

ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR: PRIMER GRADO MATEMÁTICA, LENGUA, ED. FÍSICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA.

### GUÍA PEDAGÓGICA N°25 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: PROCESA SARMIENTO DE LENOIR.

CUE: 700039400.

DOCENTE: MUT NOELIA, PELAYES VANESA.

GRADO: PRIMERO A, B.

EDUCACIÓN PRIMARIA.

TURNO: MAÑANA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: HOY ESTAMOS DE CUMPLEAÑOS.

**DESAFÍO:** CONFECCIONAR UNA TARJETA DE INVITACIÓN CON FORMA DE FIGURA GEOMÉTRICA.

**ÁREAS CURRICULARES:** LENGUA, MATEMÁTICA, EDUC. FÍSICA, EDUC. PLÁSTICA.

**ÁREA:** LENGUA.

**PROPÓSITOS:** DESPERTAR EL INTERÉS POR EXPRESAR Y COMPARTIR EXPERIENCIAS, IDEAS Y SENTIMIENTOS A TRAVÉS DE INTERCAMBIOS ORALES Y ESCRITOS.

**CAPACIDADES: COMUNICACIÓN:** INTERPRETACIÓN DE ENUNCIADOS, CONSIGNAS.

**RESOLUCIÓN DE PROBLEMA:** RECONOCIMIENTO DE UNA SECUENCIA DE DATOS O HECHOS A PARTIR DE INFORMACIÓN EXPLÍCITA SIMPLE.

**PENSAMIENTO CRÍTICO:** SELECCIÓN Y DISCRIMINACIÓN DE LA INFORMACIÓN PERTINENTE EN RELACIÓN A UNA SITUACIÓN CONCRETA.

**CONTENIDOS:** LECTURA Y ESCRITURA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE CONFORMAN UN TEXTO. PRODUCCIÓN DE TEXTOS SENCILLOS EN FORMA AUTÓNOMA.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:** PARTICIPACIÓN ASIDUA EN DISTINTAS CONVERSACIONES.

PRODUCCIONES BREVES DE TEXTOS ESCRITOS SENCILLOS REFERIDOS A TEMAS TRABAJADOS.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

PRODUCCIÓN DE FORMA AUTÓNOMA DISTINTOS TIPOS DE TEXTOS.

ESCRIBE PALABRAS Y ORACIONES EMPLEANDO LA MAYÚSCULA Y EL PUNTO FINAL.

DESCRIBE LOS PERSONAJES A TRAVÉS DE SECUENCIAS DE IMÁGENES DE MANERA SENCILLA.

**MATEMÁTICA.**

**PROPÓSITOS:** PROMOVER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE INVOLUCREN SUCESIONES NUMÉRICAS.

RESOLVER SITUACIONES PROBLEMÁTICAS USANDO DIFERENTES ESTRATEGIAS.

**CAPACIDADES: COMUNICACIÓN:** FORMULACIÓN DE PREGUNTAS O PLANTEOS DE PROBLEMAS ACUDIENDO A MODOS DE REPRESENTACIÓN.

**ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR: PRIMER GRADO MATEMÁTICA, LENGUA, ED. FÍSICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA.**

**RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EMPLEANDO DIFERENTES METODOS, TEORIAS Y CONCEPTOS.

**CONTENIDOS:**

SISTEMA DE NUMERACIÓN HASTA EL 100.

RELACIONES DE MAYOR Y MENOR RESPECTO DE LAS OPERACIONES SUMAS Y RESTA. ESTRATEGIAS DE CÁLCULO CONTEO. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

FIGURAS GEOMÉTRICAS PROPIEDADES.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

UTILIZACIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE UNA O DOS CIFRAS A TRAVÉS DE SU DESIGNACIÓN ORAL Y REPRESENTACIÓN ESCRITA.

IDENTIFICACIÓN DE REGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA PARA LEER Y ESCRIBIR.

COMPARACIÓN DE NÚMEROS.

RECONOCIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE FIGURAS SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

RECONOCE LOS NÚMEROS Y SUS REGULARIDADES HASTA EL 100.

UTILIZA OPERACIONES SENCILLAS DE SUMA Y RESTA.

IDENTIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS.

**ÁREA: LENGUA Y MATEMÁTICA.**

1. **OBSERVA** LA IMAGEN Y ESCRIBIR SOLITO QUÉ HECHO SE CELEBRA.



