

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1

**Escuela:** Pedro Álvarez

**CUE:** 700055900

**Docente:** Patricia Celia Andreolli

**Grado:** Primero

**Turno:** Jornada completa

**Áreas:** Matemática y Ciencias Naturales

**Título de la propuesta:** ¡NOS ANIMAMOS A TRABAJAR SOLOS!

**Contenidos:** **Matemática:** Regularidades numéricas oral y escrita. Construcción y uso de la sucesión de números naturales. Suma y resta, distintos significados. Cuerpos geométricos. Características.

**Ciencias Naturales:** Los seres vivos: Diversidad animal. Clasificación según distintos criterios

**Indicadores**

- ✚ Identifica regularidades numéricas en una serie.
- ✚ Usa resultados de cálculos para resolver otros.
- ✚ Usa la adición y sustracción con distintos significados.
- ✚ Interpreta situaciones problemáticas sencillas.
- ✚ Identifica cuerpos geométricos según características particulares.
- ✚ Identifica características particulares de los seres vivos y sus relaciones.

**Desafío:** CREAR UN JUEGO DE MESA SENCILLO (LA OCA) PARA APLICAR REGULARIDADES NUMÉRICAS Y CONSTRUCCIÓN DE ESTRATEGIAS DEL CÁLCULO MENTAL Y ORAL.

**ACTIVIDADES**

**DÍA 1: LUNES 16 DE NOVIEMBRE**

**CIENCIAS NATURALES**

1. TE PROPONGO QUE PARTICIPES EN LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO DE LA OCA.

LO VAMOS HACER PASO A PASO. LO PRIMERO QUE VAMOS HACER ES BUSCAR UN CARTÓN O UNA CARTULINA, LO QUE TENGAS EN CASA, LUEGO RECORTA LA PLANTILLA QUE SIGUE Y PEGALA EN EL CARTÓN.

SALIDA

LLEGADA

OCA

2. OBSERVA CON ATENCIÓN LOS ANIMALES ANTERIORES Y ELIGE:

\* UNO CON PLUMAS

\* UNO CON ESCAMAS

\*CARNÍVORO (QUE COME CARNE)

\* HERBÍVORO (QUE COMA HIERBAS)

\*ACUÁTICO (VIVE EN EL AGUA)

3. LUEGO REALIZA EL DIBUJO DE CADA ANIMAL ELEGIDO EN EL CUADERNO

**DÍA 2 MARTES 17 DE NOVIEMBRE**

**MATEMÁTICAS**

1. RECORDAMOS LOS NÚMEROS (RECORDAMOS LA CUADRÍCULA CON LA NUMERACIÓN HASTA EL 100. MOSTRARLES LOS QUE VAN HACIA ABAJO, EN FORMA VERTICAL, RECORDANDO QUE SE LLAMAN COLUMNA. LAS QUE VAN ACOSTADAS, EN FORMA HORIZONTAL, SE LLAMAN FILAS.

OBSERVAR EN LAS COLUMNAS, QUE SI BAJA CON EL DEDITO EN EL CASTILLO DESDE **0** LO QUE VA HACIENDO ES IR SUMANDO DE **10 EN 10**, POR EJEMPLO DEL **0** PASO AL **10** LUEGO AL **20**, Y ES ASÍ EN TODAS LAS COLUMNAS, SI ME UBICO ABAJO, EN EL **90** Y COMIENZO A SUBIR POR LA COLUMNA, LOS NÚMEROS SE VAN HACIENDO MAS PEQUEÑOS, VOY QUITANDE UN DIEZ.

SI SE UBICA EN LAS FILAS, LAS QUE ESTAN ACOSTADAS, VOY AVANZANDO DE **1** EN **1**. POR EJEMPLO PARTIENDO DESDE EL **0** PASO AL **1** LUEGO AL **2** Y ASÍ SUCESIVAMENTE, SI ME CORRO HACIA LA IZQUIERDA ¿QUÉ PASA CON LOS NÚMEROS? SE VAN HACIENDO MÁS PEQUEÑOS, (VOY QUITANDO UNOS)

