

ÁREAS INTEGRADAS

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

Escuela: PROVINCIA DE CHACO **CUE:** 700047100

Docentes: Adriana Chavero, Carina Cruz, Carina Landa

Grado: 1° A, B Y C **Turno:** MAÑANA Y TARDE **Áreas:** Matemática y Cs. Naturales

Título de la propuesta: “**MENTES ACTIVAS**”

Contenidos: MATEMÁTICA: EN RELACIÓN CON EL NÚMERO Y LAS OPERACIONES.

Números naturales Designación oral y representación escrita en situaciones problemáticas Regularidades numéricas. Relaciones entre números de una y dos cifras. Comparar cantidades. Operaciones de adición y sustracción con distintos significados. CIENCIAS NATURALES: LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS. **Diversidad animal:** Semejanzas y diferencias entre los invertebrados y los vertebrados. Invertebrados: diversidad, clasificación y características en su forma de agrupamiento.

Indicadores: MATEMÁTICA: Utiliza números naturales de una, dos y tres cifras por lo menos hasta 100, a través de su designación oral y representación escrita al determinar y comparar cantidades. Identifica regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras. Utiliza las operaciones de adición y sustracción con distintos significados. Explora reglas de cálculo de sumas y restas y argumenta sobre su estrategia de cálculo. CIENCIAS NATURALES: Emplea la información obtenida de manera correcta. Reconoce diferencias y similitudes entre animales vertebrados e invertebrados. Registra en forma organizada la información obtenida. Utiliza diversas formas de resolución de tareas o consignas.

Desafío: *Reformular cálculos en el juego “La espiral numérica”, de modo que las actividades se resuelvan empleando estrategias en las que se involucren acciones matemáticas en relación con la suma y la resta, en problemas relacionados con animales del entorno.*

ACTIVIDADES DÍA: LUNES 16 DE NOVIEMBRE

1-OBSERVA EL SIGUIENTE VIDEO <https://www.youtube.com/watch?v=zPLSPh9YeiY> SEGÚN LA INFORMACIÓN OBTENIDA EN EL VIDEO, UNE CADA GRUPO DE ANIMALES CON LA CARACTERÍSTICA QUE LOS IDENTIFICA.

LOS ANIMALES VERTEBRADOS *

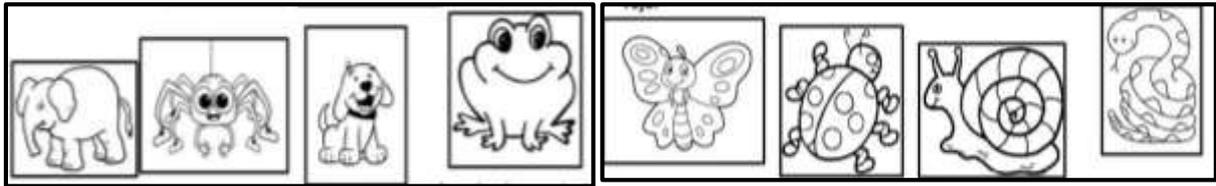
* NO TIENEN HUESOS NI COLUMNA VERTEBRAL.

LOS ANIMALES INVERTEBRADOS *

* SÍ TIENEN HUESOS Y COLUMNA VERTEBRAL.

ÁREAS INTEGRADAS

2-MIRA LOS DIBUJOS. PINTA SOLO LOS QUE SON INVERTEBRADOS



3-VEAMOS CUÁNTO APRENDÍSTE SOBRE NÚMEROS. USARÁS **LA ESPIRAL NUMÉRICA**. TE PROONGO RESOLVER PROBLEMAS EN FORMA DE JUEGO. ANTES DE JUGAR, EXPLORA EL TABLERO TAN COLORIDO. (TABLERO ADJUNTO) OBSERVA ¿CÓMO ESTÁN ORGANIZADOS LOS NÚMEROS? ¿HASTA QUÉ CASILLERO PUEDES CONTAR SIN AYUDA? ¿Y CON AYUDA? A CONTAR...

4-ELIGE **5** NÚMEROS DE LA ESPIRAL QUE TENGAN DISTINTOS COLORES Y ESCRIBE SUS NOMBRES. TE RECUERDO QUE LOS NOMBRES DE ALGUNOS NÚMEROS TE PUEDEN SERVIR PARA LEER Y ESCRIBIR OTROS NÚMEROS. AYUDATE CON LA TABLA DE NOMBRES DE NÚMEROS (ADJUNTO TABLA)

5-ENCUENTRA EN LA ESPIRAL **3** NÚMEROS QUE ESTÉN FORMADOS POR DOS NÚMEROS IGUALES. ESCRÍBELOS. _____

6-ORDENA ESTOS NÚMEROS, DEL MÁS CHICO AL MÁS GRANDE.

