

ESCUELA: DR. ISIDRO MARIANO DE ZAVALLA-PRIMER GRADO-ÁREAS:
MATEMÁTICA, LENGUA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: DR. ISIDRO MARIANO DE ZAVALLA. CUE: 700036600

DOCENTES: YANELA GONZÁLEZ, KARINA BLANCO, MARÍA JOSÉ NAVAS, VERÓNICA SUAREZ, MARIANO SALINAS Y PAULA MÁRQUEZ.

GRADO: PRIMERO. **SECCIONES:** “A”, “B”, “C” y “D”. **CICLO:** PRIMERO

NIVEL: PRIMARIO. **TURNO:** TARDE.

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA, MATEMÁTICA, MÚSICA y EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “LOS CHICOS DE TODOS LOS TIEMPOS DISFRUTAN APRENDER A TRAVÉS DE JUEGOS Y TRADICIONES.”

Propósitos:

- Suscitar la confianza en las propias posibilidades de expresión oral y escrita.
- Despertar el interés por expresar y compartir experiencias, ideas y sentimientos a través de intercambios orales y escritos.
- Generar la escucha, comprensión y disfrute de textos poéticos y narrativos tradicionales y autorales.
- Propiciar la escucha comprensiva, la producción oral de narraciones ficticiales y no ficticiales y de descripciones y exposiciones.
- Leer, escribir y comparar números, analizando las regularidades del sistema y el valor posicional de las cifras, como bases que sustentan la construcción de estrategias de cálculo mental y algorítmico, en el conjunto de los números naturales hasta por lo menos el 100.
- Interpretar adecuadamente la información cuantitativa que reciben por diferentes vías, resolver problemas aritméticos, desarrollar habilidades de cálculo con números naturales a partir del empleo de diferentes estrategias de solución.
- Propiciar el desarrollo de la capacidad perceptiva, motriz, en relación al conocimiento de su cuerpo, el espacio, el tiempo y los objetos.
- Promover la participación en prácticas corporales y ludomotrices saludables que impliquen aprendizajes significativos, disfrute, inclusión, cuidado de sí mismo, de los otros y del ambiente.
- Promover la participación en juegos musicales individuales y grupales, (rondas, canciones, coreografías, danzas, etc.

CAPACIDADES ÁREA LENGUA: Comunicación

- Relatar experiencias propias y/o ajenas
- Describir, de manera oral y escrita, situaciones, objetos, etc.

CAPACIDADES ÁREA MATEMÁTICA: Resolución de problemas

ESCUELA: DR. ISIDRO MARIANO DE ZAVALLA-PRIMER GRADO-ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA.

- Describir, comparar, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas
- Establecer relaciones de diferentes nociones, situaciones o acontecimientos.

CAPACIDADES: ÁREA EDUCACIÓN FÍSICA

- Responsabilidad y compromiso. potenciar la motivación y la confianza en sí mismo en la consecución de metas.

CAPACIDADES ÁREA MÚSICA: General Comunicación. Específica: Empleo de saberes previos para predecir las acciones y juzgar la validez de las mismas

Contenidos: Lengua Eje: La comprensión y producción oral.

- La escucha comprensiva de textos leídos o expresados en forma oral por el docente y otros adultos asiduamente: narraciones (textos ficcionales y experiencias personales), descripciones de objetos, animales y personas.
- La producción asidua de narraciones de experiencias personales, de anécdotas familiares y de descripciones, y la escucha atenta de textos similares producidos por los compañeros
- La escucha, comprensión y disfrute de poesías, coplas, canciones, adivinanzas, etc., y otros géneros poéticos orales. Los valores y su puesta en práctica en diferentes situaciones áulicas, familiares y sociales.

Contenidos: Matemática.

- Número y el sistema de numeración: el número natural (0 por lo menos hasta 100) funciones y usos en la vida cotidiana (contar, cardinalizar, ordenar, medir, identificar, anticipar resultados)
- Descomposición aditiva de números en “unos” y “dieces”, idea de valor posicional
- **Respecto de las operaciones: suma y resta:** estrategias de cálculo: conteo, recuento, sobre-conteo y des-conteo.
- Cálculos mentales simples. Escrituras equivalentes de un número. Cálculos utilizando secuencias de descomposiciones aditivas/ sustractivas a través del uso del dinero.