2. TRABAJA EN EL CASTILLO (MAMÁ DICTA Y EL NIÑO PINTA EN EL CASTILLO NUMÉRICO)

EL VEINTICUATRO

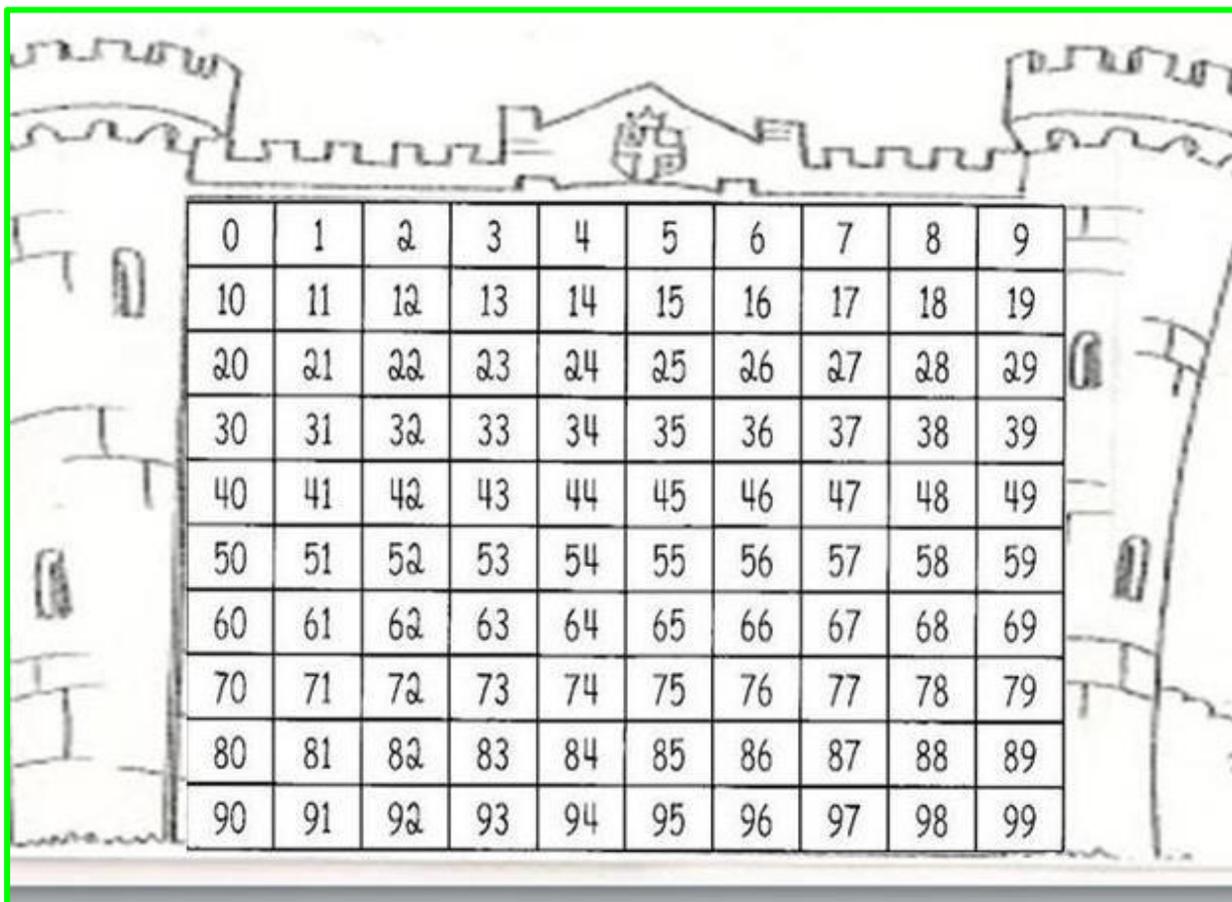
EL DOCE

EL DIEZ

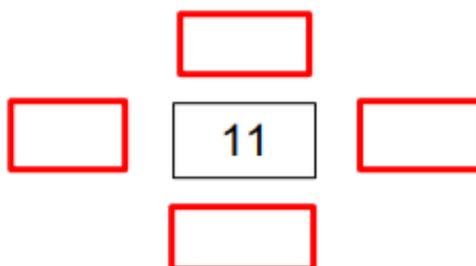
EL NUEVE

EL VEINTITRÉS

EL QUINCE



3. COMPLETA MIRANDO EL CASTILLO SUS VECINOS



4. ESCRIBE EN EL JUEGO DE LA OCA QUE ESTAMOS PREPARANDO (LA FOTOCOPIA DE LOS ANIMALES QUE PEGAMOS EN EL CARTÓN) NÚMEROS: EL 1 EN LA ARDILLA 2 EN LA CEBRA 3 EN LA FOCA Y ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA TERMINAR CON 21 LA GALLINA.

