

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20

ESCUELA: Julio Verne **CUE:** 700043100

DOCENTE: Mariela Carina Romera

GRADO: Cuarto **CICLO:** Segundo **NIVEL:** Primario

TURNO: Mañana

ÁREAS: Matemática, Lengua, Formación E y Ciudadana

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Diseñar el juego de la oca geométrica para compartir con mis amigos en momentos de diversión.

CONTENIDO:

Matemática: Ángulos. Concepto de ángulo. Medida de la amplitud de los ángulos. Clasificación de ángulos según su medida: agudos, rectos, obtusos, llano. Figuras geométricas

Lengua: Texto instructivo. **Formación E y C:** Los valores

ACTIVIDADES

Les gustan los juegos de mesa? ¿Prefieren los tradicionales o aquellos más modernos e innovadores? En cualquier caso, están seguros de que serían capaces de recordar muchos momentos de sus vidas en los que se han divertido jugando con familiares o amigos a un determinado juego de mesa.

Los juegos de mesa han acompañado al ser humano desde las primeras civilizaciones y han sido capaces de sortear todos los obstáculos y adaptarse a todos los tiempos para regalarnos instantes inolvidables de diversión y placer



Les propongo realizar un desafío:

Diseñar el juego de la oca de los ángulos para compartir con mis amigos en momentos de diversión.

La "Oca de los triángulos" es un juego con cartas y tablero que permite consolidar conceptos ya trabajados . Está pensado para que los alumnos recuerden la clasificación de los ángulos,

Por ello lo largo de esta guía realizaremos interesantes actividades que te permitirán poner en práctica lo que aprendimos.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACION:

Criterios	SI	A VECES	NO
Reconozco correctamente los diferentes tipos de ángulos recto, agudo, obtuso y llano en figuras.			
Describo y mido ángulos recto, agudo, obtuso y llano.			
Invento y explico las instrucciones de un juego de mesa con ángulos.			

¿Nos gustan los desafíos? ¿Estarían dispuestos a enfrentarse a este?

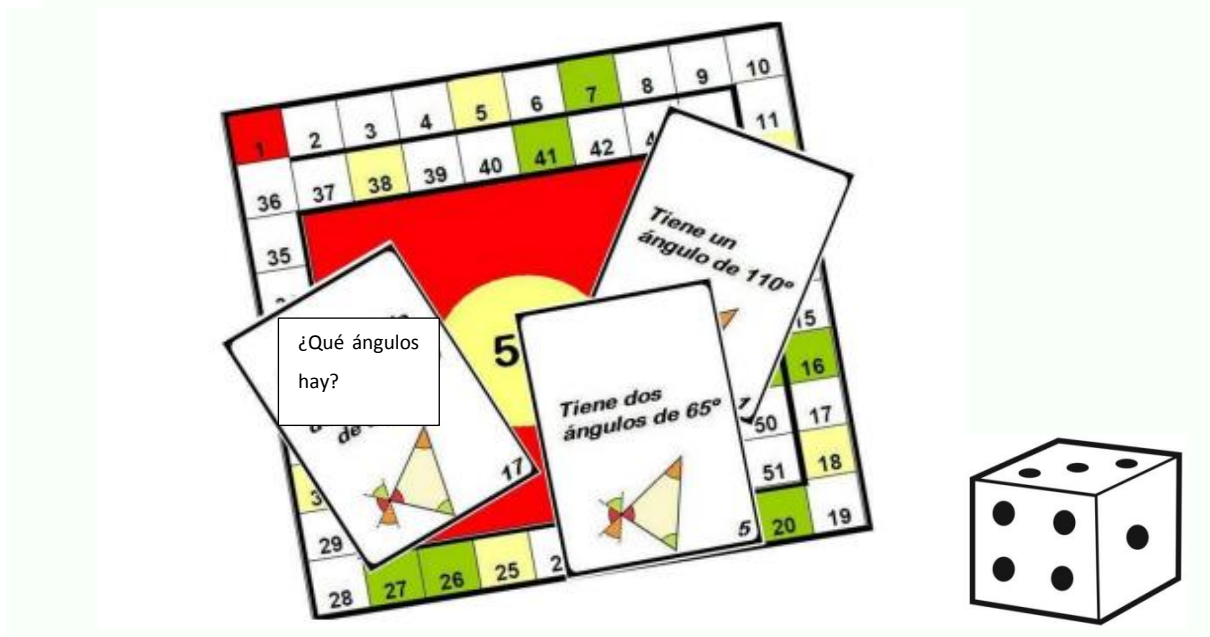
¡Empecemos!

