

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 3

ESCUELA: LUIS JORGE FONTANA

CUE: 700002300

DOCENTES: VIRGINIA AGÜERO MENI- ELISA ORTEGA- ANDREA PANTUSO- SOFÍA CRAVERO

GRADO: 1° A Y B **CICLO:** PRIMERO **NIVEL:** PRIMARIO **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA- CIENCIAS NATURALES- EDUCACIÓN FÍSICA- ARTES VISUALES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “**LOS NÚMEROS VAN AL ZOOLOGICO**”

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** EL NÚMERO NATURAL. ESCRITURAS EQUIVALENTES DE UN NÚMERO. DESCOMPOSICIÓN ADITIVA DE NÚMEROS EN “UNOS” Y “DIECES”. SUMA Y RESTA: DISTINTOS SIGNIFICADOS. FIGURAS GEOMÉTRICAS. **CIENCIAS NATURALES:** LOS SERES VIVOS: PARTES QUE FORMAN EL CUERPO, CANTIDAD Y TIPO DE EXTREMIDADES. TIPOS DE COBERTURAS. DIVERSIDAD DE ANIMALES EN AMBIENTES. **FORMACIÓN ÉTICA:** PUESTA EN PRÁCTICA DE DIFERENTES TIPOS DE NORMAS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** EXPLORACIÓN DE LAS NOCIONES DE UBICACIÓN Y ORIENTACIÓN DEL PROPIO CUERPO Y LOS OBJETOS EN EL ESPACIO. **ARTES VISUALES:** PUNTO Y LÍNEA. TEXTURAS. COLOR. SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE COLORES. LA IMAGEN TRIDIMENSIONAL.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: **MATEMÁTICA:** RECONOCE LOS NÚMEROS NATURALES PROPUESTOS. DESCOMPONE EN UNOS Y DIECES. RESUELVE SUMAS Y RESTAS. IDENTIFICA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. **CIENCIAS NATURALES:** CLASIFICA ANIMALES SEGÚN TIPO DE COBERTURA EXTERNA (PELOS, PLUMAS, ESCAMAS O PIEL DESNUDA). DISTINGUE LAS DIFERENTES FORMAS DE DESPLAZAMIENTOS DE LOS ANIMALES (CAMINAN, VUELAN, NADAN, SE ARRASTRAN). **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** RESPETA TURNOS Y REGLAS DE JUEGOS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** SE ORIENTA, DIFERENCIA ADELANTE-ATRÁS, ARRIBA-ABAJO, ALREDEDOR DE, ETC. **ARTES VISUALES:** APLICA LA LÍNEA EN LA CONFIGURACIÓN DE LAS FORMAS Y EL ESPACIO. REALIZA UN COLLAGE CREANDO TEXTURAS. IDENTIFICA LOS COLORES Y LOS APLICA EN SUS PRODUCCIONES. IDENTIFICA LA FIGURA DEL FONDO. MODELA EN LA TRIDIMENSIÓN.

DESAFÍO: **CONSTRUIR UN TABLERO DE NÚMEROS PARA JUGAR CON LA CLASIFICACIÓN DE ANIMALES.**

ACTIVIDADES

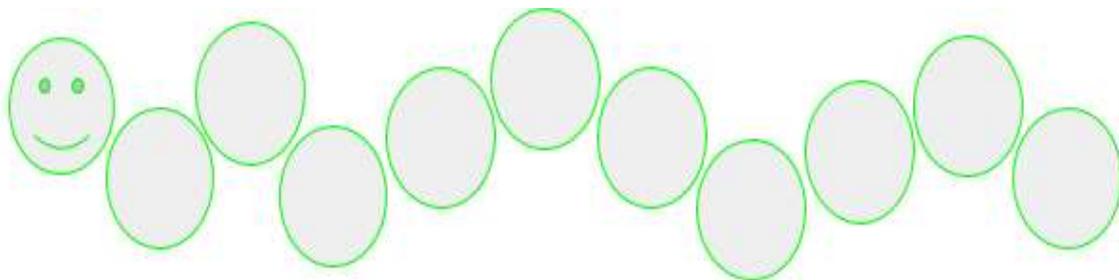
DÍA 1 **MATEMÁTICA**

LA SEMANA ANTERIOR JUGASTE CON ADIVINANZAS, AHORA JUGAREMOS CON LOS NÚMEROS.

CON AYUDA DE UN ADULTO REALICEN LA MISMA FIGURA DEL GUSANO EN UNA CARTULINA U HOJA GRANDE.

¡MANOS A LA OBRA, COMIENZA A REALIZAR TU PROPIO JUEGO!

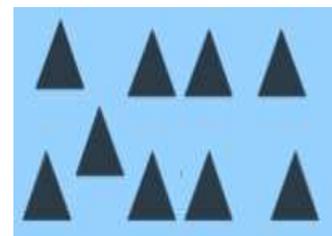
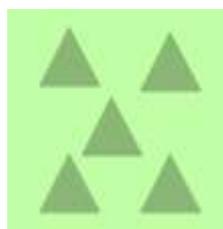
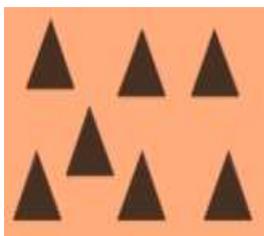
1. **CUENTA Y COMPLETA** CON NÚMEROS DEL 1 AL 10 LOS CÍRCULOS QUE FORMAN EL CUERPO DEL GUSANO.



