PISA “LLEGADA”.**



SI ESTÁS EN EL 36 Y SACASTE 1 PUNTO ¿EN QUÈ NÚMERO ESTÁS AHORA?.....

SI ESTÁS EN EL 38 Y SACASTE 3 PUNTOS ¿GANSTE?.....

2) IMAGINAR QUE EL JUEGO DE LA OCA TIENE MÁS CASILLEROS Y COMPLETALO CON LOS NÚMEROS CORRESPONDIENTES.



3) OBSERVAR EL VIDEO, COMENTAR EN FAMILIA Y LUEGO RESPONDER EN EL CUADERNO <https://youtu.be/f2qhcwjutcm>

A) ¿DE QUÉ SE TRATA EL VIDEO?

B) ¿QUÉ AMBIENTES SE MENCIONAN EN ÉL?

C) ESCRIBIR LOS NOMBRES DE TRES ANIMALES QUE SE NOMBRAN EN LOS DISTINTOS AMBIENTES.

SALTAMOS Y CONTAMOS CON LAURA.

4) LAURA VA SALTANDO EN BUSCA DE SU GATO PERO SE LE ESCAPARON ALGUNOS NÚMEROS.

5) COMPLETAR LOS NÚMEROS QUE FALTAN. ESCRIBE EL NOMBRE DEL NÚMERO MAYOR DEL ÚLTIMO TABLERO.

¡A COMPLETAR!

	17	34
2	19	36
3	21	38
5	24	42
6	25	44
8	27	45
11	29	47
14	31	50
15		



6) ORDENAR LOS SIGUIENTES NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.

28	15	30	10	8	40
----	----	----	----	---	----

--	--	--	--	--	--

**¡A CONTAR ANIMALES!**

7) OBSERVAR LA IMAGEN Y COMENTAR EN FAMILIA.

8) RESPONDER EN EL CUADERNO. MIRA EN EL PATIO DE TU CASA Y ESCRIBE DOS SERES VIVOS Y DOS ELEMENTOS SIN VIDA. EN UN BREVE ORACIÓN CUENTA QUÉ DIFERENCIAS TIENEN AMBOS.

9-CONTAR LOS ANIMALES TERRESTRES QUE VEO EN LA IMAGEN Y ESCRIBIR EL NÚMERO EN EL CUADRO.



--

10-BUSCAR, RECORTAR Y PEGAR EN EL CUADERNO 3 ANIMALES DE AMBIENTE ACUÁTICOS Y 3 DE AMBIENTE AÉREOS.

11-AL LADO DE CADA UNO ESCRIBIR SU NOMBRE.

## 12) ¡A PENSAR Y A RESOLVER EN EL CUADERNO!

EL GUARDAPARQUE CUIDA 20 GUANACOS Y 10 AVES. ¿CUÁNTOS ANIMALITOS CUIDA EN TOTAL?

DIBUJA UN  POR CADA GUANACO Y UN  POR CADA AVE.

RESPUESTA: CUIDA  ANIMALES.

## ¡A JUGAR AL BINGO!

12-CON LA AYUDA DE LA FAMILIA PREPARAR LOS ELEMENTOS PARA JUGAR AL BINGO.

13) **MATERIALES:** CARTÓN, MARCADOR O LÁPIZ, REGLA, UNA BOTELLA PLÁSTICA O CAJA DE CARTÓN.

**1° PASO.** CORTAR EL CARTÓN EN RECTÁNGULO. CON LA REGLA Y MARCADOR TRAZAR LÍNEAS FORMANDO CUADROS. EJEMPLO

1		35		57	64
	22		48	51	
3		30			69

**2° PASO:** CORTAR CÍRCULOS PEQUEÑOS DE CARTÓN Y ESCRIBIR LOS NÚMEROS HASTA EL NUMERO 69 Y COLOCARLOS DENTRO DE LA BOTELLA O CAJA.

**3° PASO:** REPARTIR LOS CARTONES A CADA PARTICIPANTE, MOVER LA BOTELLA O CAJA PARA REVOLVER LOS NÚMERO. SACAR UN NÚMERO POR VEZ Y CANTARLO. DE ESTA MANERA VAMOS LLENANDO LOS CARTONES. QUIEN LLENA PRIMERO SU CARTÓN GRITA BINGO Y GANA EL JUEGO.

## 14-FINALIZADO EL JUEGO REALIZA EL REGISTRO

PARTICIPANTES.....

GANÒ CARTÒN LLENO ..... QUINTINA GANÒ.....

FALTARON LOS NÚMEROS EN CADA CARTÒN .....

Director: Ariel Noriega

vicedirectora: Rosa Alessi