42	39	15	60	29	51	85	100
----	----	----	----	----	----	----	-----

DÍA 2 : MARTES 17 DE NOVIEMBRE

1-**ANIMALES PEQUEÑOS** ¡ADIVINA! LEE, DIBUJA Y ESCRIBE LA RESPUESTA.



¿**LOS BICHOS SON ANIMALES?** RECUERDA LO QUE ESTUDIAMOS: ALGUNOS INVERTEBRADOS TIENEN EL CUERPO DURO Y OTROS BLANDO. ALGUNOS TIENEN PATAS Y OTROS NINGUNA. EN ALGUNOS SE DISTINGUEN SUS PARTES (CABEZA, TORAX, ABDÓMEN, PATAS, ALAS) Y EN OTROS, NO. ALGUNOS SE MUEVEN POR EL AGUA, OTROS POR LA TIERRA Y OTROS POR EL AIRE.

2-OBSERVA BIEN LAS SIGUIENTES IMÁGENES. LEE CON AYUDA Y SEÑALA CON EL DEDO LOS ANIMALES QUE CORRESPONDEN. ¿**CUÁLES TIENEN EL CUERPO DURO?**

ÁREAS INTEGRADAS

¿Y EL CUERPO BLANDO? ¿POSEEN PATAS? ¿HAY ALGUNO SIN PATAS? ¿CUÁNTOS SON LOS QUE SE DESPLAZAN CAMINANDO? ¿HAY ALGUNO QUE CAMINE Y VUELE?



ESCARABAJO



LOMBRIZ



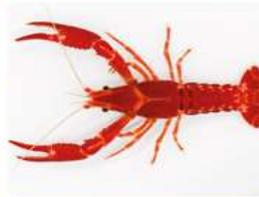
CIEMPIÉS



PULPO



HORMIGA



LANGOSTA DE MAR

3-ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS QUE SON ACUÁTICOS

2-¡A JUGAR A LA ESPIRAL NUMÉRICA! SE NECESITAN DOS JUGADORES Y MUCHAS GANAS DE SALTAR. *EMPIEZA EL JUEGO*, ARRANCA DESDE LA SALIDA SALTANDO SIEMPRE DE LA MISMA MANERA: PUEDE AVANZAR DE **2 EN 2**, DE **5 EN 5** O DE **10 EN 10** CASILLEROS. AL EMPEZAR DICE EN VOZ ALTA DE A CUÁNTO VA A SALTAR: “SALTO DE A...”. EL SEGUNDO JUGADOR ELIGE DOS CASILLEROS A PARTIR DEL NÚMERO **20** Y COLOCA **2** TRAMPAS (PAPELITOS), PARA QUE CAIGA EN ALGUNA DE ELLAS.SI EL PRIMER JUGADOR CAE EN ALGUNA DE LAS TRAMPAS, SE QUEDA CON EL PAPELITO. SI NO CAE EN NINGUNA, EL SEGUNDO PARTICIPANTE SE QUEDA CON LOS PAPELITOS.POR TURNOS JUEGAN CUATRO RONDAS. **GANA QUIEN TENGA MENOS PAPELITOS AL FINALIZAR** EL JUEGO.

3-PARA DESPUÉS DE JUGAR: a) ¿EN QUÉ NÚMEROS CAERÍAS SI SALTARAN DE **2 EN 2**? ANOTA EN TU CUADERNO LOS **DIEZ** PRIMEROS NÚMEROS, PARTIENDO DESDE EL INICIO DEL TABLERO. b) ¿EN QUÉ NÚMEROS CAERÍAS SI SALTARAS DE **5 EN 5**? ¿Y DE **10 EN 10**? ANOTA LOS DIEZ PRIMEROS NÚMEROS EN LOS QUE CAERÍAS EN CADA CASO. c) MIRA LOS NÚMEROS QUE ANOTASTE. ¿CUÁL SERÁ EL “TRUCO” PARA PONER LAS TRAMPAS Y GANAR EL JUEGO?

