

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (3)

Escuela: PROVINCIA DE CHACO **CUE:** 700047100

Docentes: Adriana Chavero, Carina Cruz, Carina Landa

Grado: 1° A, B Y C **Turno:** MAÑANA Y TARDE **Áreas:** Matemática y Cs. Naturales

Título de la propuesta: “**MENTES ACTIVAS**”

Contenidos: MATEMÁTICA: EN RELACIÓN CON EL NÚMERO Y LAS OPERACIONES.

Números naturales: designación oral y representación escrita en situaciones problemáticas
Regularidades numéricas. Relaciones entre números de una y dos cifras. Comparar cantidades. Operaciones de adición y sustracción con distintos significados.
CIENCIAS NATURALES: LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS. **Diversidad animal:** Semejanzas y diferencias entre los invertebrados y los vertebrados. Invertebrados: diversidad, clasificación y características en su forma de agrupamiento.

Indicadores: MATEMÁTICA: Utiliza números naturales de una y dos cifras por lo menos hasta 30, a través de su designación oral y representación escrita al determinar y comparar cantidades. Identifica regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras. Utiliza las operaciones de adición y sustracción con distintos significados. Explora reglas de cálculo de sumas y restas y argumenta sobre su estrategia de cálculo. CIENCIAS NATURALES: Emplea la información obtenida de manera correcta. Reconoce diferencias y similitudes entre animales vertebrados e invertebrados. Registra en forma organizada la información obtenida. Utiliza diversas formas de resolución de tareas o consignas

Desafío: *Reformular cálculos en el juego “La espiral numérica”, de modo que las actividades se resuelvan empleando estrategias en las que se involucren acciones matemáticas en relación con la suma y la resta, en problemas relacionados con animales del entorno.*

ACTIVIDADES

DÍA 1: LUNES 16 DE NOVIEMBRE

1-VEAMOS CUÁNTO APRENDISTE SOBRE NÚMEROS, USANDO **LA ESPIRAL NUMÉRICA**, ES UN TABLERO PARECIDO AL DEL JUEGO DE LA OCA. TE PROONGO RESOLVER PROBLEMAS EN FORMA DE JUEGOS.

ANTES DE JUGAR, EXPLORA ESTE TABLERO TAN COLORIDO. (ADJUNTO EN PDF)
¿HASTA QUÉ CASILLERO PUEDES CONTAR SIN AYUDA? ¿Y CON AYUDA? A CONTAR, HAZLO...

UNOS AMIGOS QUIEREN EMPEZAR A JUGAR, PERO A ESTE TABLERO SE LE BORRARON ALGUNOS NÚMEROS.

Docentes: Adriana Chavero- Carina Cruz- Carina Landa

2- ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE FALTAN

3- ELIGE DEL CUADRO NUMÉRICO 3 NÚMEROS DE DOS CIFRAS Y ESCRIBE SUS NOMBRES. RECUERDA: SABER EL NOMBRE DE ALGUNOS NÚMEROS AYUDA A RECONOCER OTROS. (ADJUNTO TABLA EN PDF).

4-AHORA RESPONDE ESCRIBIENDO EL NÚMERO. LUEGO ESCRIBE COMO SE LEEN.

a) JOSÉ DEBE COLOCAR SU FICHA EN EL CASILLERO QUE ESTÁ ANTES DEL **VEINTISÉIS**, ¿EN QUÉ NÚMERO COLOCA SU FICHA? -----

b) SARA DEBE COLOCAR SU FICHA EN EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE EL **QUINCE** Y EL **DIECISIETE**, ¿CUÁL ES ESE NÚMERO? -----

c) RODEA EL NÚMERO QUE REPRESENTA TÚ EDAD Y LA FECHA DEL DÍA DE TU CUMPLEAÑOS. ESCRIBILOS

d) IDENTIFICA LOS NÚMEROS QUE ESTÁN MAL UBICADOS Y TÁCHALOS.



5-OBSERVA EL SIGUIENTE VIDEO <https://www.youtube.com/watch?v=zPLSPH9YeiY> SEGÚN LA INFORMACIÓN OBTENIDA EN EL VIDEO, UNE CADA GRUPO DE ANIMALES CON LA CARACTERÍSTICA QUE LOS IDENTIFICA.