2. **CONTÁ** TODOS LOS INVITADOS Y ESCRIBIR CUÁNTOS SON:.....

¿ALCANZAN LOS VASOS PARA TODOS? LOS CONTAMOS Y COLOCAMOS EL NÚMERO.....

3 **ADIVINÁ** SUMANDO CUANTOS AÑOS CUMPLE LA ABUELA ? SOBRE LA TORTA COLOCAR EL NÚMERO.

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3 =$$

4. **COMPLETA** LA SERIE Y **COLOREÁ** LA EDAD DE LA ABUELA.

70		72	73		75		77		
----	--	----	----	--	----	--	----	--	--

5. **ORDENÁ** LAS EDADES DE LOS INVITADOS DE MAYOR A MENOR.

14, 5, 7, 9, 73, 70, 22, 42, 16.

6. **UNE** CON FLECHAS CADA PALABRA CON CADA FIGURA.



TRIÁNGULO



CÍRCULO



RECTÁNGULO

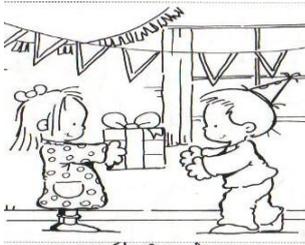


CUADRADO

7. **OBSERVÁ** LOS DIBUJOS Y COMPLETA LA INVITACIÓN CON LOS NOMBRES.



8. **ESCRIBÍ** LO QUE VES E INVENTA TU PROPIA HISTORIA.



9. **PENSÁ** UNA LISTA CON LOS NOMBRES DE LAS PERSONAS QUE FUERON AL CUMPLE.

10. **ELIGE** LA FORMA DE LA FIGURA GEOMÉTRICA QUE MÁS TE GUSTE Y **ESCRIBÍ** SOLITO LA INVITACIÓN AL CUMPLE.

### RESOLUCION DEL DESAFIO.

1. **GRABA TU VIDEO** DONDE PUEDES LEER SOLITO LA INVITACION AL CUMPLE DECIRNOS QUE FIGURA ELEGISTE PARA LA TARJETA Y ENVIA A LA SEÑO.

**ÁREA:** EDUCACIÓN PLÁSTICA.

**TÍTULO:** COLORES PRIMARIOS, SECUNDARIOS Y LAS FORMAS.

**DESAFÍO:** ARMAR UN MUESTRARIO DE FORMAS Y SUS COLORES REPRESENTATIVOS”.

**CAPACIDADES:** GENERAL: COMUNICACIÓN”

**ESPECÍFICAS:**

EXPRESAR, EN DISTINTOS IDIOMAS Y/O TIPOS DE LENGUAJES ARTÍSTICOS, IDEAS Y SENTIMIENTOS.

DESCRIBIR DE MANERA GRÁFICA SITUACIONES, OBJETOS, ETC.

**ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR: PRIMER GRADO MATEMÁTICA, LENGUA, ED. FÍSICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA.**

**CONTENIDOS:** EL COLOR EN IMÁGENES BIDIMENSIONALES.

INTENCIONALIDAD: EXPRESIVO, DESCRIPTIVO, DECORATIVO Y COMUNICATIVO.

ELABORACIÓN DE MEZCLAS.

*EXPLORACIÓN E INDAGACIÓN DE RELACIONES DE COLORES ENTRE SÍ: SIMILITUDES Y DIFERENCIAS.*

**LA FORMA BIDIMENSIONAL. CLASIFICACIÓN DE LAS FORMAS.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

**APLICACIÓN CORRECTA DEL COLOR,**

**IDENTIFICACIÓN Y DIFERENCIACIÓN DE LOS COLORES.** (PRIMARIOS Y SECUNDARIOS)

CONOCIMIENTO Y DIFERENCIACIÓN DE LAS FORMAS BIDIMENSIONALES.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN.**

COMPRENDE Y RESPETA LAS CONSIGNAS.

APLICA LOS CONCEPTOS ARTÍSTICOS (COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS).

CONOCE Y DIFERENCIA LOS TIPOS DE FORMAS.

1-BUSCA EN CASA OBJETOS O COSAS DE LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. LUEGO COLÓCALOS EN LA MESA, PARA OBSERVARLOS (LAS DIFERENTES FORMAS Y COLORES QUE PRESENTAN).

