

GUÍA PEDAGÓGICA N°22 DE RETROALIMENTACIÓN



Escuela: Antonio Quaranta

CUE 700041900

Docentes: Zeballez, Rubí. Páez, Lorena. Muñoz, Tamara. Tejada, María. Zamora, Myriam. Páez, Sebastián.

Grado: Primero

Turno: Mañana y Tarde

Áreas: Lengua. Matemática. Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Educación Física. Tecnología.

Título de la propuesta: “Costumbres, juegos típicos en familia”

Contenidos: Escucha comprensiva de textos. Escritura de palabras y frases sencillas. Lectura de imágenes y textos sencillos. Números naturales hasta 79. Números ordinales hasta sexto. Cálculos mentales de suma y resta simples y por descomposición. Figuras geométricas. Seres vivos y elementos no vivos. El cuerpo humano: partes. Partes del cuerpo de los animales. Diversidad vegetal: hierbas, arbustos y árbol. Aspectos de la vida cotidiana del gaucho. Tipos de juegos a través del tiempo.

Indicadores de evaluación para la nivelación: * Lee por sí solo. * Escribe de manera cada vez más autónoma, palabras y oraciones. * Reconoce los números hasta 79. * Establece relaciones de mayor, menor, igual, anterior, posterior. * Resuelve cálculos de suma y resta aplicando diferentes estrategias. * Identifica los nombres de las figuras geométricas. * Nombra juegos tradicionales y actuales. * Identifica seres vivos y no vivos. * Reconoce las partes del cuerpo de las personas y de los animales. * Diferencia arbustos, hierbas y árboles.

ACTIVIDADES

1. MAMÁ ME LEE EL CUENTO. ESCUCHO CON ATENCIÓN.

“FEDE QUERÍA SABER”

FEDE ERA UN NIÑO MUY CURIOSO. UN DÍA, CONVERSANDO CON SU ABUELA LE PREGUNTÓ: - ABUELA, ¿QUÉ ES LA TRADICIÓN?, ¿EL GAUCHO, EL MATE O TODAS ESAS COSAS?

-SÍ, ES ESO Y MUCHO MÁS. ES CUANDO LAS FAMILIAS MANTIENEN SUS COSTUMBRES Y LAS HISTORIAS QUE LOS PADRES LES ENSEÑAN A SUS HIJOS. ¿SABES ALGO? TODAS LAS FAMILIAS TIENEN ALGUNA COSTUMBRE O TRADICIÓN. POR EJEMPLO: COMER EN LA CASA DE LOS ABUELOS LOS DOMINGOS, COMER ASADO O TOMAR MATE ... LAS TRADICIONES O

COSTUMBRES DEBEN RESPETARSE Y MANTENERSE A TRAVÉS DEL TIEMPO.

¿ENTIENDES FEDE?

-SÍ, ABU, PERO... ¿Y LOS GAUCHOS?

- LOS GAUCHOS FUERON HOMBRES QUE AMABAN EL CAMPO CON SU CIELO ESTRELLADO, LA LIBERTAD, SUS CABALLOS Y SUS PONCHOS. TOMABAN MATE, JUGABAN AL TRUCO, LA TABA, EL PATO, LA HERRADURA, LA SORTIJA, TAMBIÉN DOMABAN POTROS Y RECITABAN UNOS VERSOS LLAMADOS PAYADAS.

CADA RINCÓN DE NUESTRO PAÍS, COMO TAMBIÉN CADA FAMILIA, TIENE SUS COSTUMBRES.

TENERLAS PRESENTES NO SIGNIFICA DESPRECIAR LO NUEVO, SINO TAN SÓLO RECONOCER NUESTRO PASADO. ES UN MODO DE SENTIRNOS MÁS HERMANOS ENTRE TODOS LOS ARGENTINOS.

¿ENTIENDES FEDE?