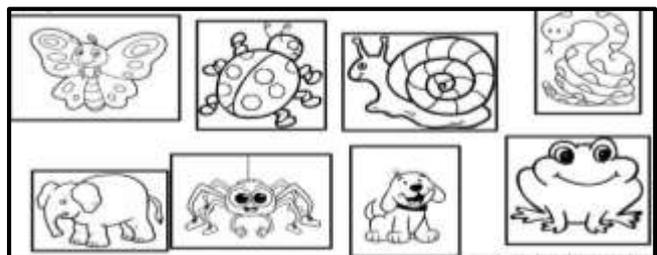
LOS ANIMALES VERTEBRADOS *

* NO TIENEN HUESOS NI COLUMNA VERTEBRAL.

LOS ANIMALES INVERTEBRADOS *

* SÍ TIENEN HUESOS Y COLUMNA VERTEBRAL.

6-PINTA CON ● LOS ANIMALES VERTEBRADOS Y CON ● LOS INVERTEBRADOS



DÍA 2 MARTES 17 DE NOVIEMBRE

1- ¡DESAFÍOS CON NÚMEROS!

JUGANDO A “LA TAPADITA” EN LA ESPIRAL NUMÉRICA, SE TAPARON DOS NÚMEROS QUE EMPIEZAN CON 1. ¿CUÁLES PUEDEN SER? -----

EN OTRO MOMENTO SE TAPARON DOS NÚMEROS QUE TERMINAN EN 5 ¿CUÁLES PUEDEN SER? -----

EN EL TABLERO HAY TRES NÚMEROS JEFES, SON AQUELLOS QUE TERMINAN EN CERO ¿CUÁLES SON? -----

2-ESCRIBE EL ANTERIOR Y EL SIGUIENTE DE CADA NÚMERO

| | | |
|-----|----|-----|
| ___ | 10 | ___ |
|-----|----|-----|

| | | |
|-----|----|-----|
| ___ | 22 | ___ |
|-----|----|-----|

3-ESTOS NÚMEROS ESTÁN DESORDENADOS, ORDÉNALOS DEL MÁS CHICO AL MÁS GRANDE.

| | | | | | |
|----|----|---|----|----|---|
| 30 | 18 | 6 | 21 | 10 | 7 |
|----|----|---|----|----|---|

4-RESUELVE ESTAS ADIVINANZAS, PUEDES AYUDARTE CON LA ESPIRAL NUMÉRICA,

ESTÁ ENTRE 15 Y 22
¿CUÁL DE ESTOS NÚMEROS ES?
24- 18- 30

TERMINA CON 5
ES MAYOR QUE 18
ES MENOR QUE 30
ES EL NÚMERO

5-ANIMALES PEQUEÑOS : ADIVINA ADIVINADOR!
LEE, DIBUJA Y ESCRIBÍ LA RESPUESTA



¿LOS BICHOS SON ANIMALES? RECORDÁ LO QUE ESTUDIASTE EN OTRAS GUÍAS. ALGUNOS INVERTEBRADOS TIENEN EL CUERPO DURO Y OTROS BLANDO. ALGUNOS TIENEN PATAS Y OTROS NINGUNA. EN ALGUNOS SE DISTINGUEN SUS PARTES (CABEZA, TORAX, ABDÓMEN, PATAS, ALAS) Y EN OTROS, NO. ALGUNOS SE MUEVEN POR EL AGUA, OTROS POR LA TIERRA Y OTROS POR EL AIRE.

6-OBSERVA BIEN LAS SIGUIENTES IMÁGENES. LEE CON AYUDA Y SEÑALA CON EL DEDO LOS ANIMALES QUE CORRESPONDEN.

¿CUÁLES TIENEN EL CUERPO DURO? ¿Y EL CUERPO BLANDO? ¿POSEEN PATAS? ¿HAY ALGUNO SIN PATAS? ¿CUÁNTOS SON LOS QUE SE DESPLAZAN CAMINANDO? ¿HAY ALGUNO QUE CAMINE Y VUELE?



