

Guía N° 24- Escuela “Patricias Mendocinas”-1°grado-Áreas integradas

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (2)

ESCUELA: Patricias Mendocinas

CUE: 700046700

DOCENTES: Lucía Alejandra Tovares, Patricia Molina, Mariela Navarro y Myriam Vera

GRADO: Primero

TURNO: Mañana

ÁREAS: Lengua, Ciencias Sociales, Educación Musical, Educación Física.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: *!!!DÍAS ANTES Y DESPUÉS,...EL DESAFÍO!!!*

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: -Numeración hasta 59. Posición, nombre, orden y descomposición de números naturales. -Sistema monetario.-Aplicación y realización de operaciones de suma, resta.

CIENCIAS NATURALES: - Seres vivos: diferenciación entre las características de las plantas y de los animales.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: - La reflexión sobre el sentido de los valores.

TECNOLOGÍA: -Proyecto tecnológico de elaboración de un juego

-Herramientas y utensilios simples del entorno.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: -Lee, escribe, ordena, compara y descompone un número natural hasta 59.

-Resuelve cálculos sin dificultad.-Utiliza los billetes de 10 pesos y monedas de 1 peso de nuestro sistema monetario.-Reconoce las distintas unidades de medidas convencionales de tiempo (días).


CIENCIAS NATURALES: -Señala e identifica partes que componen una planta y un animal.


FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: - Comprende, aplica los distintos valores a partir de las emociones y sentimientos.


TECNOLOGÍA: -Reconoce las herramientas escolares.-Identifica herramientas de diferentes oficios.


DESAFÍO: *“Armar un juego con letras y números que ayuden a construir frases cortas para inventar el nombre de un cuento” (se resuelve en esta guía)*


-SUMA Y COMPLETA LAS FAMILIAS:

Familia del 10 	$10+0=$	
	$10+1=$	
	$10+2=$	
	$10+3=$	
	$10+4=$	
	$10+5=$	
	$10+6=$	
	$10+7=$	
	$10+8=$	
	$10+9=$	

Familia del 20 	$20+0=$	
	$20+1=$	
	$20+2=$	
	$20+3=$	
	$20+4=$	
	$20+5=$	
	$20+6=$	
	$20+7=$	
	$20+8=$	
	$20+9=$	

Familia de 30 	$30+0=$	
	$30+1=$	
	$30+2=$	
	$30+3=$	
	$30+4=$	
	$30+5=$	
	$30+6=$	
	$30+7=$	
	$30+8=$	
	$30+9=$	

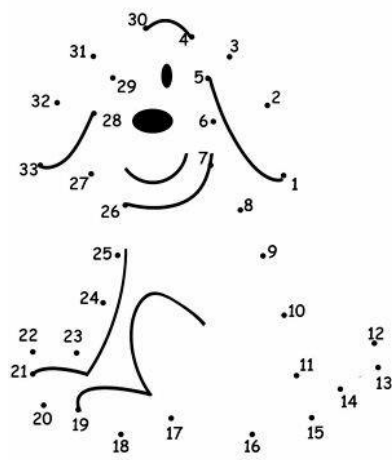
Familia de 40 	$40+0=$	
	$40+1=$	
	$40+2=$	
	$40+3=$	
	$40+4=$	
	$40+5=$	
	$40+6=$	
	$40+7=$	
	$40+8=$	
	$40+9=$	

Familia de 50 	$50+0=$	
	$50+1=$	
	$50+2=$	
	$50+3=$	
	$50+4=$	
	$50+5=$	
	$50+6=$	
	$50+7=$	
	$50+8=$	
	$50+9=$	

-ANOTA LOS NÚMEROS DE LA FAMILIA DE LOS "DIECES" AQUÍ:

--	--	--	--	--

-CONTINÚA LA SERIE Y ARMA EL DIBUJO DE ESTE ANIMALITO (Se enviará la siguiente imagen ampliada en PDF anexo)



-RESPONDE: ¿HASTA QUÉ NÚMERO LLEGASTE?

¿QUÉ NÚMEROS SON MENORES QUE 25? MENCIONA TRES.

Y ¿MAYORES QUE 25? MENCIONA TRES.

¿CUÁL ES TÚ FAVORITO DE TODOS?

-OBSERVA EL CASTILLO NUMÉRICO CON ATENCIÓN Y LUEGO COMPLETA LOS NÚMEROS QUE FALTAN:

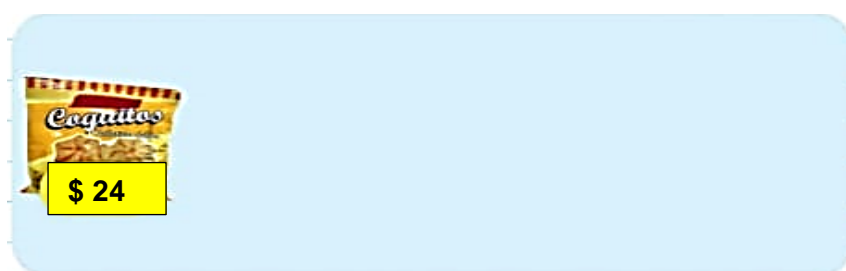
10			13		15			18	
20	21			24		26			29
30			33		35			38	39
40		42							
50							57		

