

GUÍA PEDAGÓGICA DE RETROALIMENTACIÓN N° 24 (1)

-ESCUELA FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO

CUE 7000600-00

-DOCENTES: CLAUDIA OYOLA-NANCY ÁLVAREZ –BELÉN ALBARRACÍN- ELIANA LÓPEZ

-GRADO 1° A Y B

TURNO: MAÑANA

CICLO: PRIMERO

-ÁREAS: MATEMÁTICA-CIENCIAS NATURALES-EDUCACIÓN FÍSICA-TECNOLOGÍA.

-TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡CUÁNTO APRENDÍ ESTE AÑO!

-CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN- RELACIONES MAYOR MENOR O IGUAL- SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. **CIENCIAS NATURALES:** LOS ANIMALES Y SU HÁBITAT. **EDUCACIÓN FÍSICA:** DOMINANCIA LATERAL DERECHA E IZQUIERDA **TECNOLOGÍA:** DIFERENTES MODOS DE HACER LAS COSAS EN DISTINTAS ÉPOCAS. OFICIOS Y PROFESIONES EN EL LUGAR QUE HABITAN (ALIMENTACIÓN, VESTIMENTA, COMUNICACIÓN ENTRE OTROS)

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: EXPRESA Y RELACIONA CANTIDADES EN EL SISTEMA DE NUMERACIÓN.

MANEJA PROCEDIMIENTOS PARA RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS QUE INCLUYEN OPERACIONES CON NÚMEROS NATURALES.

CIENCIAS NATURALES: ESTABLECE DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS ENTRE LOS SERES VIVOS.

RESUELVE PREGUNTAS SENCILLAS RELACIONADAS CON EL HÁBITAT Y LA LOCOMOCIÓN DE LOS ANIMALES.

EDUCACIÓN FÍSICA: -RESUELVE SITUACIONES LUDO MOTRICES. -ELABORA VARIADAS RESPUESTAS CREATIVAS.

TECNOLOGÍA: COMPARA LOS DIFERENTES MODOS DE HACER LAS COSAS EN EL PASADO Y EN LA ACTUALIDAD. IDENTIFICA LOS CAMBIOS QUE SE PRODUCEN EN LOS OBJETOS.

DESAFÍO: AL FINALIZAR LAS ACTIVIDADES TE PROONGO QUE ARMES, ORDENES E IDENTIFIQUES NÚMEROS A TRAVÉS DEL CÁLCULO MENTAL. REALICES UN AFICHE CON LOS ANIMALES SALVAJES Y LOS DOMÉSTICOS

ACTIVIDADES

ARÉA MATEMÁTICA:

1- **LEE** LAS SIGUIENTES PISTAS Y **ESCRIBE** QUÉ NÚMERO TIENE CADA UNO EN SU CAMISETA

- LA MAMÁ TIENE EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE EL 79 Y EL 81.
- MARTINA TIENE EL ANTERIOR AL 44.
- FACUNDO TIENE EL POSTERIOR AL 56.
- EL PAPÁ TIENE EL MAYOR ENTRE ESTOS TRES NÚMEROS 89-92-96.



2- **MIRA** CON ATENCIÓN LOS NÚMEROS DE ESTAS CAMISETAS Y **MARCA** LA PISTA CORRECTA CON EL SIGNO QUE SE INDICA.

ES EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE EL 91 Y 93 ★

ES EL NÚMERO QUE SIGUE AL 42 ■

ES EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES DEL 57 ●



7-RESUELVE ESTOS PROBLEMAS.



EL LUNES FABIANA ATENDIÓ 12 PERROS Y 10 GATOS ¿CUÁNTAS MASCOTAS ATENDIÓ?

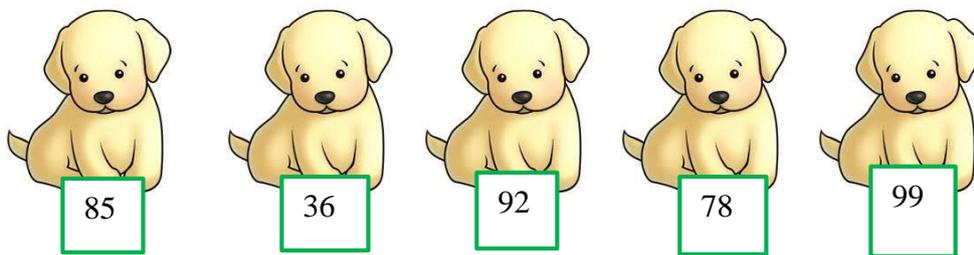


SI EN LA SALA DE ESPERA HABÍA 28 MASCOTAS Y YA ATENDIÓ A 6 ¿CUÁNTAS MASCOTAS LE QUEDAN POR ATENDER?