4-RESOLVÉ ESTOS CÁLCULOS

1 MENOS	1 MÁS	5 MENOS	5 MÁS	10 MENOS	10 MÁS
..... 43 30 56

ÁREAS INTEGRADAS

5-**ADIVINA EL NÚMERO** PARA RESOLVER ESTAS ADIVINANZAS, PUEDES AYUDARTE CON LA **ESPIRAL NUMÉRICA**, O CON TU CUADRO DE NÚMEROS.

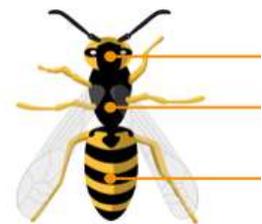
ESTÁ ENTRE **25 Y 32**
¿CUÁL DE ESTOS
NÚMEROS ES?
24 – 28 – 35 - 39

TERMINA CON **5**, ES MAYOR
QUE**18**, ES MENOR QUE **44**.
EMPIEZA CON TREINTA Y...
ES EL NÚMERO.....

AHORA **JUEGA A ADIVINAR EL NÚMERO** QUE REPRESENTA LA EDAD DE MAMÁ Y DE PAPÁ. PARA ADIVINARLO VOS TIENES QUE HACER PREGUNTAS QUE TE RESPONDAN “SÍ” O “NO”. CUANDO LO ADIVINES MARCALO EN LA RUEDA ESPIRAL ANOTALOS EN EL CUADERNO Y ESCRIBIE CÓMO SE LEEN.

DÍA 3 MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE

1-HOY VAMOS A CONTINUAR CON LAS PARTES DEL CUERPO DE LOS ANIMALES INVERTEBRADOS. OBSERVA EL SIGUIENTE “**BICHITO**” ¿QUÉ ANIMALITO ES? ESCRIBE SU NOMBRE. TAMBIÉN ESCRIBE LAS PARTES DE SU CUERPO.LAS FLECHAS TE INDICAN.



2-PARA RESOLVER ESTOS PROBLEMAS PUEDES USA LA ESPIRAL NUMÉRICA HASTA 100. IMAGINA **UNA PULGA** QUE SALTA POR EL CUADRO DE NÚMEROS. SALTA HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS DE A UN CASILLERO POR VEZ.

SI LA PULGA ESTÁ UBICADA EN EL NÚMERO 52 Y SALTA PARA ADELANTE. ¿EN QUÉ CASILLERO CAE? -----

¿ES CIERTO QUE SI ESTÁ EN EL CASILLERO 59 Y SALTA PARA ADELANTE CAE EN EL 60? ¿POR QUÉ? -----

AHORA LA PULGA SALTA DE A UNA VEZ PARA ATRÁS. ESTÁ UBICADA EN EL 37, ¿EN QUÉ CASILLERO CAE? -----

SI SALTA PARA ATRÁS DESDE EL NÚMERO 50. ¿PUEDE CAER EN EL 51? ¿CÓMO LO SABÉS? -----

REPENSÁ LOS PROBLEMAS... CUANDO LA PULGA SALTA PARA ADELANTE, ¿CAE EN EL CASILLERO QUE ESTÁ JUSTO ANTES DEL NÚMERO O CAE EN EL QUE SIGUE? ¿Y CUANDO SALTA PARA ATRÁS? ¿EN QUÉ CASO HAY QUE SUMAR 1 O RESTAR 1?

3-RESPONDE PINTADO LA RESPUESTA CORRECTA.

CUANDO LA PULGA SALTA HACIA ADELANTE O AVANZA SE

SUMA	RESTA
------	-------

ÁREAS INTEGRADAS

CUANDO LA PULGA RETROCEDE O CAMINA HACIA ATRÁS

SUMA	RESTA
------	-------

4-RESUELVE ESTOS CÁLCULOS.

$32 + 1 =$	$45 - 1 =$
$56 + 1 =$	$39 - 1 =$

$14 + 1 =$	$16 - 1 =$
$27 + 1 =$	$29 - 1 =$

DÍA 4 JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

1- IMAGINA DOS BICHOS SALTARINES, JUGANDO EN LA ESPIRAL NUMÉRICA.

a) LA PULGA ESTABA EN EL CASILLERO 18 Y SALTA HACIA ADELANTE 6 LUGARES ¿EN QUÉ NÚMERO SE PARÓ?

b) EN CAMBIO AL GRILLO LE TOCÓ RETROCEDER 5 CASILLEROS. ESTABA SENTADO EN EL CASILLERO 25. VA A TENER QUE IR HASTA EL CASILLERO:

2-INDICA, PINTANDO, CUÁL ES EL CÁLCULO QUE RESUELVE CADA PROBLEMA.

a) LA PULGA AVANZÓ 9 LUGARES Y LUEGO 12. PERO TUVO QUE RETROCEDER 4.

