

ESCUELA MIGUEL DE CERVANTES, PRIMER GRADO AREAS INTEGRADAS

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 20 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: MIGUEL DE CERVANTES CUE:7000261_00

GRADO: PRIMERO TURNO: JORNADA COMPLETA



GRUPO 1

DOCENTE: CLAUDIA TOLOMEO

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, CIENCIAS SOCIALES, CIENCIA NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: HORA DE JUGAR.

CONTENIDOS: LENGUA: LA ESCUCHA, COMPRENSIÓN Y DISFRUTE DE ADIVINANZAS, RIMAS, TRABALENGUAS Y JUEGOS HORALES. **MATEMÁTICA:** NÚMEROS NATURALES, RECONOCIMIENTO Y COMPARACIÓN. OPERACIONES DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. **CIENCIAS SOCIALES:** ESPACIOS URBANOS Y RURALES. CIRCUITO PRODUCTIVO DE LA LECHE. ORGANIZACIÓN FAMILIAR. **CIENCIAS NATURALES:** LAS PLANTAS: PARTES Y USOS. LOS ANIMALES: CARACTERÍSTICAS EXTERNAS. **FORMACIÓN ÉTICA:** CONFLICTOS FAMILIARES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN

PARTICIPA EN JUEGOS DE ORGANIZACIÓN SIMPLE. COMPRENDE TEXTOS LEÍDOS POR OTRAS PERSONAS. EXPRESA LO APRENDIDO A TRAVÉS DEL JUEGO. RECONOCE Y COMPARA CANTIDADES. USA LAS OPERACIONES DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN CÁLCULOS Y SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. IDENTIFICA LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA. DIFERENCIA CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO Y DE LA CIUDAD. DESCRIBE EL CIRCUITO PRODUCTIVO DE LA LECHE. IDENTIFICA PARTE DE LAS PLANTAS Y LAS RELACIONA CON PRODUCTOS DE LAS MISMAS. NOMBRA ANIMAL SEGÚN CARACTERÍSTICAS EXTERNAS.

ACTIVIDADES: FECHA: 09/11 AL 11/11

TE PROONGO UN DESAFÍO: ARMAR UN JUEGO DE LA OCA CON MATERIALES QUE TENGAS EN TU HOGAR PARA JUGAR EN FAMILIA.

NECESITAS UN DADO, UN TABLERO Y FICHAS O TAPITAS DE COLORES PARA CADA JUGADOR. **REGLAS:** CADA JUGADOR TIRA EL DADO UNA VEZ. EL QUE SACA EL MAYOR PUNTAJE COMIENZA EL JUEGO. SE TIRA EL DADO Y AVANZA TANTOS CASILLEROS COMO INDICA EL DADO. AL CAER EN EL CASILLERO QUE LES TOCÓ DEBE CUMPLIR CON LA CONSIGNA DE LA REFERENCIA, SI ES CORRECTA LA RESPUESTA VUELVE ATIRAR EL DADO. LUEGO CONTINÚA EL COMPAÑERO. ALGUNOS CASILLEROS SON DE BUENA SUERTE Y HACEN AVANZAR, OTROS HACEN RETROCEDER. GANA EL PRIMERO QUE LLEGUE A LA SALIDA.



¡ A TIRAR EL DADO Y A JUGAR ¡

1- ADIVINA A DIVINADOR: DE MANO EN MANO LO PASAN, TODOS QUIEREN UN POQUITO, DULCE O AMARGO DA IGUAL, SIEMPRE QUE ESTÉ CALENTITO. DI 3 PALABRAS QUE EMPIECEN CON "M"

2- PIENSA EN EL RECORRIDO DEL JUEGO, SI ESTÁS PARADO EN EL 12 Y SACO 6 ¿A QUÉ NÚMERO DEBO LLEGAR?. SI TIRASTE EL DADO Y LLEGÓ AL 20, PERO EN EL CASILLERO DICE RETROCEDE 2 LUGARES ¿A QUE NÚMERO TE TOCA IR? ¿CÓMO LO HICISTE?

3- NOMBRA UN ANIMAL CUYO CUERPO ESTÁ CUBIERTO DE PELOS. NOMBRA UN ANIMAL CUBIERTO DE PLUMAS.

4- RETROCEDE AL CASILLERO 1



5- PIENSA EN LOS NOMBRES DE CADA INTEGRANTE DE TU FAMILIA. UNA VEZ QUE LOS PENSASTE EXPLICA CUALES SON LOS NOMBRES MÁS CORTOS Y CUALES LOS MÁS LARGOS. ¿PORQUÉ?