ESCARABAJO



LOMBRIZ



CIEMPIÉS

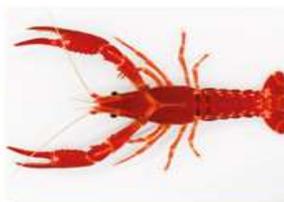
ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS QUE SON ACUÁTICOS



PULPO



HORMIGA



LANGOSTA DE MAR

DÍA 3 MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE

1- **¡JUGÁ CON LA ESPIRAL NUMÉRICA!** SE NECESITAN DOS JUGADORES Y MUCHAS GANAS DE SALTAR. *EMPIEZA EL JUEGO*, ARRANCA DESDE LA SALIDA SALTANDO SIEMPRE DE LA MISMA MANERA: PUEDE AVANZAR DE **2 EN 2**, DE **5 EN 5** CASILLEROS.AL EMPEZAR DICE EN VOZ ALTA DE A CUÁNTO VA A SALTAR: “**SALTO DE A...**”. EL SEGUNDO JUGADOR ELIGE DOS CASILLEROS A PARTIR DEL NÚMERO **10** Y COLOCA **2** TRAMPAS (PAPELITOS), PARA QUE CAIGA EN ALGUNA DE ELLAS.

SI EL PRIMER JUGADOR CAE EN ALGUNA DE LAS TRAMPAS, SE QUEDA CON EL PAPELITO. SI NO CAE EN NINGUNA, EL SEGUNDO PARTICIPANTE SE QUEDA CON LOS PAPELITOS.POR TURNOS JUGÁ CUATRO RONDAS. **GANA QUIEN TENGA MENOS PAPELITOS AL FINALIZAR EL JUEGO.** 2-PARA DESPUÉS DE JUGAR

- a) ¿EN QUÉ NÚMEROS CAERÍAS SI SALTARAS DE 2 EN 2? ANOTA EN TU CUADERNO LOS DIEZ NÚMEROS.
- b) ¿EN QUÉ NÚMEROS CAERÍAS SI SALTARAS DE 5 EN 5? ANOTA LOS NÚMEROS EN LOS QUE CAERÍAS
- c) MIRA LOS NÚMEROS QUE ANOTASTE. ¿CUÁL SERÁ EL “TRUCO” PARA PONER LAS TRAMPAS Y GANAR EL JUEGO?

3- RESUELVE LOS CÁLULOS.RETROCEDE O AVANZA EN LA ESPIRAL NUMÉRICA.

| 1 MENOS | 1 MÁS | 5 MENOS | 5 MÁS | 10 MENOS | 10 MÁS |
|-----------------------|-------|-----------------------|-------|-----------------------|--------|
| 13 | | 20 | | 12 | |

4-HOY VAMOS A CONTINUAR CON LAS PARTES DEL CUERPO DE LOS ANIMALES INVERTEBRADOS. OBSERVA EL SIGUIENTE BICHITO, COLOCALE EL NOMBRE A LAS PARTES QUE ESTAN MARCADAS Y EL NOMBRE DEL ANIMALITO.



¡AHORA NOS CONVERTIMOS EN INVESTIGADORES! BUSCA Y MIRA BIEN UNO DE LOS BICHOS QUE ENCUENTRES EN EL JARDÍN DE TU CASA Y DIBÚJALO EN EL CUADERNO. CUANDO TERMINES COLÓCALE EL NOMBRE A CADA UNA DE SUS PARTES.

DÍA 4 JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

1-RESUELVE ESTOS PROBLEMAS USANDO LA ESPIRAL NUMÉRICA HASTA 30.

IMAGINA “UNA PULGA” QUE SALTA POR EL CUADRO DE NÚMEROS. **SALTA HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS DE A UN CASILLERO POR VEZ.**

SI LA PULGA ESTÁ UBICADA EN EL NÚMERO **12** Y SALTA PARA ADELANTE. ¿EN QUÉ CASILLERO CAE? -----

¿ES CIERTO QUE SI LA PULGA ESTÁ EN EL CASILLERO **19** Y SALTA PARA ADELANTE CAE EN EL 20? -----

AHORA LA PULGA SALTA DE A UNA VEZ PARA ATRÁS. ESTÁ UBICADA EN EL **27**, ¿EN QUÉ CASILLERO CAE? -----

SI SALTA PARA ATRÁS DESDE EL NÚMERO **10** ¿PUEDE CAER EN EL 11? ¿CÓMO LO SABEN? -----

REPENSAMOS LOS PROBLEMAS. CUANDO LA PULGA SALTA PARA ADELANTE, ¿CAE EN EL CASILLERO QUE ESTÁ JUSTO ANTES DEL NÚMERO O CAE EN EL QUE SIGUE? -----

¿Y CUANDO SALTA PARA ATRÁS? -----

¿EN QUÉ CASO HAY QUE SUMAR 1 O RESTAR 1? -----

2-RESUELVE ESTOS CÁLCULOS (AVANZO UNO, RETROCEDO UNO).

