

**GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 3**

**ESCUELA:** CLARA ROSA CORTÍNEZ

**CUE:** 700003000

**DOCENTES:** MARTÍN, ROMINA- VERA, NANCY - BECERRA, ANA LAURA - ZABALETA, MAYRA - NARANJO SILVANA - SÁNCHEZ, CECILIA.

**GRADO:** 1°

**CICLO:** PRIMERO

**NIVEL:** PRIMARIO

**TURNO:** MAÑANA Y TARDE

**ÁREAS:** CIENCIAS NATURALES- MATEMÁTICA- EDUCACIÓN FÍSICA- EDUCACIÓN MUSICAL.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “[GUARDIANES DEL MEDIO AMBIENTE](#)”

**CONTENIDOS: MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN DE UNA O DOS CIFRAS (HASTA EL 80), OPERACIONES DE SUMA Y RESTA, SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. **CIENCIAS NATURALES:** CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS. VARIEDAD DE MATERIALES QUE SE USAN PARA DISTINTOS FINES (LAS TRES “R”). **EDUCACIÓN FÍSICA:** EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS Y NO LOCOMOTIVAS. **EDUCACIÓN MUSICAL:** PALABRA HABLADA Y CANTADA. OBJETOS SONOROS. CONFECCIÓN DE COTIDIÁFONOS O ELEMENTOS SONOROS CON MATERIAL RECICLADO.

**INDICADORES: MATEMÁTICA:** REALIZA OPERACIONES DE CÁLCULO EXPLORANDO LAS POSIBILIDADES DE RESOLUCIÓN. UTILIZA LOS NÚMEROS NATURALES ORDENÁNDOLOS DE MANERA DECRECIENTE SEGÚN SU VALOR.

**CIENCIAS NATURALES:** LEE, EXPLORA Y REFLEXIONA ACERCA DEL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE Y LOS SERES VIVOS. TOMA ACTITUDES REFERENTES AL CUIDADO Y PROTECCIÓN DE SÍ MISMO Y DE OTROS.

**EDUCACIÓN MUSICAL:** PRODUCE DIFERENTES EFECTOS SONOROS CON EL PROPIO CUERPO Y LA VOZ. INTERPRETA UN REPERTORIO DE CANCIONES Y ACOMPAÑAMIENTOS MELÓDICOS.

**EDUCACIÓN FÍSICA:** REALIZA DISTINTOS DESPLAZAMIENTOS, TRANSPORTA ELEMENTOS. REALIZA DISTINTOS APOYOS. MANTIENE EL EQUILIBRIO. LANZA DISTINTOS ELEMENTOS.

**DESAFÍO:** CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES CON MATERIALES RECICLADOS

**ACTIVIDADES**

**DÍA N° 1: CIENCIAS NATURALES**

“EL DESAFÍO PLÁSTICO EMPEZÓ... UNA MISIÓN QUE AYUDARÁ A TODO EL PLANETA: TE INVITO A CONSTRUIR JUEGOS Y JUGUETES RECICLADOS”.

1. UN ADULTO TE LEE EL SIGUIENTE TEXTO: “[CUIDEMOS NUESTRO HOGAR](#)”.

## Escuela Clara Rosa Cortínez - 1° grado, Nivel Primario - Retroalimentación

RECICLAR ES LA MEJOR FORMA DE CUIDAR NUESTRO PLANETA. TODAS LAS PERSONAS DÍA A DÍA GENERAMOS MUCHA BASURA QUE AFECTA EL LUGAR DONDE VIVIMOS Y A LOS ANIMALES QUE CONVIVEN CON NOSOTROS.

PARA MEJORAR EL PAISAJE NECESITAMOS UTILIZAR LAS TRES “R”: REUTILIZAR, RECICLAR Y REDUCIR. ES DECIR, PODEMOS REUTILIZAR BOTELLAS DE PLÁSTICO, RECICLAR PAPEL O CARTONES Y REDUCIR EL USO DE BOLSAS DE PLÁSTICO CUANDO VAMOS A COMPRAR AL SUPER. ¿RECUERDAS?



2. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES. LUEGO PIENSA Y RESPONDE ORALMENTE.