2. COMENTAMOS: ¿QUÉ QUERÍA SABER FEDE? ¿QUÉ LE RESPONDIÓ SU ABUELA? ¿QUIÉNES FUERON LOS GAUCHOS? ¿A QUÉ JUGABAN?

3. ANOTA EN TU CUADERNO:

¿QUÉ COSTUMBRES O TRADICIONES TIENE TU FAMILIA?

4. OBSERVA LAS IMÁGENES Y LEE EL NOMBRE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.



JUEGO DE LA SORTIJA



EL TRUCO



LA TABA



LA HERRADURA



CARRERA DE CABALLOS



PAYADAS



EL PATO

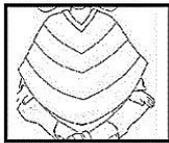


RIÑA DE GALLOS

5. DRAMATIZA CON TU FAMILIA EL JUEGO TRADICIONAL QUE INDICA TU SEÑO Y LUEGO ENVÍALE EL VIDEO.

6. BUSCA Y MARCA EN LA SOPA DE LETRAS EL NOMBRE DE CADA IMAGEN. LUEGO ESCRÍBELOS.

SOPA DE LETRAS GAUCHESCA



P	O	N	C	H	O	G	L
E	H	P	O	Y	L	A	O
A	S	A	D	O	Ñ	U	C
R	E	M	H	K	E	C	R
M	A	T	E	J	V	H	O
R	E	M	H	K	E	O	R
E	M	P	A	N	A	D	A
G	U	I	T	A	R	R	A



7. OBSERVA Y REDACTA UNA ORACIÓN CON CADA IMAGEN.



8. DIBUJA JUEGOS DE ANTES Y AHORA.

ANTES

AHORA

9. EL GAUCHITO DESORDENADO

*¿EN QUÉ NÚMERO ESTÁN LAS COSAS QUE PERDIO

*ESCRÍBELO AL LADO DE CADA DIBUJO, PRIMERO CON NÚMERO Y DESPUÉS CON LETRA.

0	1	2	3	4		6	7	8	9
10	11	12		14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35		37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63		65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	

 **7** **7** **7** **7**
 **7** **7** **7** **7**
 **7** **7** **7** **7**

10. MAMÁ LEE LAS PISTAS. ANOTA LOS NOMBRES PARA DESCUBRIR QUIÉN GANÓ.

- * EL PARTICIPANTE CON EL NÚMERO MENOR QUEDÓ EN TERCER LUGAR.
- * EL GANADOR LLEVA EL NÚMERO POSTERIOR A 13.
- * EL QUE TIENE EL NÚMERO MAYOR QUEDÓ ÚLTIMO.
- * EL QUE QUEDÓ EN QUINTO LUGAR TIENE EL NÚMERO ANTERIOR A 50.
- * EL QUE TENE EL NÚMERO QUE TERMINA EN 7 QUEDÓ EN CUARTO LUGAR.
- * MARTÍN QUEDÓ EN EL PUESTO ANTERIOR A CARMELO.

	49	JUAN		53	MARTÍN		14	PEDRO
	71	JOSÉ		12	CARMELO		47	MARIO

PUESTOS:

1°	2°	3°
4°	5°	6°

11. LEE EL TEXTO Y RESUELVE LAS OPERACIONES EN TU CUADERNO: CON PROCEDIMIENTO LAS QUE ESTÁN DE COLOR ROJO Y CON CÁLCULOS MENTAL LAS QUE ESTÁN CON VERDE.

ASÍ VIVE MARTÍN, EL GAUCHO

MARTIN SE LEVANTA A LAS $10 - 4$ DE LA MAÑANA Y TOMA MATE CON SUS $8 - 3$ VECINOS. LUEGO PEINA A SUS $20 + 5$ CABALLOS. CUANDO YA SON LAS $6 + 6$ PREPARA UN RICO ASADITO. DUERME $28 - 26$ HORAS DE SIESTA. CUANDO SE LEVANTA RECORRE LOS $15 + 32$ KILOMETROS QUE HAY DESDE SU CASA HASTA LA PULPERÍA. A LAS $10 + 10$ VUELVE A SU RANCHO, ES HORA DE DORMIR....

