

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

**GRUPO:** 1

**ESCUELA:** REPÚBLICA ARGENTINA **CUE:** 700021700

**DOCENTE:** NATALIA ESCUDERO – MARCELA ECHENIQUE

**GRADO:** 1° GRADO **TURNO:** ÚNICO

**ÁREAS:** MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN FÍSICA

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡CONOCIMIENTO EN ACCIÓN!

**CONTENIDOS:**

**MATEMÁTICA:**

- ✚ NÚMEROS NATURALES HASTA EL 60.
- ✚ REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA.
- ✚ SUMAS Y RESTAS: DISTINTOS SIGNIFICADOS, UNIR, AGREGAR, RETROCEDER, AVANZAR, PERDER, QUITAR, ETC.
- ✚ CUERPOS GEOMÉTRICAS: CLASIFICACIÓN EN RUEDAN Y NO RUEDAN

**CIENCIAS NATURALES:**

- ✚ LOS SERES VIVOS: CARACTERÍSTICAS PROPIAS QUE LO DEFINEN COMO TAL Y DIFERENCIA DE LO NO VIVO.
- ✚ REQUERIMIENTOS BÁSICOS PARA EL DESARROLLO, AGUA, AIRE Y NUTRIENTES.
- ✚ DIFERENCIA ENTRE HIERBAS, ARBUSTOS Y ÁRBOLES EN CUANTO A CARACTERÍSTICAS DEL TALLO Y RAMIFICACIONES.

**EDUCACIÓN FÍSICA:**

- ✚ CREAR MOVIMIENTOS GLOBALES Y SEGMENTARIOS Y ESQUEMAS POSTULARES Y MOTORES BÁSICOS. SALTOS.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

- ✚ IDENTIFICA LOS NÚMEROS DE LA SERIE NUMERICA HASTA EL 59.
- ✚ LEE, ESCRIBE Y ORDENA NÚMEROS HASTA EL 59.
- ✚ RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- ✚ RECONOCE CUERPOS GEOMÉTRICOS Y LAS CLASIFICA EN PUEDEN RODAR Y NO PUEDO RODAR.
- ✚ DIFERENCIA SERES VIVOS DE ELEMENTOS NO VIVOS.
- ✚ RECONOCE LOS REQUERIMIENTOS BÁSICOS PARA EL DESARROLLO DE LOS SERES VIVOS.
- ✚ DIFERENCIA ENTRE HIERBAS, ÁRBOL Y ARBUSTO.
- ✚ SALTA Y CAE CON SOLTURA, CON UNO Y DOS PIES.

**DESAFÍO:** JUGAR AL JUEGO DE LA OCA.

**ACTIVIDADES**

¡HOLA CHICOS! ESTA ES LA ÚLTIMA GUÍA QUE REALIZAMOS. ¡PARA PODER REALIZAR EL DESAFÍO, TENEMOS QUE PREPARARNOS! POR ESO VAMOS A REPASAR ALGUNAS COSAS QUE VIMOS ASÍ PUEDES JUGAR AL JUEGO DE LA OCA Y POR QUÉ NO... ¡GANARLO!



1- EXPLORA EL CUADRO CON LOS NÚMEROS Y CUENTALOS EN VOZ ALTA.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12		14	15	16	17	18	19
20		22	23	24	25	26		28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	
50	51	52		54	55	56	57	58	59

A- ESCRIBE LOS NÚMERO QUE FALTA EN EL CUADRO.

.....

2- ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR.



Nº anterior





Nº posterior

	12	
	33	
	50	

**EDUCACIÓN FÍSICA**

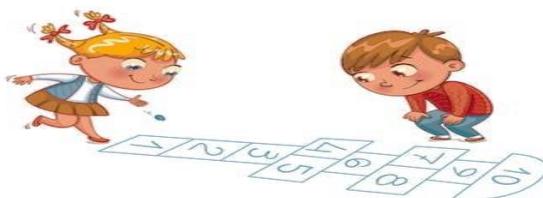
**3- CONSIGNAS:** A CONTINUACIÓN TRABAJAREMOS UN TEJO DE NÚMEROS, PARA DESARROLLAR ESTA ACTIVIDAD DEBERÁS CONSEGUIR LOS SIGUIENTES MATERIALES:

**MATERIALES:** PAPEL, MARCADOR, LÁPIZ O LAPICERA, TIZA O ALGÚN MATERIAL PARA MARCAR EN EL PISO.

**ACTIVIDADES:**

**JUEGO:** TEJO DE NÚMEROS

CON LA AYUDA DE UN ADULTO, EN EL PISO, DEBES MARCAR UN TEJO COMO INDICA LA IMAGEN.



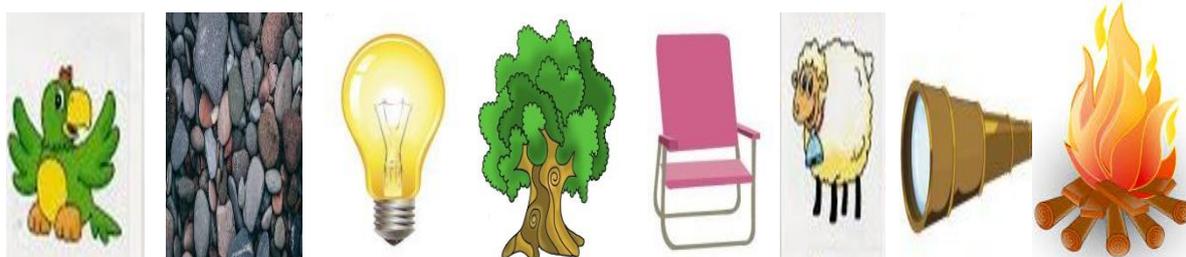
CON LOS PAPELES DEBES CONFECCIONAR TARJETAS Y EN LAS TARJETAS DEBES ESCRIBIR LOS NÚMEROS DEL 0 AL 9.

