

GUIA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN – Grupo 2

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.

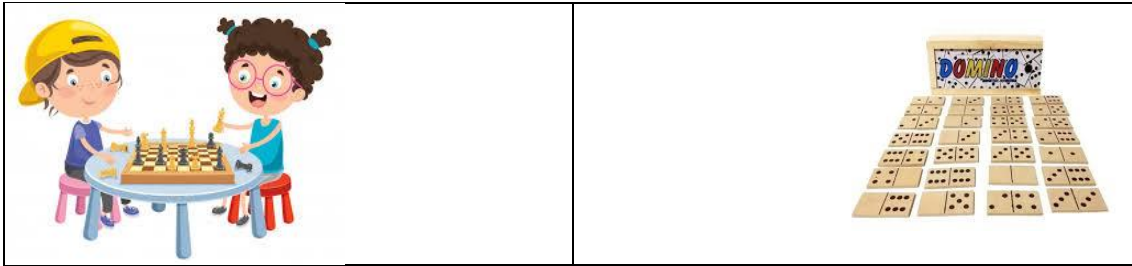
5- LEE, UBICA Y PINTA EN EL CASTILLO NÚMÉRICO LAS EDADES DE LAS PERSONAS QUE JUGARON AL HUEVO PODRIDO.

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

6- ORDENA LOS NÚMEROS DE LAS EDADES DE MAYOR A MENOR.

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

JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS DE MESA
<p>-SON JUGOS 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> 



8- CUENTA LAS LETRAS DE LOS NOMBRES DE LOS SIGUIENTES JUEGOS DE MESA Y ORDÉNALOS DEL MÁS CORTO AL MÁS LARGO.

AJEDREZ - JUEGO DE LA OCA - JENGA - DOMINO

9- LEE, PIENSA Y RESUELVE.

JUAN TIENE 21 PIEZAS DE AJEDREZ BLANCAS Y ANA 15 PIEZAS DE AJEDREZ NEGRAS. ¿CUÁNTAS PIEZAS DE AJEDREZ TIENEN EN TOTAL?

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

$$\begin{array}{r} 21 + 15 = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \\ \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad} \end{array}$$

10- 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".



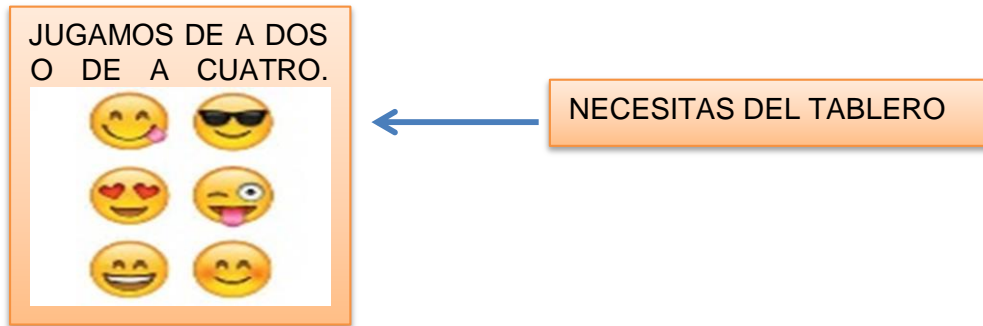
11- REPITE VARIAS VECES: EN DIFERENTES VELOCIDADES LENTO Y RÁPIDO.ACOMPAÑA CON APLAUSOS, GOLPES DE MANOS SOBRE LAS PIERNAS.

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

13- ESCRIBE EL NOMBRE DE 1 JUEGO O CANCIÓN TRADICIONAL Y 2 NOMBRES DE JUEGOS DE MESA QUE CONOZCAS.

14- ¡INVITA A UN MIEMBRO DE TU FAMILIA A PARTICIPAR DE UN JUEGO DE MESA!

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



¿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. USA TODA TU IMAGINACIÓN.

19- ESCRIBE CÓMO TE SENTISTE REALIZANDO LOS JUEGOS Y DISEÑANDO TU PROPIO JUEGO DE MESA.

.....

.....

.....

20- PIDE A UN ADULTO QUE ACERQUE EL JUEGO DE MESA QUE CONSTRUISTE Y LA GUÍA PROPUESTA COMPLETA A LA ESCUELA. EL VIERNES 13/11/2020.ES IMPORTANTE QUE LO HAGAS, ASÍ PODRÉ VALORAR TU TRABAJO DURANTE ESTE AÑO.

21- RECIBIRÁS MI DEVOLUCIÓN SOBRE TU TRABAJO EN POCOS DÍAS.

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