2- RECORTO 6 FORMAS GEOMÉTRICAS (EJEMPLOS: CUADRADOS, TRIÁNGULOS, CÍRCULOS) EN PAPEL. LUEGO DIBUJO 6 OBJETOS DE LA CASA QUE ME GUSTEN, SOBRE LA FORMA RECORTADA.

3- POR ÚLTIMO: PINTAR CADA FORMA CON LOS COLORES PRIMARIOS (AZUL, AMARILLO Y ROJO) Y SECUNDARIOS (VERDE, ANARANJADO Y VIOLETA) UTILIZANDO TÉMPERAS O ACUARELAS. DEJAR SECAR Y PEGAR LAS FORMAS EN LA HOJA DE LA CARPETA N°5, NEGRA. EJEMPLOS:



**EDUCACIÓN PLÁSTICA ENVIAR AL CORREO ELECTRÓNICO:**

**especialidadesescuelaprocresa@gmail.com**

**ÁREA:** EDUCACIÓN FÍSICA.

**CAPACIDAD:** COMUNICACIÓN. ESPECÍFICA: - INTERPRETACIÓN DE ENUNCIADOS, CONSIGNAS, GRÁFICOS.

**CONTENIDO:** -EXPLORACIÓN, DESCUBRIMIENTO Y LA EXPERIMENTACIÓN MOTRIZ DE SU CUERPO; SUS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO.

## **ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR: PRIMER GRADO MATEMÁTICA, LENGUA, ED. FÍSICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA.**

- EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS Y NO LOCOMOTIVAS; MANIPULATIVAS QUE INVOLUCREN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL Y PODAL.

-PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES QUE PROMUEVAN HÁBITOS SALUDABLES.

**ACTIVIDAD:** REALIZAR UN CIRCUITO MOTOR DE HABILIDADES, EL CUÁL INCLUIRÁ: DESPLAZAMIENTOS; SALTOS; GIROS Y BALANCEOS; EMPUJE, TRACCIÓN Y TRANSPORTE; APOYOS, RODADAS Y ROLIDOS; EQUILIBRIO DEL PROPIO CUERPO Y DE LOS OBJETOS; LANZAMIENTO, PASE Y RECEPCIÓN DE DISTINTOS OBJETOS.

### **INDICADORES:**

-REALIZA DISTINTOS DESPLAZAMIENTOS.

-EMPUJA, TRACCIONA Y TRANSPORTA ELEMENTOS DE DISTINTO PESO Y TAMAÑO.

-REALIZA DISTINTOS APOYOS.

-MANTIENE EL EQUILIBRIO SU PROPIO CUERPO Y EL DE LOS OBJETOS.

-LANZA PASA Y RECIBE DISTINTOS ELEMENTOS.

**ACTIVIDADES:** (SE ADJUNTA COPIA.)

### **¡EL JUEGO DE LA OCA DE EDUCACIÓN FÍSICA!**

**REGLAS:** – LA CANTIDAD DE JUGADORES ES LIBRE, ASÍ QUE PUEDE JUGAR ¡TODA LA FAMILIA!

– LA FICHA QUE RECORRE EL TABLERO, SERÁ A ELECCIÓN DE CADA JUGADOR (PUEDE SER UNA BOLITA DE PAPEL, UN BOTÓN)

– CADA CASILLERO TIENE UN DESAFÍO POR HACER. CADA VEZ QUE CAEN EN UNO, DEBERÁN CUMPLIRLO...

– LUEGO DE REALIZAR EL DESAFÍO, TIRA EL DADO EL JUGADOR QUE SIGUE.

– EL PRIMER JUGADOR EN LLEGAR AL CASILLERO DE LA MEDALLA (CASILLERO 26), ES EL GANADOR. DEBEN LLEGAR JUSTO AL MISMO... POR EJEMPLO, SI ESTÁN EN EL 24, TIRAN EL DADO Y SACAN 2, ¡GANARON!

PERO... SI SACAN 5, POR EJEMPLO, DEBEN “REBOTAR” Y VOLVER LA CANTIDAD DE CASILLEROS CORRESPONDIENTES, EN ESTE CASO AL NÚMERO 23 (¡Y CUMPLIR CON ESE DESAFÍO!).

