

## **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 100. 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 .Habilidades motrices Percusión – movimiento corporal libre y pautado- ritmo.

**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.
- Identifica las acciones motrices trabajadas a través de las figuras □ Expresa con movimiento de su cuerpo una canción.
- Ejecuta ritmos con distintas partes de su cuerpo y objetos sonoros

**ACTIVIDADES-1- JUEGO 1: ¡A TIRAR LAS LATAS!**

EN ESTE JUEGO, SE JUGABA MUCHO EN LAS ANTIGUAS KERMESES. CONSISTÍA EN DERRIBAR LATAS CON UNA PELOTA.

ANA, TOMÁS Y MALENA BUSCARON LOS MATERIALES Y CONSTRUYERON SU PROPIO PUESTO DE LATAS. CADA JUGADOR TIRA TRES VECES LA PELOTA Y ANOTA EL PUNTAJE DE LAS LATAS QUE TIRA.



A- ANA Y TOMÁS JUGARON Y ANOTARON SU PUNTAJE. CALCULÁ EL PUNTAJE DE CADA UNO



B- ANOTÁ LAS SUMAS QUE HAY QUE HACER PARA CALCULAR EL PUNTAJE DE CADA UNO

ANA: ..... TOMÁS: .....

C- ¿CUÁNTOS PUNTOS MENOS TIENE EL PERDEDOR? ESCRIBÍ TU CÁLCULO PARA DEMOSTRARLO.

D - MALE TIRÓ LAS LATAS QUE ESTÁN TACHADAS Y DICE QUE HIZO 60 PUNTOS.



¿TIENE RAZÓN? ..... ¿POR QUÉ? .....

– RODEA CON COLOR DOS LATAS QUE SUMEN 10.



F- ENCIERRA DOS LATAS DE IGUAL VALOR Y CALCULA CUANTO SUMAN.



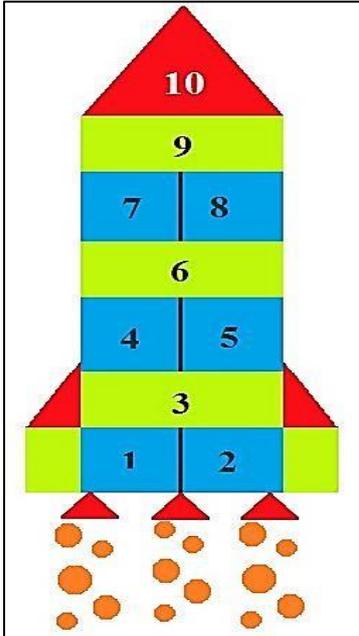
G- TACHÁ TRES LATAS QUE LOGREN EL PUNTAJE MÁS ALTO DE ESTE JUEGO.



2- **JUEGO 2: BLOQUES "RASTI"**

¿ALGUNA VEZ JUGASTE CON BLOQUES "RASTI"?

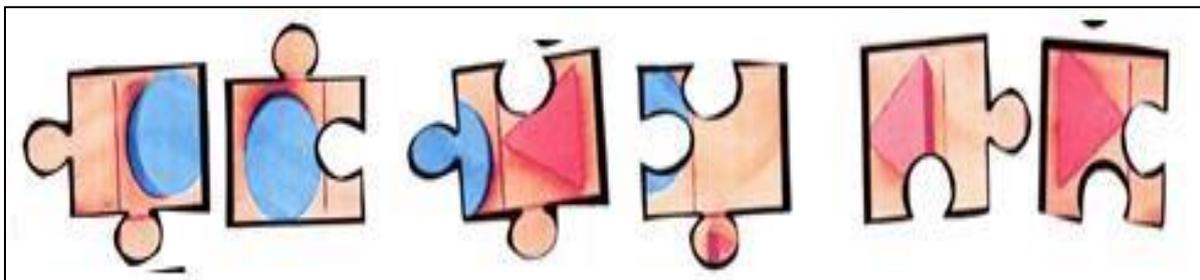
IGNACIO CONSTRUYÓ ESTA NAVE ESPACIAL CON SUS BLOQUES:



2- CUENTA LA CANTIDADE:  
 CUADRADOS: .....  
 TRIÁNGULOS: .....  
 RECTÁNGULOS: .....  
 CÍRCULOS: .....