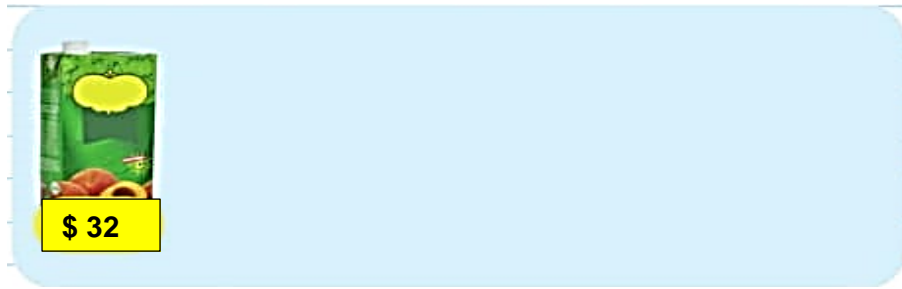
-COPIA LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS EN LOS RECUADROS VACÍOS:



- HACEMOS COMPRAS

-DIBUJA LOS BILLETES Y MONEDAS QUE NECESITAMOS PARA COMPRAR LOS SIGUIENTES PRODUCTOS





-SI VAMOS A COMPRAR A UN VIVERO, OBSERVA, PIENSA Y RESPONDE:



\$ 47



\$ 40



\$ 58



\$ 33

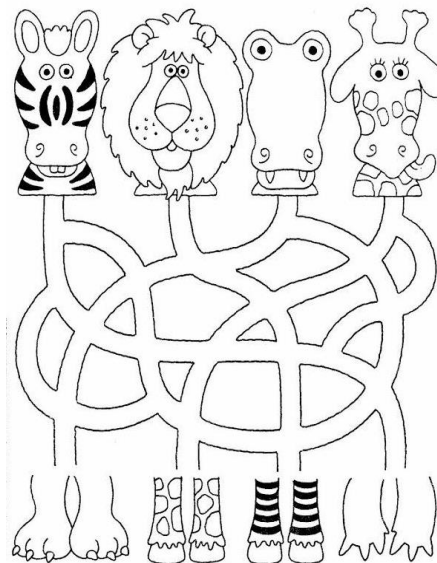
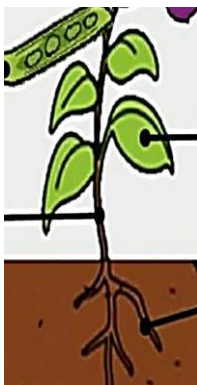
¿QUÉ PLANTA PUEDES COMPRAR CON ESOS BILLETES?

¿TE QUEDA VUELTO?

¿TE ALCANZA PARA COMPRAR EL ÁRBOL DE NARANJO? ¿VALE MÁS O VALE MENOS?

-¡PARTES MÁS O PARTES MENOS!

-DIBUJA LA PARTE QUE FALTA A ESTA PLANTA Y AYUDA A ESTOS ANIMALES A ENCONTRAR SUS EXTREMIDADES:



¡LLEGÓ LA HORA DE JUGAR!

Guía N° 24- Escuela “Patricias Mendocinas”-1°grado-Áreas integradas

-TE PROPONGO QUE CON AYUDA DE UN ADULTO CONSTRUYAS UN “JUEGO”

-PARA ELLO DEBERÁS UTILIZAR HERRAMIENTAS QUE YA CONOCES Y SABES UTILIZAR.

-PROCESO:

1°- BUSCAR UN CARTON

2°- MARCAR 20 CARTAS DE 8 CM POR 5 CM, CON AYUDA DE UNA REGLA Y UN LAPIZ.

3°- RECORTARLAS CON UNA TIJERA.

4°- PEGAR O DIBUJAR NÚMEROS (ARRIBA) E IMÁGENES (ABAJO) DE LAS CARTAS. USA LAS QUE DIBUJASTE ANTES Y LES COLOCASTE UNA 😊 (GUÍA 23).

-DESARROLLO DEL JUEGO: MEZCAR LAS CARTAS, SACAR UNA Y CON LAS IMÁGENES Y EL NÚMERO DE LA CARTA INVENTAS UN TÍTULO PARA UN CUENTO. GANARÁS UNA CARITA FELIZ CON CADA TÍTULO INVENTADO. ¡ÉXITOS!

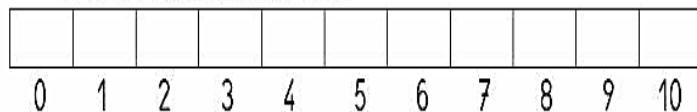
-NOMBRA Y DIBUJA LAS HERRAMIENTAS QUE UTILIZASTE PARA REALIZAR EL JUEGO.

-EXPLICA CON TUS PALABRAS A UN ADULTO COMO REALIZASTE ESTE JUEGO.

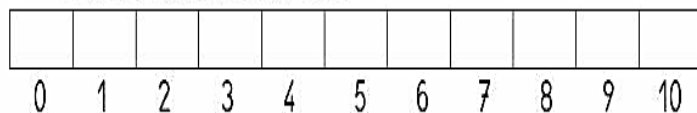
-CUANDO JUEGAS ¿CÓMO TE SIENTES? ¿QUÉ TE GUSTA? ¿QUÉ NO TE GUSTA?

-COLOREA CON AMARILLO DEL 1 AL 10 ¿CÓMO TE SIENTES DE ALEGRE? :

*CUANDO GANO UN JUEGO



*CUANDO HAGO LAS GUÍAS



DIRECTORA: CLAUDIA DÁVILA