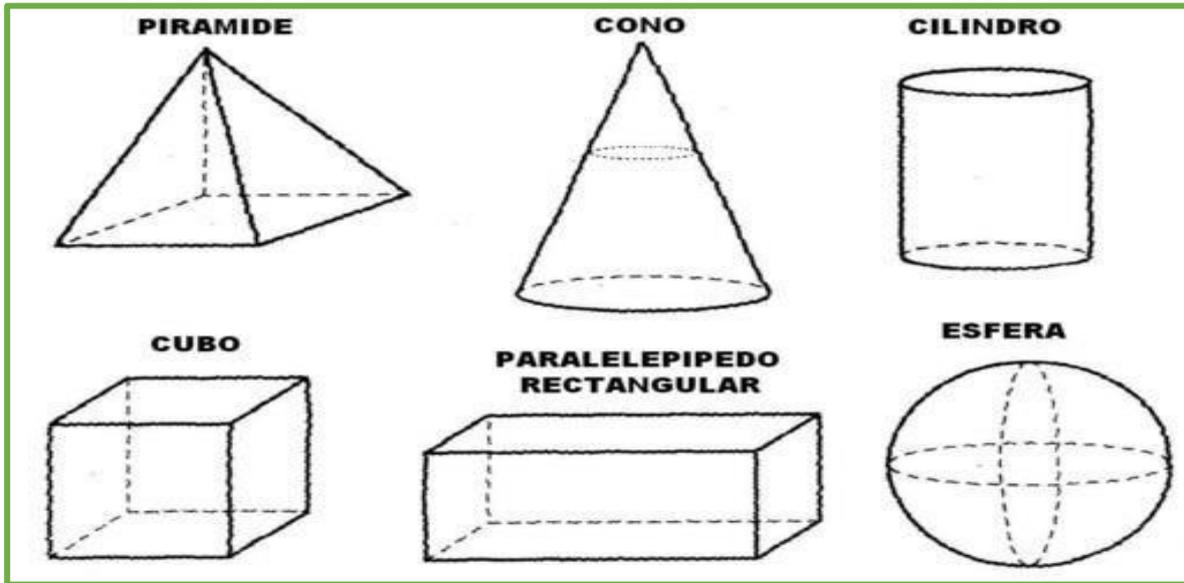
5. EN EL JUEGO QUE ESTAMOS PREPARANDO PINTA CON ROJO LOS CUADROS DONDE ESTÁN LOS SIGUIENTES NÚMEROS:

ONCE      TRES

**DÍA 3 MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE**

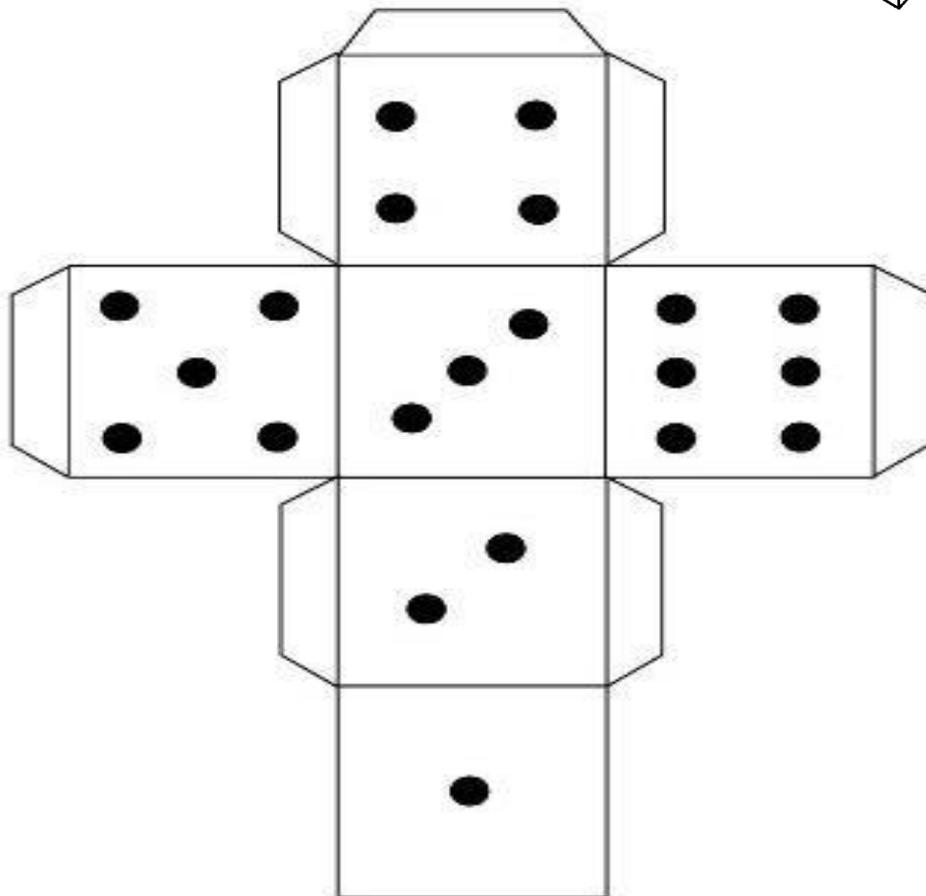
**MATEMÁTICA**

1. PINTA DE ROJO CUERPOS QUE RUEDAN Y DE AZUL LOS QUE NO RUEDAN



2. AHORA VAMOS A CONSTRUIR **UN CUBO** PARA NUESTRO JUEGO. (CORTAR CON AYUDA Y PEGAR SOBRE UNA CARTULINA LA SIGUIENTE PLANTILLA. DOBLAR POR TODAS LAS LÍNEAS DE LA PLANTILLA. PONER PEGAMENTO EN CADA PESTAÑA Y PEGAR)

CONTAMOS LAS CARAS DEL CUBO (6 CARAS) DEBE QUEDAR ASÍ



GUARDAR PARA JUGAR CON LA SEÑO.

**DÍA 4 JUEVES 19 DE NOVIEMBRE**

**MATEMÁTICA**

1. AHORA PRACTICAMOS CÁLCULOS SENCILLOS DE SUMAS Y RESTAS PARA ESTAR PREPARADOS Y PODER JUGAR CON LA SEÑO AL JUEGO DE LA OCA

PODEMOS PRACTICAR A SUMAR Y RESTAR EN EL CARTÓN DE HUEVO QUE TRABAJAMOS EN LA GUÍA N° 21

EJ:  $4 + 3 =$       $5 + 2 =$       $2 + 2 =$                        $5 - 1 =$       $6 - 4 =$       $4 - 3 =$

**DÍA 5 VIERNES 20 DE NOVIEMBRE**

¿CÓMO SE JUEGA ESTE JUEGO QUE TE PROPUSO LA SEÑO? MAMÁ LEE Y EXPLICA AL ALUMNO.

**OBJETIVO DE LA OCA:** SER EL PRIMERO EN LLEGAR A LA CASILLA CENTRAL DE LA GRAN OCA, SALTANDO DE POSICIONES, SEGÚN LA TIRADA DE LOS DADOS VAMOS CORRIENDO LA FICHITA DE CUADROS, GANA EL QUE PRIMERO LLEGA A LA OCA.

**MATERIAL:**

- UN TABLERO DE LA OCA (LA PLANTILLA DE LOS ANIMALES CON NÚMEROS)
- 1 FICHA DE DIFERENTE COLOR POR CADA JUGADOR (PUEDEN SER TAPITAS TAMBIÉN PEQUEÑOS CÍRCULOS DE CARTULINA DE DIFERENTES COLORES)
- UN DADO. (EL QUE CONTRUÍSTE)

**INSTRUCCIONES PARA JUGAR:**

- ✚ LOS JUGADORES TIRAN POR ORDEN EL DADO Y SE VA CORRIENDO LA FICHITA ELEGIDA HASTA ALCANZAR LA OCA.
- ✚ SI CAE LA FICHA EN EL NÚMERO 3 QUE PINTASTE DE ROJO PUEDES AVANZAR 4 LUGARES MÁS
- ✚ SI CAE LA FICHA EN EL NÚMERO 11 VAS A RETROCEDER 3 CASILLAS MENOS

ESPERA EL LLAMADITO DE LA SEÑO PARA JUGAR CON ELLA AL JUEGO DE LA OCA. PRACTICAR ANTES CON ALGUIEN ASI LE GANAS A TU SEÑO.

ÉXITOS!!!!!!!!!!!!



Directora a cargo: Claudia Carina Peralta