**JUEGO 3: ¡¡¡ ROMPECABEZAS!!!**

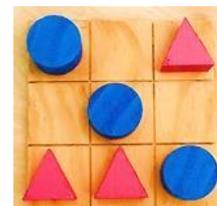
3- RECORTÁ LAS PIEZAS DE ESTE ROMPECABEZAS Y DESCUBRÍ OTRO JUEGO MUY DIVERTIDO:



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

B- TE PROPONGO QUE ARMES TU PROPIO... **TATETI**

\*CON AYUDA DE UN MAYOR CONFECCIONAR CON MATERIAL DESCARTABLE UN TABLERO Y LAS FICHAS



(PUEDES UTILIZAR CARTÓN U OTRO MATERIAL QUE TENGAS EN CASA).

C - ESCRIBE EN TU CUADERNO CADA LISTA DE :

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

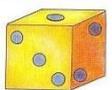
D – ESCRIBE UNA LISTA CON EL NOMBRE DE LAS PERSONAS CON QUIÉN JUGASTE.

5- **JUEGO 4: "EL DOMINÓ"**



CADA FICHA TIENE DOS PARTES. UNA CONTINE UN NÚMERO O DIBUJO Y OTRA FICHA COINCIDE CON ESE NÚMERO O DIBUJO. ENTONCES SE COLOCAN UNA JUNTO A LA OTRA FORMANDO UNA CADENA DE FICHAS.

TE PROONGO COMPLETAR ESTE DOMINÓ DE PALABRAS. RECORTÁ CADA FICHA Y PEGÁ EN TU CUADERNO FORMANDO UNA CADENA DE FICHAS

COCHE ● 	GOMA ● 	COCHE ● UÑA 
DADO ● 	GOMA ● 	DADO ● 
MOTO ● 	MANO ● 	 ● 

6- **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 ORACIONES CONTANDO A QUÉ JUEGAS, AHORA QUE ESTÁS EN CASA.

**JUEGO 6: RAYUELA**

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.

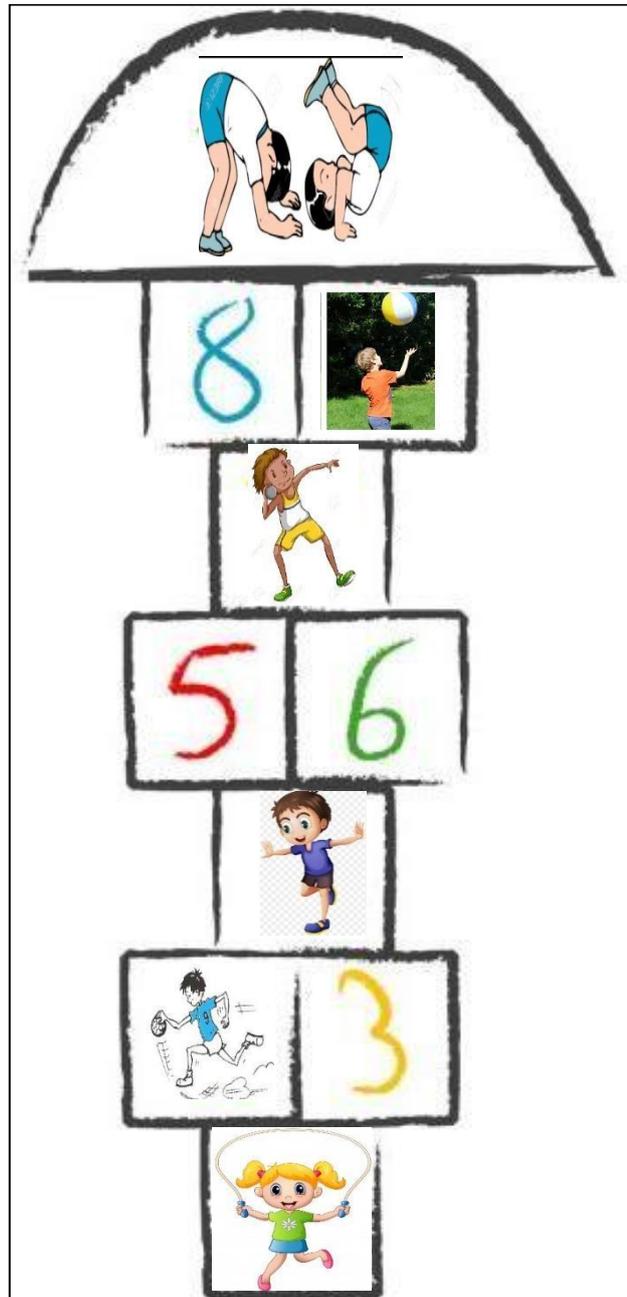
2- PICAR UNA PELOTA.

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 PUEDAS.

10- HACER SOBRE UNA FRAZADA DOBLADA O ALMOHADÓN EL ROL ADELANTE (TUMBITA).



**JUEGO 7: RONDAS**

**ACTIVIDADES:**

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/ROUsB58-4ig>

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

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