12. VUELVE A ESCRIBIR EL TEXTO EN TU CUADERNO CON LOS RESULTADOS Y DIBUJA DOS ACTIVIDADES QUE REALIZA EL GAUCHO.

13. PRACTICA LECTURA DEL TEXTO. LA SEÑO TE ESCUCHA LEER.

14. ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS SEÑALADAS.

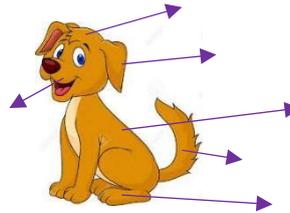
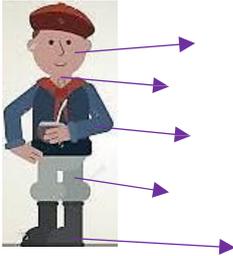


15. OBSERVA LA IMAGEN DEL DEL JUEGO DE LA TABA, IDENTIFICA SERES VIVOS Y ELEMENTOS NO VIVOS. COMPLETA EL CUADRO.



SERES VIVOS	ELEMENTOS NO VIVOS

16. ANOTA LAS PARTES DEL CUERPO DE LA PERSONA Y DEL ANIMAL.



17. UNE SEGÚN CORRESPONDA.

ARBUSTO

ÁRBOL

HIERVA



PASTO



ALGARROBO



JARILLA

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

INDICADORES DE LOGRO:

_ PROMOVER LA VALORACIÓN Y PARTICIPACIÓN EN JUEGOS MOTORES, TRADICIONALES, REGIONALES Y NACIONALES, EN FORMA PLACENTERA, COLABORATIVA E INCLUSIVA.

CONTENIDO:

_ELABORACIÓN Y PUESTA EN PRÁCTICA DE RESPUESTAS MOTRICES QUE INVOLUCREN LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS NO LOCOMOTIVAS:

ACTIVIDAD: JUGAMOS A LAS “PAYANAS”

MATERIALES: VAMOS A NECESITAR 5 PIEDRAS (QUE PODAMOS EMPUÑAR)

DESCRIPCION: EL JUEGO CONSISTE EN LANZAR UNA PIEDRA AL AIRE, MIENTRAS ESTO SUCEDE, HAY OTRAS PIEDRA EN EL PISO, VAMOS A INTENTAR TOMAR DE A UNA Y RECIBIR LA QUE LANZAMOS ANTES QUE TOQUE EL SUELO, ESTO SE VA A REALIZAR CONSECUTIVAMENTE HASTA LOGRAR EMPUÑAR TODAS. SI EN LA MITAD DEL JUEGO SE NOS CAE UNA, VOLVEMOS A REALIZAR HASTA LOGRARLO.

EVALUACIÓN

- ¿LOGRO COORDINAR EL MOVIMIENTO?
- ¿MUESTRA DIFICULTAD PARA LEVANTAR LAS PIEDRAS?
- ¿QUÉ VARIANTES LE PODRÍAN HACER?

ÁREA: TECNOLOGÍA

CONTENIDO: EXPLORACIÓN Y ENSAYO DE DIVERSAS MANERAS DE DAR FORMA PARA ELABORAR PRODUCTOS

ACTIVIDADES:

1- REALIZAREN FORMA SENCILLA EL JUEGO TRADICIONAL QUE TE SUGIRIÓ TU MAESTRA CON MATERIALES RECICLADOS O DESCARTABLES.

2- DIBUJAR EN TU CUADERNO DE TECNOLOGÍA LOS MATERIALES, HERRAMIENTAS QUE UTILIZASTE.

3- DIBUJAR CÓMO TE QUEDÓ EL JUEGO

4- SACAR FOTOS DE LO REALIZADO EN TU CUADERNO.

5- HACER UN BREVE AUDIO DONDE ME EXPLIQUES CÓMO REALIZASTE LOS OBJETOS DEL JUEGO.

6- LAS FOTOS Y EL AUDIO ENVIARLAS AL 2644171724.

DIRECTORA: SONIA DIAZ