COLOCA LAS TARJETAS DESORDENADAS EN EL CIELO.

**DESARROLLO:** PARA PASAR POR EL TEJO DEBES SALTAR. EL CUADRO 1, 2, 3, 6 Y 9 LO SALTARÁS CON UN PIE, Y EL 4,5 Y 7,8 CON DOS PIES (UNO EN CADA CUADRO.) UNA VEZ QUE LLEGUES AL CIELO BUSCARÁS TARJETAS PARA FORMAR UN NÚMERO DE 2 CIFRAS Y LEERLO.

¡RECUERDA NO SE PUEDE REPETIR LOS NÚMEROS!

**4- ENUMERA LOS SIGUIENTES DIBUJOS, LUEGO RODEA CON UN CÍRCULO LOS SERES VIVOS.**



5- MARCA LAS OPCIONES CORRECTA

¿QUÉ NECESITAN LOS SERES VIVOS PARA VIVIR?

**AGUA LUZ AUTOS AIRE ALIMENTACIÓN AMIGOS**

6- DE LOS SERES VIVOS QUE HAY EN EL PUNTO 4, DIBUJA LA PLANTA Y COLOCA SI ES HIERBA, ÁRBOL O ARBUSTO.

7- PIENSA Y RESUELVE.

ESTÁS EN EL CASILLERO 23 Y TIENES QUE AVANZAR 6 CASILLEROS.

¿EN QUE CASILLEROS ESTARIAS? COLOREALO.

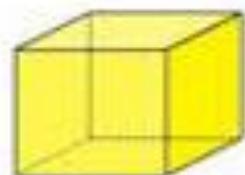
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ESTÁS EN EL CASILLERO 59 Y TIENES QUE RETROCEDER 8 LUGARES.

¿EN QUE CASILLERO ESTARÍAS? COLOREALO.

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

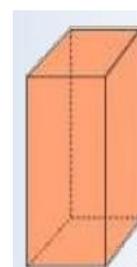
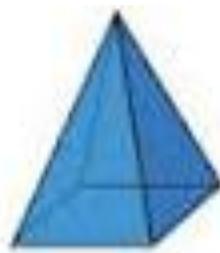
8- OBSERVA LOS SIGUIENTES CUERPOS GEOMÉTRICOS, ESCRIBE SU NOMBRE Y CLASIFICALOS EN PUEDEN RODAR Y NO PUEDEN RODAR.



C.....

E.....

C.....



C.....

P.....

PR.....

**PUEDEN RODAR**

**NO PUEDEN RODAR**

.....  
 .....  
 .....

.....  
 .....  
 .....



**¡AHORA SI A JUGAR!**

**MATERIALES:** UN DADO (SI NO TIENES CON AYUDA DE MAMÁ REALIZA UNO) Y EL TABLERO (ADJUNTO EN LA HOJA 5)

**PASOS:** UN PARTICIPANTE TIRA DEL DADO (POR TURNO), SEGÚN EL NÚMERO QUE SALGA TIENE QUE AVANZAR, SI EN EL CASILLERO QUE LE TOCÓ TIENE UNA CONSIGNA LA DEBE CONTESTAR, SI CONTESTA MAL VUELVE AL LUGAR QUE ESTABA.

**¡SUERTE!**

**DIRECTORA:** PROFESORA LUCIA RIVEROS

**SALIDA**

<b>1</b>	<b>2</b> NOMBRA UN SER VIVO	<b>3</b> AVANZA 4 CASILLEROS	<b>4</b> CUERPO GEOMÉTRICO QUE RUEDA	<b>5</b> NOMBRA 2 ANIMALES CON PLUMAS	<b>6</b> RETROCEDE 2 CASILLEROS
					<b>7</b> PIERDES UN TIRO
<b>12</b> NOMBRA 1 NÚMERO MENOR QUE 55	<b>11</b> ¿QUÉ NÚMERO SIGUE DEL 40?	<b>10</b> ¿CUÁNTO ES $10+7=.....?$	<b>9</b> MENCIONA UN ELEMENTO NO VIVO	<b>8</b> NÚMERO MAYOR QUE 39	
<b>13</b> MENCIONA 1 ELEMENTO SIN VIDA					
<b>14</b> CUENTA EN VOZ ALTA DEL 30 AL 40	<b>15</b> ¿CUÁNTO ES $15-5?$	<b>16</b> ¡SUERTE! TIENES UN TIRO MÁS	<b>17</b>	<b>18</b> AVANZA HASTA EL NÚMERO QUE TERMINE CON "2"	
			<b>19</b> NOMBRA UN CUERPO GEOMÉTRICO QUE NO PUEDA RODAR		
<b>24</b> ¿QUÉ NECESITA UN SER VIVO PARA VIVIR?	<b>23</b>	<b>22</b> NOMBRA UN NÚMERO MAYOR QUE 26	<b>21</b>	<b>20</b> RETROCEDE 6 CASILLEROS	
<b>25</b> MENCIONA UN ANIMAL QUE VUELE					
<b>26</b>	<b>27</b> CUENTA DEL 10 AL 20 EN VOZ ALTA	<b>28</b>	<b>29</b> ¿CUÁNTO ES $5+4?$	<b>30</b> ¡GANASTE!	