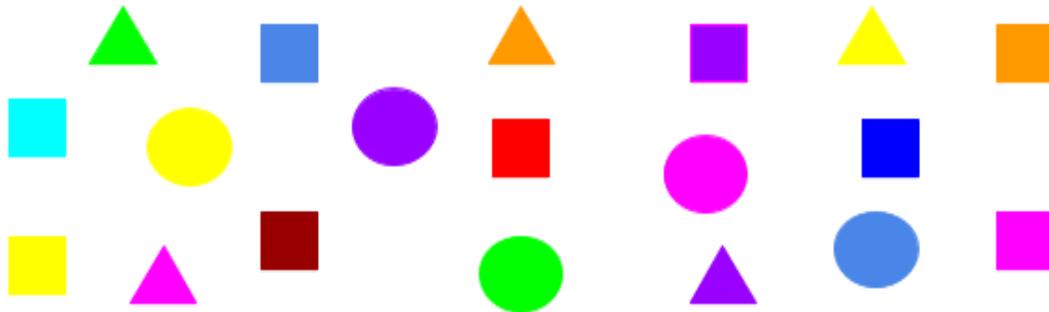
2. **COLOREA** CON **ROJO** LOS CÍRCULOS, QUE ESTÁN DESPUÉS DE 3 Y DE 9; CON **AZUL** LOS QUE ESTÁN ANTES DE 7 Y DE 9.

DÍA 2 **MATEMÁTICA**

1. **CUENTA** CADA GRUPO DE LOS TRIÁNGULOS Y **COLOREA** CON **AMARILLO** EL CÍRCULO QUE CORRESPONDE A ESE NÚMERO EN EL GUSANO.



3. **RODEA** LOS CUADRADOS Y **COLOREA** EN EL GUSANO CON **VERDE** EL NÚMERO CORRESPONDIENTE A ESA CANTIDAD.



DÍA 3 CIENCIAS NATURALES -FORMACIÓN ÉTICA.

1. **REALIZA** DOS TARJETAS COMO LAS DEL EJEMPLO.



1. **OBSERVA Y RESPONDE EN FORMA ORAL:** ¿QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS SON LAS TARJETAS? ESCRÍBELAS.
2. **ARMA** 3 FICHA PARA CADA JUGADOR CON LAS SIGUIENTES FIGURAS Y COLORES QUE SE INDICAN UN **CÍRCULO ROJO**, UN **TRIÁNGULO AZUL**, UN **CUADRADO VERDE**
3. **BUSCA O DIBUJA** IMÁGENES DE ANIMALES QUE TENGAN DISTINTOS DESPLAZAMIENTOS (CAMINA, NADA, SALTA, VUELA, REPTA), UNO DE CADA UNO, TAMBIÉN QUE LOS PUEDES CLASIFICAR SEGÚN SU COBERTURA DE PIEL. MIRA LOS EJEMPLOS QUE TE DA LA SEÑO:



4. **PEGA** LAS IMÁGENES EN EL GUSANO, EN CADA UNO DE LOS CÍRCULOS QUE SE INDICA: 1, 3, 5, 7 Y 9

-PARA COMENZAR A JUGAR DEBES ESTABLECER NORMAS COMO, POR EJEMPLO:

- RESPETA LOS TURNOS (UNO POR VEZ).
- INICIA EL JUEGO EL QUE LE TOCA EL NÚMERO MAYOR AL TIRAR LOS DADOS.

RECUERDA: LAS NORMAS SON REGLAS DE **CONDUCTA QUE DETERMINAN CUÁL ES EL COMPORTAMIENTO ADECUADO ENTRE LAS PERSONAS QUE COMPARTEN UN LUGAR Y UN MOMENTO DETERMINADO.**

7-PIENSA Y ESCRIBE UNA NORMA MÁS PARA QUE SE RESPETEN DURANTE EL JUEGO.

8- OBSERVA Y TACHA LAS ACCIONES INCORRECTAS Y PINTA LO CORRECTO.



9- ESCRIBE UNA NORMA DE CONVIVENCIA FAMILIAR.

¡LISTO YA TIENES EL JUEGO TERMINADO PARA COMENZAR A JUGAR!