¿Cuáles serán los componentes de nuestro juego?

Nuestro juego de mesa contará de varios elementos ellos son: las **fichas por participante**, las **cartas** y el **tablero**. <https://www.youtube.com/watch?v=tbVAGguq5wk>

Las fichas del juego de mesa son variadas: puede tratarse de botones, estatuillas tapitas de colores, monedas, etc. la cantidad será según el total de participantes.

Además del tablero y las fichas lo más importante son las cartas que te indican las pistas que te permitirán avanzar y retroceder hasta la llegada. Y!!!! Me olvidaba lo más importante **EL DADO** que guiará tu trayectoria.



Ya sabemos cómo hacer nuestro juego. **¡¡¡Ahora a trabajar!!!!**

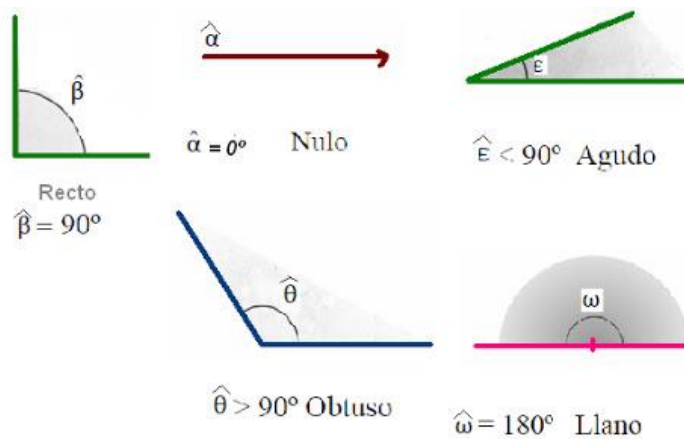
1- Diseñamos el tablero

Nuestro primer paso será crear el tablero. Podemos diseñarlo desde cero pero en encontraremos **modelos** que podemos utilizar y/o modificar a nuestro gusto.

<https://www.youtube.com/watch?v=tbVAGguq5wk>

2- Ahora diseñamos las cartas que las utilizaremos como pistas, pero para ello repasaremos un poco sobre ángulos y las figuras que lo contienen

RECORDEMOS LO VISTO EN GUÍAS ANTERIORES



¡A jugar con los ángulos agudos, rectos, obtuso, llanos y las figuras que los contienen!

(Envíame fotos de todos tus trabajos)

a- Pinten de color donde está la casilla correcta.

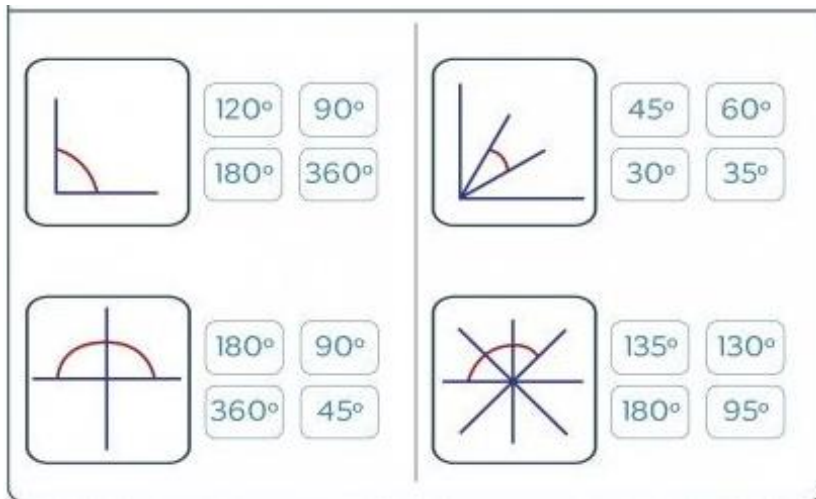
¿Cuál de estos ángulos crees que mide 90° ?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