**DESAFÍOS:** PARA ESTE JUEGO SOLO VAN A NECESITAR UN DADO, EL TABLERO (¡PUEDEN IMPRIMIRLO O DIBUJARLO USTEDES!)

1. REALIZAR 10 SALTOS EN 1 PIE... ¡SIN CAERSE!

2. QUEDARSE COMO ESTATUA POR 10 SEGUNDOS... ¡EN 2 APOYOS! (NO VALE EN 2 PIES... PUEDE SER 1 MANO Y 1 PIE)

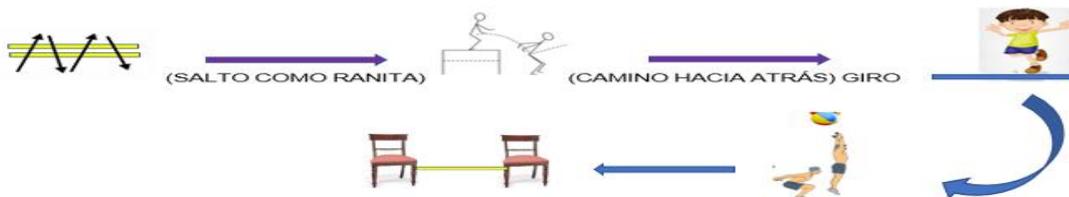
3. CORRER POR TU CASA DURANTE 1MINUTO.

4. SALTAR ALREDEDOR DE LA MESA CON LOS 2 PIES JUNTOS.

5. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA START.

## ESCUELA PROCESA SARMIENTO DE LENOIR: PRIMER GRADO MATEMÁTICA, LENGUA, ED. FÍSICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA.

6. MANTENER EL EQUILIBRIO, SOBRE UN SOLO PIE, Y CONTAR EN VOZ ALTA HASTA 10. ¡TÚ PUEDES!
7. REALIZAR 10 SALTOS ABRIENDO Y CERRANDO BRAZOS Y PIERNAS.
8. AVANZAR UN CASILLERO.
9. LANZAR UNA ALMOHADA O ALMOHADÓN CON UNA SOLA MANO... ¡LO MÁS LEJOS POSIBLE!
10. CAMINAR ALREDEDOR DE LA MESA LLEVANDO UN CUADERNO EN LA CABEZA SIN QUE SE CAIGA.
11. GIRAMOS EN UN COLCHÓN SOBRE EL EJE LONGITUDINAL ¡CON AYUDA!
12. TOCARSE LA PUNTA DE LOS PIES CON LAS MANOS, SIN DOBLAR LAS RODILLAS.
13. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBÉS EMPEZAR DESDE LA CASILLA NÚMERO 6.
14. LLEVAR A COCOCHITO A ALGÚN HERMANITO O PRIMO.
15. CAMINAR 20 PASOS POR TU CASA EN PUNTAS DE PIE.
16. ATRAPAR UNA PELOTA LANZADA POR OTRO JUGADOR. ¡TÚ PUEDES!
17. RETROCEDER AL CASILLERO NÚMERO 12 (¡Y REALIZAR SU PRUEBA!).
18. EMPUJAR POR LA ESPALDA A UN COMPAÑERO, TRATA DE AVANZAR UNOS METROS
19. CAMINAR REALIZANDO DRIBLING CON MANO DERECHA Y MANO IZQUIERDA.
20. ¡VIRUS!: PARA PODER ELIMINAR EL VIRUS Y SEGUIR JUGANDO, DEBES IR A LAVARTE BIEN LAS MANOS.
21. REALIZAR ZIG ZAG CORRIENDO IDA Y VUELTA 5 VECES.
22. APILAR 7 OBJETOS DE LA CASA, UNO ENCIMA DEL OTRO, DERRIBARLOS CON UNA PELOTITA UBICADO A 2 METROS DE DISTANCIA.



23. PASAR POR DEBAJO Y LUEGO SALTAR POR ARRIBA DE LA SOGA. 4 VECES.
24. RETROCEDE 1 CASILLERO (¡Y REALIZAR SU PRUEBA!).
25. REALIZAR LOS EJERCICIOS DE ELONGACIÓN QUE MUESTRA LA IMAGEN

**¡BIEN HECHO! HAS FINALIZADO LA OCA DE EDUCACIÓN FÍSICA**

### **RESOLUCION DE LOS DESAFIOS**

**¿COMO SE EVALUARÁ? DEBERAN MANDAR AL MENOS 4 FOTOS, CON LOS DESAFIOS PLANTEADOS EN EL JUEGO DE LA OCA DE EDUCACION FISICA AL CEL: 264 4468701**

DIRECTORA INTERINA ANALIA GONZALEZ.