

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN – (2)

ESCUELA: CAPITAL FEDERAL CUE 700060700

DOCENTES: ROMERO MARIANA - ZÁRATE MARCELA.

GRADO: 1º "A" Y "B" - 1º CICLO- NIVEL PRIMARIO- TURNO: MAÑANA Y TARDE

ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES – PLÁSTICA - TECNOLOGÍA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "JUGANDO SE APRENDE".

CONTENIDOS: REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA. VALOR POSICIONAL. DESCOMPONER Y COMPONER EN UNOS-DIECES. FIGURA Y CUERPOS GEOMÉTRICOS. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LOS SERES VIVOS. PARTES Y CICLO DE VIDA. ELEMENTOS DE LA PLÁSTICA. MATERIALES CON QUE ESTÁN HECHOS LOS PRODUCTOS.

INDICADORES DE LA EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: EXPLORA LAS REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA PARA LEER, ESCRIBIR, ORDENAR Y COMPARAR NÚMEROS HASTA EL 70.

RECONOCE EL VALOR POSICIONAL DE UN NÚMERO PARA DESCOMPONER Y COMPONER NÚMEROS, EN SUMAS DE UNOS Y DIECES. ESTABLECE RELACIONES ENTRE LAS FIGURAS Y LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.

CIENCIAS NATURALES: IDENTIFICA CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LAS PLANTAS Y ANIMALES (PARTES, CICLO VITAL). IDENTIFICA CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL SER HUMANO.

EDUC. PLÁSTICA: IDENTIFICA LOS ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN Y PALETA DE COLORES.

EDUC. TECNOLÓGICA: NOMBRA LOS DISTINTOS MATERIALES DE LOS PRODUCTOS.

DESAFÍO: JUGAR AL JUEGO DE LA OCA CON LOS CONTENIDOS APRENDIDOS POR MEDIO DE VIDEOLLAMADAS.

ACTIVIDADES. MATEMÁTICA: PRESTA ATENCIÓN PARA EL JUEGO FINAL.

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
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99



1- EXPLORA EL CUADRO DE LAS FAMILIAS DE LOS NÚMEROS. AYUDA AL GAUCHO A APRENDER SOBRE LOS NÚMEROS.

- ¿CÓMO ESTÁN ORGANIZADOS LOS NÚMEROS?
- ¿HASTA QUÉ CASILLERO PUEDES CONTAR SIN AYUDA? ¿CON AYUDA?

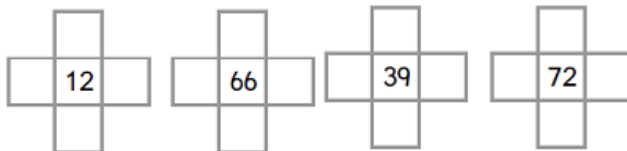
2- ESCRIBE LOS NOMBRE DE LAS SIGUIENTES FAMILIA DE NÚMEROS.

20..... 30.....
50..... 60.....

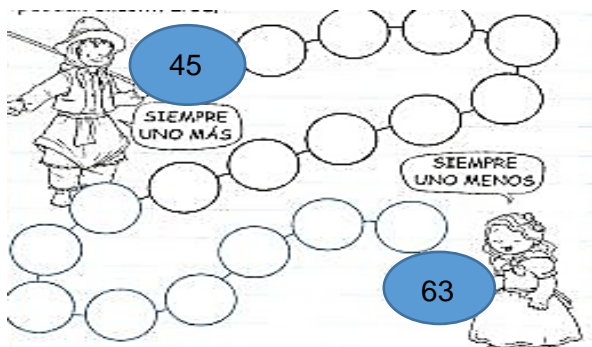
3- BUSCA EN EL CUADRO DE NÚMEROS:

- 2 NÚMEROS CON CIFRAS IGUALES. _____
- EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES DEL 50 _____
- EL NÚMERO QUE ESTÁ DESPUES DEL 59 _____

4- AL PAISANO SE LE ESCAPARON ALGUNOS NÚMEROS. AYÚDALO A COMPLETAR.



5- CONTINÚA LA SERIE PARA QUE LOS PAISANOS SE JUNTEN A BAILAR.

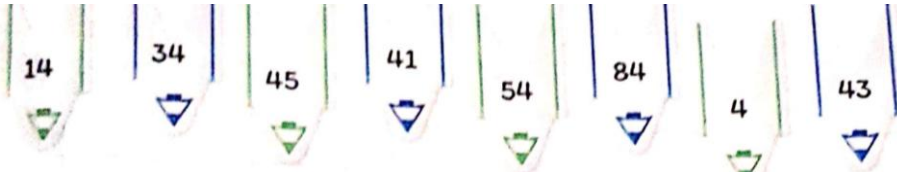


6- "DE COMPRA EN LA PULPERÍA DON JOSÉ"

CUARENTA Y...



- DON JOSÉ NOMBRÓ EL NÚMERO, PERO NO SE ENTENDIÓ BIEN. PINTA LOS NÚMEROS QUE PODRÍAN ACERCARSE AL MOSTRADOR.



- ORDENA LOS NÚMEROS QUE YA ATENDIÓ DON JOSÉ DESDE EL PRIMERO, DE MENOR A MAYOR.



7- LA PAISANITA MARÍA FUE A LA PULPERÍA POR PRIMERA VEZ. OBSERVA Y RESUELVE.

¿CUÁNTO DINERO TIENE?



¿QUÉ PRODUCTOS PUEDE COMPRAR?



FINALMENTE MARÍA COMPRÓ ESTE DULCE.