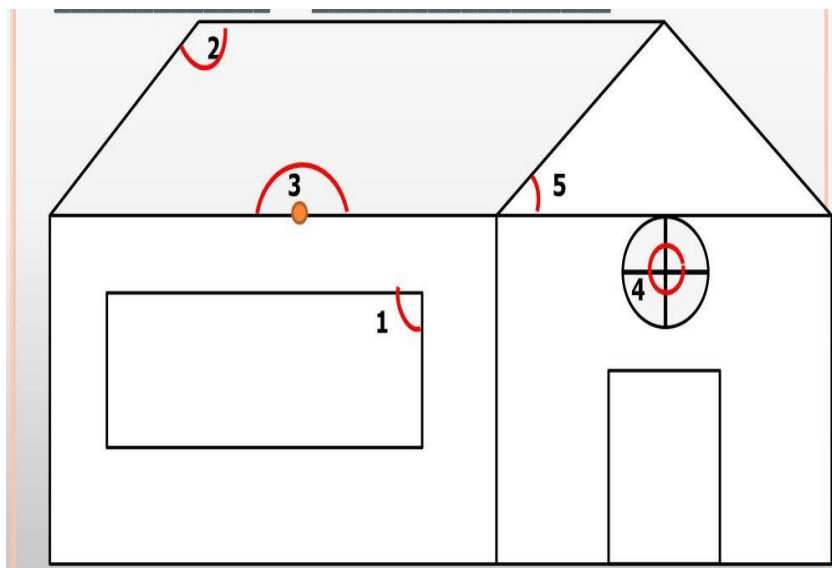
¿Cuál de estos ángulos crees que mide 45° ?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

b- Señalen con una cruz cuanto miden los ángulos marcados



c- Recuerden lo visto en las guías anteriores: Midan con transportador los ángulos marcados 1, 2, 3, 4 y 5 y luego clasifiquen que tipos de ángulos agudos, recto obtuso y llano, también escribe el nombre de las figuras donde están insertos.



1 _____
 3 _____
 5 _____

2 _____
 4 _____

Ahora estás listo!!!!!!

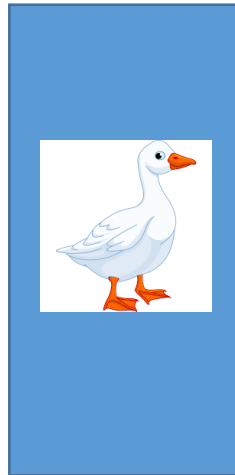
3- A trabajar con las PISTAS de tu juego de la oca de ángulos

Vamos a hacer las cartas, recuerda que deberás hacer 20 (Envíame fotos de tus cartas)

Te doy un modelito las demás serán como esta pero con pistas distintas

ADELANTE

ATRÁS



4- ¡Vamos a seguir preparando nuestro desafío!

Ahora a escribir nuestras instrucciones del juego. (Envíame fotos de todos tus trabajos)

- a- Antes de escribir sus propios textos instructivos, ejercitarán unas actividades en la que recuerden las partes y características de un texto instructivo.
- b- Lean los siguientes textos y marquen con una cruz donde corresponde:

Repelente contra mosquitos

Ingredientes:

- 1 litro de agua.
- 15 hojas de laurel.
- Un atomizador.

Procedimiento.

