

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

**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. SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE LOS INVERTEBRADOS Y LOS VERTEBRADOS. 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 HASTA EL 40. DESCOMPONE EN UNOS Y DIECES. RESUELVE SUMAS Y RESTAS. IDENTIFICA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. **CIENCIAS NATURALES:** CLASIFICA ANIMALES SEGÚN SEAN VERTEBRADOS O INVERTEBRADOS, 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 CIENCIAS NATURALES

LA SEMANA ANTERIOR CONSTRUISTE UN JUEGO DE TARJETA DE ADIVINANZAS. AHORA JUGAREMOS CON LOS NÚMEROS Y ANIMALES.

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

1. ANTES DE COMENZAR A ARMAR EL JUEGO DEBES RECORDAR LO APRENDIDO.
2. OBSERVA ESTOS ANIMALES Y DIBÚJALO EN EL CUADRO SEGÚN CORRESPONDA:



CAMINAN	VUELAN	NADAN	SE ARRASTRAN

3. OBSERVA ESTOS ANIMALITOS Y DIBÚJALOS EN EL CUADRO QUE CORRESPONDA:



CON PATAS	CON ALETAS	SIN EXTREMIDADES	CON ALAS

DÍA 2 MATEMÁTICA

1. CON AYUDA DE UN FAMILIAR ELABORA UN TABLERO, LUEGO COMPLETA CON CASILLERO DEL 0 AL 39. MIRA EL EJEMPLO:

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

2. **COLOREA** CON **ROJO** LOS CASILLEROS, POSTERIOR A 3 Y A 32; ANTERIOR A 10 Y A 30.

3. **COLOREA** CON **NARANJA** LOS CASILLEROS DE LOS NÚMEROS QUE SE FORMAN.

$$10 \quad 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = \quad ; \quad 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 =$$

4. **COLOREA** CON **VERDE** LOS CASILLEROS QUE CORRESPONDEN AL RESULTADO DE LAS SIGUIENTES SUMAS:

**RECUERDA RESOLVERLO CON LAS ESTRATEGIAS DE DESCOMPOSICIÓN QUE TRABAJAMOS EN LAS GUÍAS ANTERIORES.**

$$21 + 14 =$$

$$15 + 12 =$$

5. **COLOREA** CON **AMARILLO** LOS CASILLEROS QUE CORRESPONDEN AL RESULTADO DE LAS SIGUIENTES RESTAS:

$$36 - 23 =$$

$$27 - 15 =$$

6. **LEE** ATENTAMENTE Y AYUDA A RESOLVER EL PROBLEMA QUE SE LE PRESENTÓ A LUIS. LUEGO **COLOREA** CON **VERDE** EL CASILLERO QUE CORRESPONDE AL RESULTADO.

LUIS COMPRÓ DOS COLLARES PARA SU MASCOTA, UNO LE SALIÓ \$10 Y EL OTRO \$ 11 ¿CUÁNTO GASTÓ EN TOTAL?



**DÍA 3**      CIENCIAS NATURALES Y FORMACIÓN ÉTICA.

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



2. **OBSERVA Y RESPONDE EN FORMA ORAL:** ¿QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS SON LAS TARJETAS? ESCRÍBELAS.
3. **ARMA** 4 FICHAS PARA CADA JUGADOR CON LAS SIGUIENTES FIGURAS Y COLORES QUE SE INDICAN UN **CÍRCULO ROJO**, UN **TRIÁNGULO AZUL**, UN **CUADRADO VERDE** Y UN **RECTÁNGULO AMARILLO**.
4. **BUSCA O DIBUJA** IMÁGENES DE ANIMALES QUE TENGAN DISTINTOS DESPLAZAMIENTOS (CAMINA, NADA, SALTA, VUELA, REPTA), TAMBIÉN QUE LOS PUEDAS CLASIFICAR SEGÚN SU COBERTURA DE PIEL, Y SI SON VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS. MIRA LOS EJEMPLOS QUE TE DA LA SEÑO:



5. **PEGA** LAS IMÁGENES EN LOS CASILLEROS DEL TABLERO, EN LAS COLUMNAS DE LOS NÚMEROS TERMINADOS EN 1 Y 6.

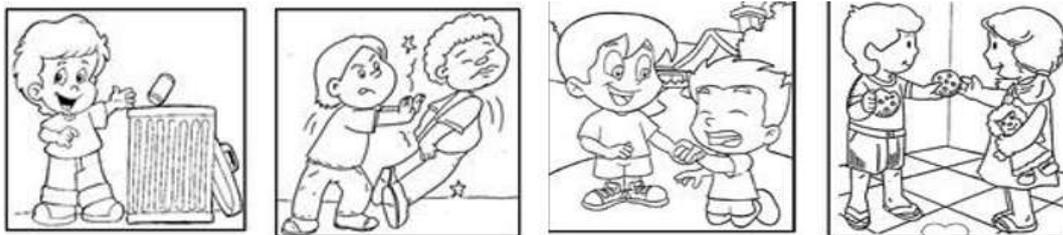
-PARA COMENZAR A JUGAR DEBES ESTABLECER NORMAS COMO, POR EJEMPLO:

- 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 TRES NORMAS DE CONVIVENCIA FAMILIAR.

**¡LISTO YA TIENES EL TABLERO TERMINADO PARA COMENZAR TU JUEGO!**

**SE PUEDE JUGAR DE 2 A 4 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 – 9 - 29 -- 33) 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 6 CASILLEROS\*EN LOS CASILLEROS NARANJAS LEE LA TARJETA DEL MISMO COLOR, NOMBRA UN ANIMAL Y SU DESPLAZAMIENTO, SI TE EQUIVOCAS RETROCEDES 4 CASILLEROS. \* EN LOS CASILLEROS VERDES LEE LA TARJETA DEL MISMO COLOR, NOMBRA UN ANIMAL Y CLASIFÍCALO EN VERTEBRADO E INVERTEBRADO SEGÚN CORRESPONDA, SI TE EQUIVOCAS RETROCEDES 2 CASILLEROS. GANA EL PRIMERO QUE LLEGUE AL NÚMERO 39.**

#### **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. **PINTALO** CON TUS DEDOS! USA TÉMPERAS DE LOS COLORES QUE QUIERAS. PUEDES HACER LÍNEAS, PUNTOS ¡INVESTIGA TODO LO QUE PODÉS HACER SÓLO CON TUS MANOS!
4. ELEGÍ UN ANIMAL (PUEDE SER TU FAVORITO O UNO DIFERENTE) Y **ARMALO CON PLASTILINA O MASA DE SAL**. **SÁCALE FOTOS**, PARA QUE LA SEÑO LO PUEDA VER DESPUÉS.

VICEDIRECTORA: **MÓNICA FUENTES**      DIRECTORA: **SANDRA MORENO**