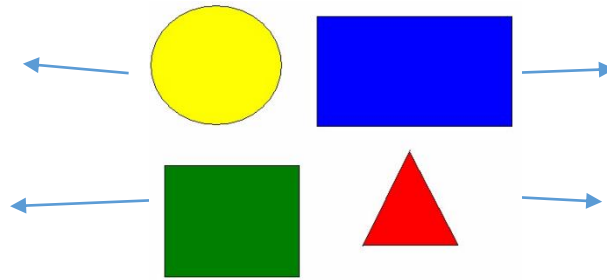
¿LE ALCANZA EL DINERO? RODEA LA RESPUESTA

SI

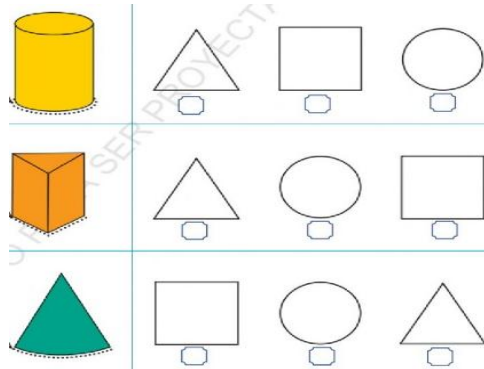
NO

8- PARA EL FESTEJAR EL DÍA DE LA TRADICIÓN, REALIZAN GUIRNALDAS Y BANDERINES.

¿QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS PUEDES UTILIZAR? COLOCA SUS NOMBRES.



9- PINTA LA HUELLA QUE DEJA CADA CUERPO GEOMÉTRICO PARA HACER LA GUIRNALDA.



CIENCIAS NATURALES

10- OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN.

- MENCIONA TODOS LOS SERES VIVOS Y NO VIVOS.



VIVOS	NO VIVOS

11. ¿EN QUÉ NOS PARECEMOS? UNE CADA PARTE DEL CUERPO.

CABEZA

TRONCO

BRAZO

PATAS

COLA

PIE



12. MARCA CON UNA X DONDE CORRESPONDA.

ANIMAL	ALIMENTACIÓN			COBERTURA		
	CARNÍ- VORO	HERBÍ- VORO	OMNÍ- VORO	PELO	ESCAMA	PLUMA
GALLINA						
PEZ						
CABALLO						



13. EN LA IMAGEN HAY UN . MARCA CON X, SEGÚN SU TALLO ES:

HIERBA

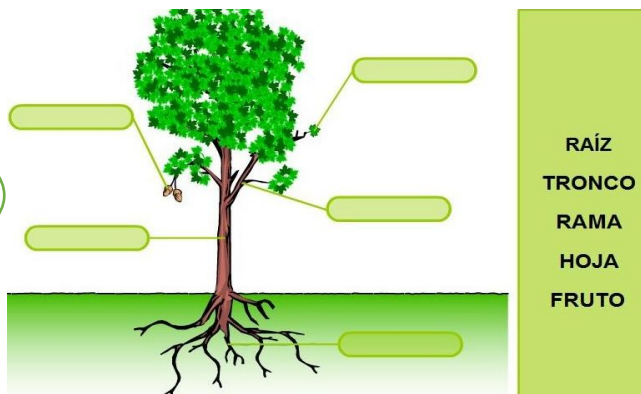
ARBUSTO

ÁRBOL

14. AYUDA A LA PAISANA A COMPLETAR LAS PARTES DE LA PLANTA.

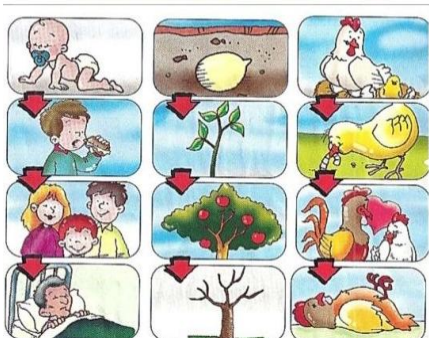


¿TE
ACUERDAS?



11- COMO YA SABES TODOS LOS SERES VIVOS CUMPLEN UN CICLO VITAL. COMPLETA LAS ETAPAS DEL CICLO VITAL. (NACE, CRECE, SE REPRODUCE Y MUERE)

DIFERENTES CICLOS DE VIDA



Four empty rectangular boxes for labeling the stages of the life cycle.

EDUCACIÓN PLÁSTICA.

1-VAMOS A JUGAR AL "ROSCO" CON LA AYUDA DE UN ADULTO, DEBES RESPONDER PREGUNTAS DE ESTA ÁREA QUE VISTE A LO LARGO DEL AÑO Y ANOTARLAS A CONTINUACIÓN DE LA LETRA INICIAL.

COMIENZA CON R. UNO DE LOS COLORES PRIMARIOS.

BUSCA LA LETRA INICIAL DE TU NOMBRE Y ESCRÍBELA.

PINTA CON UN COLOR PRIMARIO QUE ELIJAS LA LETRA DE TU INICIAL



TECNOLOGÍA.

1- RECUERDA:



LAS COSAS QUE NOS
RODEAN ESTÁN HECHAS
DE MATERIALES.

2- MIRA OBJETOS EN TU CASA DE DISTINTOS MATERIALES (MADERA, VIDRIO, PLÁSTICO, PAPEL, TELA Y METAL).

3- OBSERVA LA IMAGEN Y NOMBRA LOS MATERIALES CON LOS QUE ESTÁN HECHOS ESTOS PRODUCTOS.



❖ JUGAR CON LA SEÑO AL JUEGO DE LA OCA.

DIRECTORA: JUANA MONTAÑO - VICEDIRECTORA: ZULMA ORELLANO