$4 + 1 =$ $7 + 1 =$ $12 + 1 =$ $6 - 1 =$ $9 - 1 =$ $18 - 1 =$

3- LOS ANIMALES SE MUEVEN DE MANERA MUY DIFERENTE.



HORMIGA



VAQUITA DE SAN ANTONIO



LIBÉLULA



BABOSA

SI OBSERVAS ESTOS PEQUEÑOS BICHOS EN LAS IMÁGENES MÁS ABAJO, VEMOS QUE LOS CUATRO SE DESPLAZAN DE MODO DISTINTO. ALGUNOS CAMINAN EN EL SUELO, OTROS SE ARRASTRAN Y ESTÁN AQUELLOS QUE VUELAN. Y TAMBIÉN HAY ALGUNOS QUE PUEDEN TRASLADARSE DE DOS MANERAS: CAMINAN Y VUELAN. TE

DOY ALGUNOS EJEMPLOS. SEGURO QUE LOS CONOCES. ¿CÓMO SE DESPLAZA CADA UNO?

COPIA EL CUADRO EN TU CUADERNO Y COMPLETA COLOCANDO LA FORMA EN QUE SE DESPLAZA CAUNO DE LOS BICHITOS.

| BICHITO | VUELA | CAMINA | SE ARRASTRA | VUELA Y CAMINA |
|------------------------|-------|--------|-------------|----------------|
| HORMIGA | | | | |
| VAQUITA DE SAN ANTONIO | | | | |
| LIBÉLULA | | | | |
| BABOSA | | | | |

DÍA 5 VIERNES 20 DE NOVIEMBRE

1-PARA SABER MÁS DEL TEMA PUEDES INFORMARTE CON PAKAPAKA EL PROGRAMA QUE SE LLAMA1,2,3 “A *DESCUBRIR BICHOS*” AQUÍ TE DEJO EL ENLACE: <https://youtu.be/byCh7Ltt3XE> AHORA COPIA EN TU CUADERNO ESTE CUADRO. CADA FILA SEÑALA DISTINTAS MANERAS QUE EMPLEAN ALGUNOS ANIMALES PARA TRASLADARSE. EN CADA CASILLERO DIBUJA LOS INVERTEBRADOS QUE CONOZCAS

Y QUE SE MUEVAN SEGÚN EL TÍTULO. UNA PISTA, TE PUSE UNA ARAÑA EN EL CASILLERO DONDE DICE “CAMINAN”.

| CAMINAN | VUELAN | SE ARRASTRAN | CAMINAN Y VUELAN |
|---|--------|--------------|------------------|
|  | | | |

2- ¡SE VIENE EL DESAFÍO, TE TOCA RAZONAR SOLITO! JUEGA AL JUEGO “LA TAPADITA”. DEBERÁS TAPAR EN LA ESPIRAL DE NÚMEROS, CON UN PAPELITO, **10** NÚMEROS MENORES QUE 30. AHORA INVENTA NUEVOS CÁLCULOS DE SUMA Y RESTA QUE DEN COMO RESULTADO ESOS NÚMEROS QUE TAPASTE.

¡ATENCIÓN! LA PULGA SALTA HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS, PERO ESTA VEZ CON SALTOS DE A 2 Y DE A 3 CASILLEROS. EMPLEA LA ESTRATEGIA APRENDIDA, AVANZA O RETROCEDE EN EL CIRCUITO DE LA SERIE NUMÉRICA. ANOTA DIEZ CÁLCULOS EN TOTAL. (DE SUMA Y RESTA)

Directora: Carina Castillo - Vice Director: Daniel Gil.