DE LAS 38 MASCOTAS QUE ATENDIÓ EL JUEVES, 15 NO FUERON VACUNADAS ¿CUÁNTAS MASCOTAS SE VACUNARON ESE DÍA?

8-ORDENA DE MENOR A MAYOR LOS NÚMEROS



9-OBSERVA EL NÚMERO QUE PENSÓ MANUELA Y MARCA CON UNA X LAS PISTAS CORRECTAS.



ES MAYOR QUE 60

ES MENOR QUE 90

ENTRE 90 Y 100

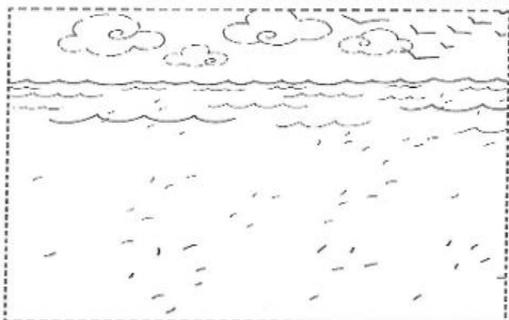
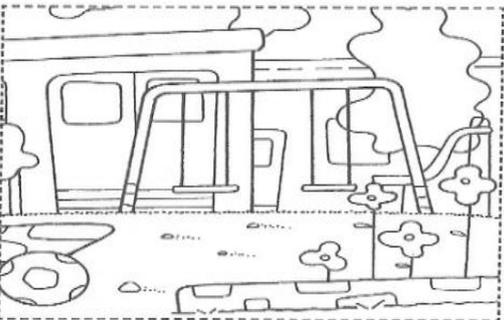
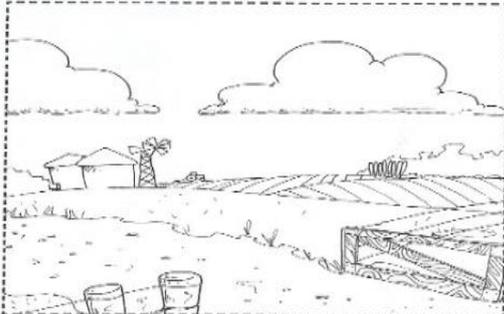
ES EL ANTERIOR A 97

10-PIENSAY ESCRIBE PISTAS PARA ADIVINAR ÉSTOS NÚMEROS.



ÁREA CIENCIAS NATURALES

1-OBSERVA CON ATENCIÓN ESTAS IMÁGENES, BUSCA, RECORTA Y PEGA UN ANIMAL DE ACUERDO AL LUGAR DONDE HABITA.



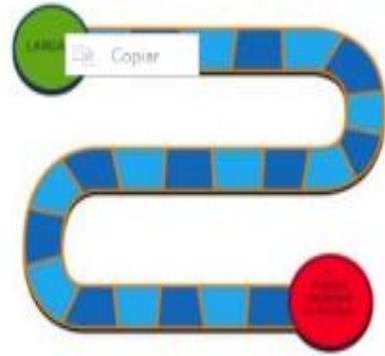
2-LEE O PIDE QUE TE LEAN EL SIGUIENTE TEXTO.

LOS ANIMALES QUE VIVEN EN EL PLANETA TIERRA SON MILLONES. ALGUNOS SE PARECEN ENTRE ELLOS Y OTROS SON MUY DIFERENTES ENTRE SÍ. HAY ANIMALES QUE PUEDEN VOLAR Y OTROS QUE NADAN. TAMBIÉN ESTÁN LOS QUE PUEDEN CORRER, CAMINAR O SALTAR. ALGUNOS SON GRANDES Y OTROS MUY PEQUEÑOS. SIN IMPORTAR COMO SEAN, LOS SERES HUMANOS DEBEMOS CUIDAR A TODOS LOS ANIMALES.