✚ ¿CÓMO SE VEN ESOS LUGARES? ¿ESTÁN LIMPIOS O SUCIOS?

✚ ¿QUÉ HARÍAS TÚ, SI TE ENCUENTRAS EN UN LUGAR ASÍ?

✚ ¿CÓMO TE SENTIRÍAS AL VER TUS LUGARES FAVORITOS PARA IR A PASEAR, SUCIOS?



3. TE INVITO RECREAR CON AYUDA JUEGOS O JUGUETES



QUE PODRÍAMOS COMPRAR EN CUALQUIER TIENDA. POR EJEMPLO, HAREMOS ALGUNOS DE ELLOS: CABALLITO DE PALO DE ESCOBA, JUEGO DE BOLOS, CATAPULTA, ETC.

4. UN ADULTO TE AYUDA A ESCRIBIR LA LISTA DE POSIBLES MATERIALES QUE PODRÍAS LLEGAR A UTILIZAR EN EL JUEGO DE LA CATAPULTA. OBSERVA LA IMAGEN.



EN EL CUADERNO:

X FECHA: LUNES 16 DE NOVIEMBRE

X ESCRIBE QUÉ SIGNIFICAN LAS 3 “R”.

X LISTA DE POSIBLES MATERIALES PARA REALIZAR LA CATAPULTA.

### DÍA N° 2: CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICA

1. EL DÍA ANTERIOR ARMAMOS UNA POSIBLE LISTA DE MATERIALES QUE PODRÍAMOS UTILIZAR PARA ARMAR LA CATAPULTA. RESPONDE: ¿DE QUÉ SON ESOS MATERIALES?

2. ¡MANOS A LA OBRA! ARMADO DE LA CATAPULTA.

**NECESITAMOS:** 4 PLATITOS DE CARTÓN O PLÁSTICO O LA COLA DE LA BOTELLA; PALITOS DE HELADO O PALITOS DE MADERA QUE TENGAS; ELASTIQUINES, TAPITA DE BOTELLA; PEGAMENTO (PLASTICOLA O EL QUE TENGAS EN CASA), BOLITA DE PAPEL O POMPÓN.

**ARMADO:** **ESCRIBE** EN CADA PLATO LOS SIGUIENTES NÚMEROS 5, 10, 15 Y 20 (LUEGO **DECÓRALOS** A TU GUSTO). A **CONTINUACIÓN**, UNE 4 O 5 PALITOS DE HELADO EN CADA EXTREMO, **DESPUÉS** UNE DOS PALITOS EN UN SOLO EXTREMO, **COLOCA** EN MEDIO DE ELLOS DOS, LOS 5 PALITOS QUE UNISTE ANTERIORMENTE (COMO SE VE EN LA FOTO, DEBE QUEDAR COMO UNA CATAPULTA). **POR ÚLTIMO**, PEGA LA TAPITA EN EL EXTREMO QUE QUEDÓ ABIERTO. **¡AHORA A JUGAR CON TU FAMILIA!**



**MATEMÁTICA**

1. JUEGA CON ALGUIEN DE TU FAMILIA AL JUEGO DE LA CATAPULTA Y ANOTA LA PUNTUACIÓN QUE SACASTE EN EL CUADRO. ¿QUÉ ESTRATEGIA USASTE PARA SUMAR TU PUNTAJE.?

RONDA	1	2	3	TOTAL
<b>YO SAQUÉ...</b>				

EN EL CUADERNO:

- X FECHA: MARTES 17 DE NOVIEMBRE
- X ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN LOS MATERIALES?
- X ARMADO DE LA CATAPULTA: ME DIVIERTO JUGANDO EN FAMILIA.
- X JUEGO CON MI FAMILIA: HAGO EL CUADRO DE PUNTAJES

**DÍA Nº 3: MATEMÁTICA- EDUCACIÓN MUSICAL**

1. RESUELVE CON AYUDA LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

- \* PEDRO Y ROCÍO JUGABAN CON LA CATAPULTA. PEDRO SACÓ UN TOTAL DE 10 PUNTOS Y ROCÍO 15 PUNTOS. ¿CUÁNTOS PUNTOS SACARON ENTRE LOS DOS?
- \* EN OTRA RONDA DEL JUEGO, PEDRO Y ROCÍO SACARON 5 PUNTOS MENOS DEL TOTAL DEL JUEGO ANTERIOR. ¿QUÉ PUNTAJE SACARON?