Contenido: Educación Física

- La exploración, el descubrimiento y la experimentación motriz de su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.
- Percepción y experimentación de posturas y estados corporales (reposo-actividad, tensión-relajación).

Contenidos: Música

- Canciones y Juegos tradicionales. * El movimiento corporal: libre y pautado.

Criterios de evaluación Lengua:

ESCUELA: DR. ISIDRO MARIANO DE ZAVALLA-PRIMER GRADO-ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA.

➤ Relatar experiencias personales y ajenas describiendo oralmente juegos de interés tradicionales y modernos.

Indicadores:

➤ Cuenta y relata a la señorita experiencias propias y de algunos familiares sobre sus juegos preferidos.

➤ Escucha, comprende y recita adivinanzas tradicionales para jugar.

Criterios de evaluación: Matemática.

➤ Identificar y reconocer el valor numérico y la composición numérica de distintos números hasta 100 a través del juego: La lotería

➤ Resolver cálculos mentales simples aplicando adiciones.

➤ Resolver cálculos utilizando descomposiciones aditivas/ sustractivas aplicando el uso del dinero.

Indicadores:

➤ Identifica, cuenta, compara y ubica números naturales hasta 100 a través del juego tradicional: la lotería.

➤ Reconoce cálculos simples de suma aplicando adiciones.

➤ Juega con dinero resolviendo operaciones de suma y resta usando los billetitos y monedas.

➤ Realiza descomposiciones numéricas de unos y dieces usando billetitos y monedas.

Criterios de evaluación: Educación Física.

➤ Determinar diferentes posturas: parado, sentado, arrodillado, en cuclillas, acostado (de cúbito dorsal, ventral), de costado, extendido, flexionado, con más o menos apoyos, etc.

➤ Realizar movimientos y acciones con miembros superiores e inferiores, vivenciando el uso de la derecha y la izquierda, con y sin elementos, en forma simultánea y alternada.

Indicadores:

➤ Reconoce las diferentes posturas, acostado sentado, parado etc., tanto de cúbito ventral como dorsal.

➤ Utiliza ambos hemisferios, derecho e izquierdo, con elementos y sin elementos facilitando las prácticas físicas, coordinativas y lúdicas.

Criterios de evaluación: Música

➤ Participación en propuestas de audición de variados géneros. *Utilización de su propio cuerpo.

Indicadores:

➤ Participa en propuestas de audición de variados géneros. *Reconoce desplazamientos pautados o libres.

ESCUELA: DR. ISIDRO MARIANO DE ZAVALLA-PRIMER GRADO-ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA.

DESAFÍO: “LEEMOS PARA INTERPRETAR, COMPRENDER Y CREAR PRODUCCIONES ORALES”.

DÍA LUNES: ÁREA LENGUA. ACTIVIDADES.

• ESCUCHAR Y OBSERVAR CON ATENCIÓN EL SIGUIENTE VIDEO SOBRE COSTUMBRES Y TRADICIONES COMUNES DE NUESTRO PAÍS.

<https://youtu.be/lbPVaiM6ATk>

• **CONVERSAR EN CASA SOBRE COSTUMBRES Y TRADICIONES QUE SE MANTIENEN EN NUESTRA FAMILIA.**

• PREGUNTAR A LOS PAPÁS, ABUELOS Y TÍOS

¿Y VOS A QUÉ JUGABAS CUANDO ERAS NIÑO? ¿CÓMO ERA ESE JUEGO?

PIENSA Y RESPONDE:

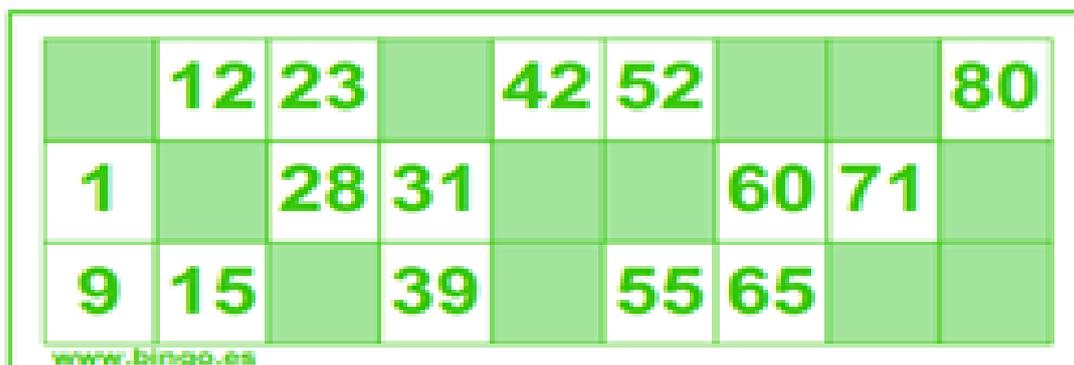
¿A VOS A QUÉ TE GUSTA JUGAR? ¿CUÁL ES TU JUEGO FAVORITO? ¿CÓMO ES ESE JUEGO?

• MANDALE UN MENSAJE DE AUDIO A LA SEÑO CONTÁNDOLE **A QUÉ TE GUSTA JUGAR Y CÓMO SE REALIZA ESE JUEGO.**

DÍA MARTES: ÁREA MATEMÁTICA. ACTIVIDADES.

➤ JUGAR A LA LOTERÍA CON LA FAMILIA. A ESTE JUEGO, YA LO TENÉS EN EL LIBRO “APRENDER CURSIVA ES GENIAL”. ¡MUCHA SUERTE!

➤ **PARA TENER EN CUENTA: LA LOTERÍA ES UN JUEGO DE MESA QUE FORMA PARTE DE NUESTRAS TRADICIONES, EN MUCHOS HOGARES SE DIVIERTEN JUGANDO ESTE JUEGO CUANDO HAY REUNIONES FAMILIARES.**



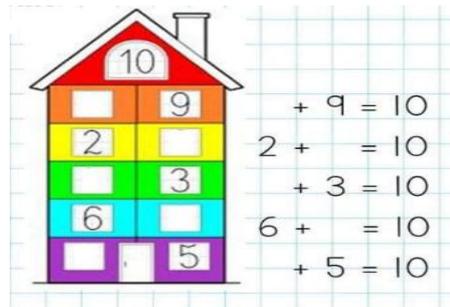
➤ OBSERVA ESTE CARTÓN Y PINTA LOS SIGIENTES NÚMEROS.

39 15 52 80

➤ ORDENA LOS NÚMEROS DE LA LOTERÍA DE MENOR A MAYOR EN EL CUADERNO _____

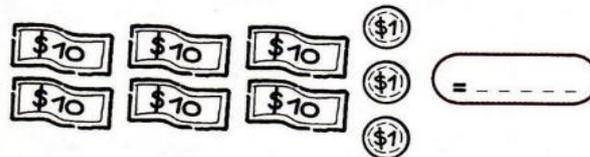
➤ DESCOMPONE LOS NÚMEROS DE LA LOTERÍA EN DIECES Y UNOS.

➤ REALIZA CÁLCULOS DE SUMA SIMPLES PARA FORMAR EL 10.



UTILIZA LOS BILLETES Y MONEDITAS DE NUESTRO LIBRO “ESTUDIAR EN CURSIVA ES GENIAL”. LEE CON ATENCIÓN Y RESUELVE.

A) FRANCO QUIERE COMPRAR UN TROMPO PORQUE SU ABUELO LE CONTÓ QUE CUANDO ÉL ERA NIÑO, GANÓ MUCHOS CAMPEONATOS. FRANCO ESTÁ TAN ENTUSIASMADO QUE ABRIÓ SU ALCANCÍA. ¿LE AYUDÁS A CONTAR CUÁNTO DINERO TIENE AHORRADO?



B) EL PRECIO DEL TROMPO QUE QUIERE COMPRAR FRANCO ES DE

\$50



C) PIENSA Y RESPONDE:(DIBUJA, DESCOMPONE O CUENTA CON TUS BILLETITOS Y MONEDITAS PARA RESOLVER)

¿A FRANCO LE ALCANZA PARA COMPRAR EL TROMPO?

DÍA MIÉRCOLES ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA ACTIVIDADES

• RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y CUENTA CON TUS PALABRAS COMO FUERON LAS GUÍAS REALIZADAS DURANTE EL AÑO.