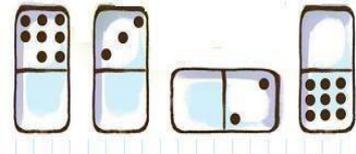
6- SI TENGO 10 CARAMELOS Y ME REGALAN 6. PARA SABER CUANTOS TENGO, ¿SUMO O RESTO EXPLICA COMO LO RESOLVISTE.

ESCUELA MIGUEL DE CERVANTES, PRIMER GRADO AREAS INTEGRADAS

7- ELIGE A ALGUIEN DE TU CASA PARA DECIRLE ESTE VERSITO. EN EL JARDÍN DE MI CASA, PUSE TRES PLANTAS DE TÉ, UN TE ADORO, UN TE QUIERO, UN JAMÁS TE OLVIDARÉ.

8- SI TU HERMANO O HERMANA TE SACAN SIN PERMISO TU JUGUETE PREFERIDO, ¿QUÉ HARÍAS? A) ¿LE PEGAS Y SE LO QUITAS? B) ¿LE EXPLICAS QUE LO PUEDE USAR SIEMPRE QUE TE PIDA PERMISO? C) OTRA OPCIÓN.
¿PORQUÉ LO PENSASTE ASÍ?

9- CALCULA LO QUE FALTA PARA LLEGAR A 10. AL MENOS 3 CÁLCULOS DEBES RESOLVER PARA PASAR AL OTRO CASILLERO.



10- AVANZA 2 CASILLEROS.



11- SI TUVIERAS QUE EXPLICARLE A UN COMPAÑERO COMO LLEGA LA LECHE A LA HELADERA DE TU CASA. ¿CÓMO LO HARÍAS?



12- COMPLETA CON UNA PALABRA QUE RIME: SOL, LIMÓN Y MEMBRILLO
TODOS SE VISTEN DE¿CÓMO TE DISTE CUENTA?

13- CUANDO COMEMOS ENSALADA DE LECHUGA, ¿COMEMOS LAS RAICES? ¿SI O NO? ¿QUÉ PARTE DE LA PLANTA ES?



14- VERDADERO O FALSO.
EN LAS CIUDADES HAY EDIFICIOS,.....
EN LAS CIUDADES HAY SEMÁFOROS,
EN LAS CIUDADES HAY VIÑEDOS Y TIERRAS PARA CULTIVAR,

15- ¡ QUÉ SUERTE, AVANZA UN CASILLERO!

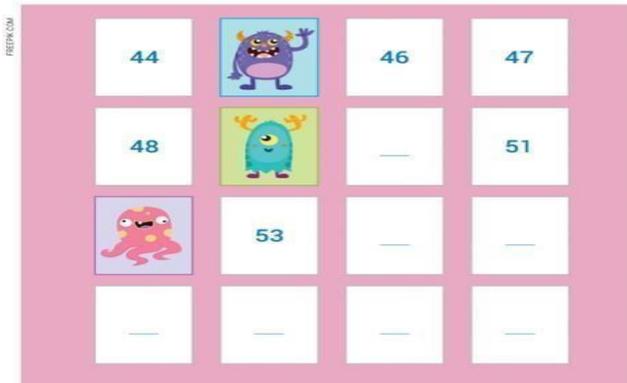


16- ARMA UNA PEQUEÑA HISTORIA CON ESTAS PALABRAS: CANASTA – ABUELA – CELULAR.

17- PIERDE UN TURNO



18- OBSERVA ESTA PÁGINA DE FIGURITAS Y RESPONDE. ¿CUÁNTAS FIGURITAS ENTRAN EN ESTA PÁGINA DEL ÁLBUM? ¿QUÉ FIGURITAS YA ESTÁN PEGADAS? ¿QUÉ FIGURITAS FALTAN PEGAR? ¿CÓMO TE DISTE CUENTA?



19- PARA SALIR DE ESTE CASILLERO TIENES QUE SACAR EL NÚMERO 5 O SUPERAR UN RETO QUE TE PROPONGA OTRO PARTICIPANTE.

20- BAILA UN TIK TOK DE YOUTUBE O ALGÚN BAILE QUE TU PREFIERAS.

VOS PUEDES SER EL INVENTOR DE UN JUEGO DE LA OCA Y CUMPLIR CON EL DESAFÍO. NECESITAS UNA CARTULINA, MARCADORES Y UN DADO. Y TAMBIÉN PUEDES USAR TUS PROPIAS CONSIGNAS. LUEGO TE SACAS UNA FOTO CON TU TABLERO Y SE LA ENVÍAS A LA SEÑORITA.

MANDA UN AUDIO O VIDEO CON LAS RESPUESTAS DE LOS CASILLEROS A LA SEÑORITA

REALIZA EL FORMULARIO GOOGLE.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScTB2_d830yiysHVe4mHb1ywT8k813J6Naw0aQIHl4oFqZNRa/viewform

DIRECTORA: LIC. BEATRIZ BENEGAS