$2 + 9 + 12$	$9 + 12 - 4$	$9 + 12 + 4$
--------------	--------------	--------------

b) EL GRILLO AVANZÓ 10 LUGARES Y LLEGÓ AL CASILLERO 30 ¿EN QUÉ NÚMERO ESTABA?

$10 + 20$	$30 - 10$	$20 + 10$
-----------	-----------	-----------

c) LLEGÓ EL SALTA MONTE SIN AVISAR, ESTABA EN EL CASILLERO 27 Y LLEGÓ AL 38 ¿CUÁNTO AVANZÓ?

$38 - 27$	$27 + 11$	$27 + 38$
-----------	-----------	-----------

2- RESUELVE LOS SIGUIENTES CÁLCULOS UTILIZANDO LA ESTRAGÍA DE AVANZAR Y RETROCEDER EN LA ESPIRAL NUMÉRICA. $15 + 3 =$ $25 - 3 =$

3-LOS ANIMALES SE MUEVEN DE MANERA MUY DIFERENTE. SI OBSERVAS ESTOS PEQUEÑOS BICHOS EN LAS IMÁGENES MÁS ABAJO, VEMOS QUE LOS CUATRO SE DESPLAZAN DE MODO DISTINTO. ALGUNOS CAMINAN EN EL SUELO, OTROS SE ARRASTRAN Y ESTÁN AQUELLOS QUE VUELAN. Y TAMBIÉN HAY ALGUNOS QUE PUEDEN TRASLADARSE DE DOS MANERAS: CAMINAN Y VUELAN. TE DOYO ALGUNOS EJEMPLOS. SEGURO QUE LOS CONOCEN. ¿CÓMO SE DESPLAZA CADA UNO?



4-REGISTRA EN EL CUADRO, CON UNA X, LA FORMA EN QUE SE DESPLAZA CADA UNO DE LOS BICHITOS.

ÁREAS INTEGRADAS

BICHITO	VUELA	CAMINA	SE ARRASTRA	VUELA Y CAMINA
HORMIGA				
VAQUITA DE SAN ANTONIO				
LIBÉLULA				
BABOSA				

DÍA 5 VIERNES 20 DE NOVIEMBRE

1-SI QUIERES SABER MÁS Y TIENES INTERNET PUEDES BUSCAR EN PAKAPAKA EL PROGRAMA QUE SE LLAMA 1,2,3 “¡A DESCUBRIR!” BICHOS AQUÍ TE DEJO EL ENLACE: <https://youtu.be/byCh7Ltt3XE>

2-AHORA COPIA EN TU CUADERNO ESTE CUADRO. CADA FILA SEÑALA DISTINTAS MANERAS QUE EMPLEAN ALGUNOS ANIMALES PARA TRASLADARSE. EN CADA CASILLERO DIBUJA LOS INVERTEBRADOS QUE CONOZCAS Y QUE SE MUEVAN SEGÚN EL TÍTULO. UNA PISTA, TE PUSE UNA ARAÑA EN EL CASILLERO DONDE DICE “CAMINAN”.

CAMINAN	VUELAN	SE ARRASTRAN	CAMINAN Y VUELAN
			

3-¡SE VIENE EL DESAFÍO! VUELVE A LA RUEDA ESPIRAL NUMÉRICA, JUGANDO AL JUEGO “LA TAPADITA” DEDERÁS TAPAR, CON UN PAPELITO, 10 NÚMEROS MAYORES QUE 40. INVENTA NUEVOS CÁLCULOS DE SUMA Y RESTA. AHORA LA PULGA SALTA HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS, PERO ESTA VEZ CON SALTOS DE A 2 Y DE A 5 Y DE 10 CASILLEROS. EMPLEA LA ESTRATEGIA APRENDIDA, AVANZA O RETROCEDE EN EL CIRCUITO DE LA RUEDA ESPIRAL.

ANOTA CINCO CÁLCULOS EN CADA TARJETA QUE CORRESPONDA

MIS SUMAS

MIS RESTAS

DIRECTORA: CARINA CASTILLO - VICE DIRECTOR: DANIEL GIL