1. DESCRIBE ¿QUÉ ELEMENTOS UTILIZASTE PARA REALIZAR LAS GUÍAS ENVIADAS DURANTE EL AÑO?
2. ¿QUÉ ACTIVIDAD TE COSTÓ MÁS Y CUÁL FUE LA DIFICULTAD QUE TUVISTE?
3. ¿TUVISTE DIFICULTAD PARA UTILIZAR LA MANO IZQUIERDA EN TODAS LAS ACTIVIDADES?
4. ¿TE RESULTÓ ÚTIL UTILIZAR AMBAS MANOS EN LAS ACTIVIDADES?
5. ¿EXPLICA QUE GUÍA FUE LA MÁS SENCILLA, POR QUÉ?

• A APLICAR TODO LO APRENDIDO CON LOS JUEGOS TRADICIONALES:

LA CARRERA DE LA SORTIJA: JUEGO TÍPICO POR LOS GAUCHOS ARGENTINOS EN EL CAMPO, TRADICIONALMENTE SE UTILIZABAN CABALLOS CON UNA LANZA, LOS JINETES PASABAN POR DEBAJO DE UN MARCO DE MADERA, TRATANDO DE

ESCUELA: DR. ISIDRO MARIANO DE ZAVALLA-PRIMER GRADO-ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA.

ENGANCHAR LA SORTIJA QUE COLGABA, SIENDO EL GANADOR EL QUE SACABA EL OBJETO. REALIZAR ESTA ACTIVIDAD EN CASA. A LA SEÑAL SALIR CORRIENDO CON UN PALITO EN LA MANO, LA SORTIJA DEBE ESTAR COLGADA Y PUEDE SER DE CUALQUIER MATERIAL COMO PLÁSTICO, METAL O CARTÓN.

“CONTESTAR MEDIANTE UN AUDIO LAS PREGUNTAS PLANTEADAS”.

DÍA JUEVES ÁREA: MÚSICA. ACTIVIDADES.

1_ OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN Y DESCUBRE LOS SIGUIENTES NOMBRES DE JUEGOS TRADICIONALES. TROMPO-MARIONETA-YOYO-CANICAS- BALERO-MATRACA-PERINOLA-CAÑECOALA-PAPALOTE.

C V M A R I O N E T A U N L G N P O Q U K X A O Q
U U Ñ R P C D U W W O Ñ K R U F N N B X M P Y T N
T M P G N X M U K F K Ñ R O C I R P T N Q A D A D
B G P Y B S A P O Ñ B G K Z W C J G B A L E R O J
B T E H X K X V X K C B S I Z W M M P D Z P Z X F
G D R Q T T S P Q I A K Y L Z C M A T G Ñ I R K Q
H Ñ H X M A A A L R Y E C I Ñ O Ñ T V T Y Ñ H I L
F F H O L Q V P N B A B E W Y B Z R I Ñ L Y P B R
X Z E Z G O D A F C S F A Y O D D A F R P A M X V
W P E R I N O L A H Ñ V S Q W K P C A N I C A S G
F R G T V F E O L Z I M R F Y H X A T R O M P O Z
Q M H Q K M A T A T E N A X J V L K K S Y G H Z Y
K U M R I Z P E H I N Q T Q H Z W Y F S O N C W J
K F Y F H M W L Ñ Y K V Y O B D F Ñ C P Y S O R S
V W A N J O U Z C A Ñ E C O A L A I K R O Q M S C

2_ BUSCA LOS NOMBRES DESCONOCIDOS.-DIBUJA EL JUEGO QUE MÁS TE GUSTE.

3_ ¿Y SI JUGAMOS A LA RAYUELA O TEJO CON NUESTRA FAMILIA?

TE ENVÍO POR WHATSAPP UN VIDEO CON LAS REGLAS PARA QUE LO VEAS CON UN FAMILIAR Y PUEDAS CREAR SU PROPIO TEJO, ENVIAR EVIDENCIAS A LA SEÑO.

DÍA VIERNES: RECEPCIÓN DE EVIDENCIAS-RETROALIMENTACIÓN.

Directora: Mariela Alamo.

Vicedirectora: Carina Cáceres y Mónica Agüero.