- 1.- Se pone el agua a hervir en una olla, después se le ponen las hojas de laurel. Se deja hervir por 10 minutos. Se apaga el fuego, tapar la olla y dejar reposar por 1 hora.
- 2.- Se vierte el agua de laurel en un atomizador para ponerlo en todo el cuerpo. Cuida que no te caiga en los ojos.

A MI ME GUSTA EL VERANO, A MI ME GUSTA QUE HAGA SOL. A MI ME GUSTAN LOS HELADOS DE CHOCOLATE, FRESA Y LIMÓN.

Este es un texto instructivo **SI** **NO** Este es un texto instructivo **SI** **NO**

Porque: _____ Porque _____

LAS CONGELADAS

MATERIAL: No se necesita.

PROCEDIMIENTO:

- 1.- Deben de jugar más de 3 jugadores.
- 2.- Deben escoger a un jugador que sea el que congele.
- 3.- Todos empiezan a correr antes de que los congelen.
- 4.- Se termina el juego cuando todos estén congelados y al primero que lo congeló será el que congele la próxima.

NORMAS: No se vale empujar y se vale descongelar a otros jugadores.

Este es un texto instructivo **SI** **NO**

Porque-----

c- Marquen con una cruz la respuesta correcta.

Los textos instructivos indican:

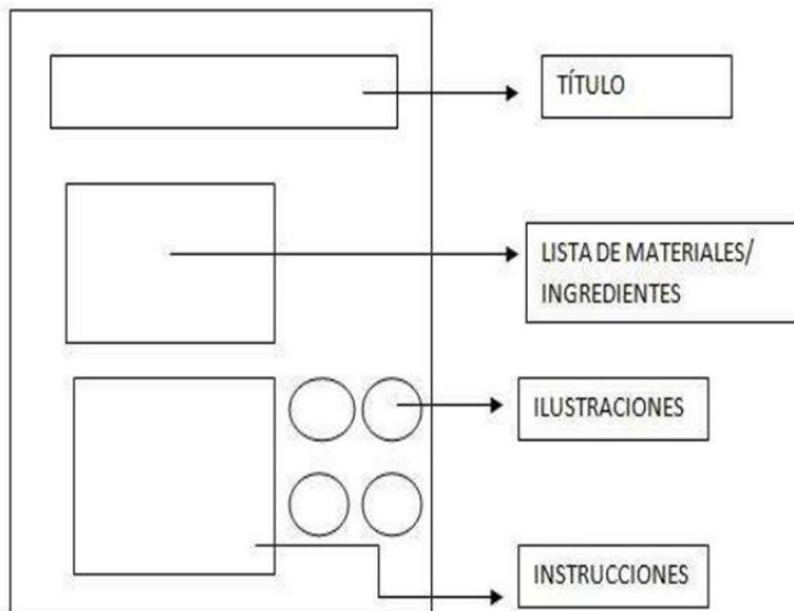
- Una información relevante del día _____
- Que debemos hacer para lograr realizar algo en forma ordenada_____
- Emociones o sentimientos _____

Los textos instructivos tienen las siguientes partes:

- Título, volante, copete, cuerpo.....
- Título, materiales, procedimiento, ilustraciones-----

d- Marquen en los ejemplos anteriores(los correctos) las partes del texto instructivo.

5- Listo ya recordaste cómo hacerlo. A escribir!!!!!!!!!!!!!! Describe un borrador de tu juego. (Envíame fotos así lo vemos juntos)



Ya tienes todo preparado para comenzar a jugar con amigos, la siguiente regla básica será respetar los siguientes valores: **Respeto por los turnos** **Respeto por el otro** **Solidaridad** Ayuda al amigo que lo necesita

A divertirse jugando no te olvides de mandarme tus evidencias así veo lo que hiciste.

Terminamos: ¿Qué hiciste?, lo vamos a poder verificar ahora, realizando una autoevaluación completando la lista de cotejo

Directora: Silvia R. Agulles