2. PEDRO Y ROCÍO JUGARON EN EL PATIO DE LA ESCUELA CON LA CATAPULTA Y MUCHOS CHICOS QUISIERON JUGAR CON ELLOS. ARMARON EL SIGUIENTE CUADRO DE PUNTAJES, **COMPLETA** LOS CASILLEROS PINTADOS CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

20				25			
30				35			
40				45			

- PEDRO DICE QUE OBTUVO EL PUNTAJE QUE ESTÁ ENTRE EL 20 Y EL 22 ¿CUÁL ES ESE NÚMERO?
- ROCÍO DICE QUE SACÓ EL PUNTAJE QUE ESTÁ ENTRE 34 Y 36.
- OTRO JUGADOR DICE QUE SACÓ EL PUNTAJE CUYO RESULTADO ES LA SUMA DE  $21 + 3$ .

EN EL CUADERNO:

- X FECHA: MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE.
- X SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- X CUADRO DE PUNTAJES.
- X SUMAS Y RESTAS DE PUNTAJES.

### EDUCACIÓN MUSICAL

1. RECORDAMOS LA RONDA “ARROZ CON LECHE”. LA ENTONAMOS VARIAS VECES Y REALIZAMOS LA RONDA. BUSCAMOS EN CASA ALGÚN TARRITO EN DESUSO Y LO DECORAMOS PARA CONTRUIR UN “BOMBO”. CON EL BOMBO, ENTONAMOS LA CANCIÓN Y NOS ACOMPAÑAMOS MARCANDO PULSO Y RITMOS VARIOS (QUE MÁS TE GUSTEN). ¡NO OLVIDES SACAR UNA FOTO O FILMARTE Y ENVIÁRSELO A LA SEÑO!

### DÍA Nº 4: MATEMÁTICA- EDUCACIÓN FÍSICA

#### MATEMÁTICA

1. JUEGA CON DINERO: EN LA RECICLADORA “DON MARIANO” LES PAGAN A LAS PERSONAS QUE LLEVAN MATERIALES PARA RECICLAR. CON AYUDA CALCULA CUÁNTO DINERO RECIBIERON CADA UNO.



YO VENDÍ BOTELLAS DE PLÁSTICO Y ME PAGARON CON 2 BILLETES DE \$10 Y 6 MONEDAS DE \$5



YO VENDÍ CARTONES Y ME PAGARON CON 4 BILLETES DE \$10 Y 3 MONEDAS DE \$1.

2. RESUELVE CON AYUDA DE UN ADULTO UTILIZANDO LA ESTRATEGIA QUE MÁS TE GUSTE LAS SIGUIENTES CUENTAS.

$16 + 11 =$

$25 + 12 =$

$35 - 2 =$

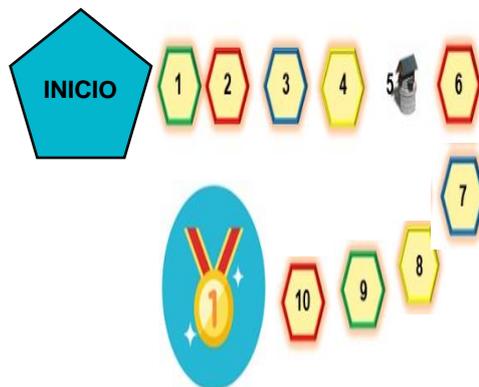
EN EL CUADERNO: X FECHA: JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

X EMPRESA "DON MARIANO": CALCULANDO CON DINERO.

X RESUELVO LAS CUENTAS

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

EL JUEGO DE LA OCA ES UN JUEGO MUY DIVERTIDO Y A PARTIR DE ÉL PODREMOS TRABAJAR DIFERENTES HABILIDADES MOTORAS. PARA ESTE JUEGO VAN A NECESITAR UN DADO Y EL TABLERO ESTOS DOS ELEMENTOS DEBEN ELABORARLO RECICLANDO MATERIAL QUE TENGAN EN CASA.