SE PUEDE JUGAR DE 2 A 3 PARTICIPANTES. * NECESITARÁS UN DADO. *AL COMENZAR, TIRA EL DADO UNO POR VEZ, AL QUE LE TOCA EL NÚMERO MAYOR INICIA EL JUEGO *SI TE TOCA CAER EN LOS CASILLEROS ROJOS (4-10) VUELVES A COMENZAR EL JUEGO. *EN LOS CASILLEROS DE COLOR AMARILLO LEE LA TARJETA DEL MISMO COLOR, NOMBRA UN ANIMAL Y CLASIFÍCALO SEGÚN SU COBERTURA, SI TE EQUIVOCAS RETROCEDES 1 CÍRCULO*EN LOS CÍRCULOS VERDES LEE LA TARJETA DEL MISMO COLOR, NOMBRA UN ANIMAL Y SU DESPLAZAMIENTO, SI TE EQUIVOCAS RETROCEDES 2 CÍRCULOS.* *SI TE TOCA EN ALGÚN CASILLERO DONDE ESTÁN LOS ANIMALITOS, ELIGE UNA DE LAS TARJETAS(AMARILLA O VERDE) Y CLASIFÍCALO SEGÚN TU ELECCIÓN DE TARJETA, SI TE EQUIVOCAS PIERDES UN TURNO SI LO DICES CORRECTAMENTE AVANZAS 1 CÍRCULOS. GANA EL PRIMERO QUE LLEGUE AL NÚMERO 10.

DÍA 4 EDUCACIÓN FÍSICA

REALIZARÁS CON AYUDA, EL MISMO TABLERO DE LA CLASE 1 (DEL Nº 1 AL 39 Y CON LA MISMA DISTRIBUCIÓN) EN EL PATIO DE TU CASA O EN UN ESPACIO QUE TE PERMITA MARCAR CADA CASILLERO DEL TAMAÑO DE UNA BALDOSA.2)CAMINA HACIA ADELANTE HASTA EL CASILLERO NRO 3 Y SALTA CON DOS PIES JUNTOS HASTA LLEGAR AL 5 , HACIA DONDE SALTASTE, TROTA DESPACITO SIGUIENDO UNA LÍNEA RECTA DESDE EL CASILLERO 5 AL 9, DESDE EL CASILLERO 9 AL 69 EN LÍNEA RECTA CAMINA HACIA ATRÁS, LUEGO SALTA HACIA ADELANTE Y DE DOS EN DOS DEL 69 AL 60. REALIZA GALOPE LATERAL (DE COSTADO MANOS EN LA CINTURA ABRE Y JUNTA PIERNAS DESPLAZÁNDOSE) ALREDEDOR DE TODOS LOS NÚMEROS TERMINADOS EN 1, SALTA EN 1 PIE DENTRO DE TODOS LOS CASILLEROS DESDE EL 20 HASTA EL 29, REALIZA SALTICADO POR FUERA DEL TABLERO RECORRIENDOLO TODO.

BUSCA UN DADO Y COLOCA EN CADA CARA DEL MISMO EL NOMBRE DE UN ANIMALITO (CANGURO, CONEJO, POTRILLO, TORTUGA ,CANGREJO, COCODRILO) QUE REALICE LAS SIGUIENTES ACCIONES, SALTA HACIA ADELANTE COMO UN... CAMINA HACIA ATRÁS COMO UN... REALIZA TROTECITO COMO UN... SALTA CON DOS PIES JUNTOS HACIA ARRIBA COMO UN, APOYA LAS MANOS EN EL PISO Y SE ARRASTRA COMO UN... TIRA EL DADO POR EL SUELO SOBRE EL TABLERO Y SEGÚN EN EL CASILLERO Y EN EL ANIMALITO QUE CAE REALIZAS LA ACCIÓN MOTRIZ DE ESE ANIMAL, LA CANTIDAD DE VECES QUE INDICA EL CASILLERO DONDE CAYÓ.

DÍA 5 ARTES VISUALES

1. **DIBUJA** EN TU HOJA DE CARPETA, ANIMALES CON DISTINTOS DESPLAZAMIENTOS, TODOS LOS QUE QUIERAS. ¿DÓNDE ESTÁN ESTOS ANIMALES? **DIBUJA SU ALREDEDOR**, PENSA SI ESTÁN EN UN BOSQUE CON UN RÍO, UNA MONTAÑA, UNA PLAYA, ETC. USA TU IMAGINACIÓN, TRATA DE OCUPAR TODA LA HOJA.
2. CON AYUDA, **PEGA** DISTINTOS ELEMENTOS NATURALES (HOJAS, HIERBA, LENTEJAS, SÉMOLA, CAFÉ, ETC.) QUE LE DEN TEXTURA A TU DIBUJO.
3. **REALIZA OTRO DIBUJO**, EN UNA HOJA APARTE, CON TU ANIMAL FAVORITO. QUE SEA BIEN GRANDE Y TE OCUPE LA MAYOR PARTE DE LA HOJA. **PÍNTALO** CON EL MATERIAL QUE QUIERAS.

- 4. ELEGÍ UN ANIMAL (PUEDE SER TU FAVORITO O UNO DIFERENTE) Y ÁRMALO CON PLASTILINA O MASA DE SAL. SI PUEDES, SACALE FOTOS, PARA QUE LA SEÑO LO PUEDA VER DESPUÉS.**

VICEDIRECTORA: **MÓNICA FUENTES**

DIRECTORA: **SANDRA MORENO**