3-PIENSA Y DUBUJA ANIMALES QUE CUMPLAN CON ÉSTAS CARACTERÍSTICAS Y ESCRIBE SU NOMBRE.

TIENE CAPARAZÓN	TIENE 4 PATAS	TIENE ALAS Y PICO	TIENE ESCAMAS

EDUCACIÓN FÍSICA: IMAGINA QUE ESTÁS EN UN GRAN PARQUE DE DIVERSIONES. ALLÍ QUIERES SUBIR A TODOS LOS JUEGOS QUE SON MUY DIVERTIDOS. PARA PODER INGRESAR AL PARQUE, DEBES ARMAR UN CAMINO CON LAS RESPUESTAS DEL SIGUIENTE CUESTIONARIO, ESTO TE DARÁ EL PASE HACIA TODOS LOS JUEGOS. ¿TE ANIMAS A ARMAR TU PROPIO CAMINO PARA PODER SUBIR AL JUEGO?



1- BUSCA UNA HOJA GRANDE EN BLANCO QUE ES DONDE ARMARÁS A TU GUSTO, TU PROPIO CAMINO. SI QUIERES PUEDES GUIARTE CON EL MODELO DE LA FOTO.

2- LEE ATENTAMENTE LAS CONSIGNAS Y COMIENZA A UBICAR EN EL CAMINO LAS SIGUIENTES RESPUESTAS:

- CASILLERO 1- ESCRIBE TU NOMBRE.
- CASILLERO 2- ESCRIBE LAS VOCALES.
- CASILLERO 3- RESPONDE ¿CÓMO DEBES COMPORTARTE EN LA CLASE DE EDUCACION FÍSICA?
- CASILLERO 4- SALUDA CON UNA MANO Y LUEGO CON LA OTRA. DIBUJA UNA DE TUS MANOS.
- CASILLERO 5- RESPONDE ¿CON QUÉ LETRA COMIENZA TU NOMBRE?
- CASILLERO 6- SALTA CON UN PIE Y LUEGO CON EL OTRO PIE. DIBUJA UN SOLO PIE.
- CASILLERO 7- SALTA CON LOS DOS PIES ALREDEDOR DE UNA SILLA. RESPONDE Y ESCRIBE: ¿CUÁL ES TU JUEGO FAVORITO?
- CASILLERO 8- GIRA ALREDEDOR DE LA MESA Y PASA POR DEBAJO DE LA MISMA. LUEGO DIBÚJATE JUGANDO A LO QUE MÁS TE GUSTA.
- CASILLERO 9- ESTÁS A PUNTO DE OBTENER EL PASE PARA SUBIR A LOS JUEGOS, PARA QUE ESTO SEA POSIBLE, ESCRIBE UN DESEO QUE TENGAS PARA EL PRÓXIMO AÑO.

TECNOLOGÍA: OMAR NOS CONTÓ PARA QUÉ SE USABAN ALGUNOS OBJETOS CUANDO ERA PEQUEÑO Y CUALES USA AHORA. NOS HABLÓ DE LA RADIO, EL TELÉFONO, EL TELEVISOR Y LA COMPUTADORA.

1- ESCRIBE DEBAJO DE CADA IMAGEN CUÁL DE LOS OBJETOS

MENCIONADOS POR OMAR CREEES QUE SE MUESTRA EN CADA CASO



2- LEE CON AYUDA LO QUE CUENTA OMAR Y COMPLETA CON EL NOMBRE DEL OBJETO QUE CORRESPONDE.

· CUANDO ERA PEQUEÑO, CON MIS PRIMOS DISFRUTÁBAMOS MUCHO DE ESCUCHAR LOS RADIOTEATROS ALREDEDOR DE LA.....

· AHORA QUE EL VIVE EN MÉXICO, APRENDÍ A USAR LA PARA ENVIARLES FOTOS DE MIS NIETOS.

3- UNE CON FLECHAS COMO ERAN ANTES Y COMO SON AHORA ESTOS OBJETOS



FECHA DE PRESENTACIÓN: 25 DE NOVIEMBRE

DIRECTORA: DORA TRIGO