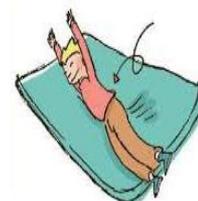


**REGLAS:** DEBEN LANZAR EL DADO E IR AVANZANDO SEGÚN EL NÚMERO QUE LES TOQUE, CADA CASILLERO TIENE UN **DESAFÍO**,

CADA VEZ QUE CAEN EN UNO, DEBEN CUMPLIRLO... ¡NO VALE HACER TRAMPA! EL PRIMER JUGADOR EN LLEGAR AL CASILLERO DE LA MEDALLA ES EL GANADOR. DEBEN LLEGAR JUSTO CON EL NÚMERO... POR EJEMPLO, SI ESTÁN EN EL 9, TIRAN EL DADO Y SACAN 2, ¡GANARON!

**¿ESTÁS LISTO? TOMA UN DADO, TÍRALO... ¡Y A JUGAR!**

**DESAFÍO 1.** REALIZAR 15 SALTOS, COMBINAMOS CON DOS PIES Y CON 1 PIE... ¡SIN CAERSE! **2.** QUEDARSE COMO "ESTATUA" POR 5 SEGUNDOS... EN DOS APOYOS (NO VALE EN 2 PIES... PUEDE SER 1 MANO Y 1 PIE). LUEGO CAMINAR COMO PERRITO ALREDEDOR DE LA MESA **3.** GIRAMOS EN UN COLCHÓN SOBRE EL EJE LONGITUDINAL. **4.** ATRAPAR UN PELUCHE O MUÑECO LANZADO POR OTRO JUGADOR. ¡TÚ PUEDES! **5.** POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA INICIO **6.** APILAR 5 OBJETOS DE LA CASA, UNO ENCIMA DEL OTRO. AHORA DEBES DERRIBARLO CON UNA PELOTITA A UNA DISTANCIA DE 3 METROS. **7.** REALIZAR LA CARRETILLA, RECORRER 5 METROS. **8.** PASAR POR DEBAJO Y LUEGO SALTAR



POR ARRIBA DE LA SOGA. 4 VECES. 9. REALIZAR ZIG ZAG IDA Y VUELTA 5 VECES. 10. CONFECCIONAR TU PROPIO JUEGO DE LA OCA, REALIZANDO LOS EJERCICIOS QUE TRABAJAMOS DURANTE TODO EL AÑO.

**DÍA Nº 5: CIENCIAS NATURALES**

1.º **UN JUGUETE CLÁSICO”** ... TE INVITO A ARMAR EL CABALLITO DE PALO DE ESCOBA.



**NECESITAMOS:** UN PALO DE ESCOBA, UNA BOTELLA DE PLÁSTICO (COLOR Y TAMAÑO QUE DESEES), LANA (DEL COLOR QUE TENGAS) O UNA REMERA VIEJA, 2 TAPITAS DE BOTELLA Y ALGÚN PEGAMENTO QUE TENGAS QUE PUEDA MANTENER QUIETO LA BOTELLA EN EL PALO, TIRA O CABLE.



2. PREGUNTA A UN ADULTO CÓMO PODRÍAS ARMAR EL CABALLITO. LUEGO TE ESCRIBE EL PASO A PASO EN EL CUADERNO. ¿TE GUSTÓ HACER EL CABALLITO? ¿FUE FÁCIL O DIFÍCIL? ¡AHORA DISFRÚTALO JUGANDO EN TU CASA!

3. PREGUNTA A UN ADULTO: LOS CABALLOS SON SERES VIVOS ¿LOS PODEMOS TENER EN CASA? ¿POR QUÉ? Y CON AYUDA COMPLETA LA FICHA:

**CABALLO**

**COBERTURA:** \_\_\_\_\_

**ALIMENTACIÓN:** \_\_\_\_\_

**DESPLAZAMIENTO:** \_\_\_\_\_



EN EL CUADERNO:

X FECHA: VIERNES 20 DE NOVIEMBRE

X ARMADO DEL CABALLITO: INSTRUCCIONES.

X COMPLETA LA FICHA CON AYUDA DE UN ADULTO.

¡NO TE OLVIDES DE MOSTRARLE EL JUGUETE QUE ARMASTE A LA SEÑO!

DIRECTORA: EDITH RIPOLL