

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN

**ESCUELA:** Carlos Norberto Vergara EMER

**CUE N°:** 700020400

**DOCENTES:** Ana María García, Marcela Firmapaz, Mariana Noelia Saavedra.

**GRADO:** Primero.

**TURNO:** Tarde

**ÁREAS:** Integradas: Matemática-Ciencias Naturales. Especialidades: Música, Tecnología, Artes visuales.

**TÍTULO:** “¡QUE MUCHO APRENDÍ!”

**FECHA:** 09/11 al 13/11/2020

### **CONTENIDOS:**

#### **MATEMÁTICA:**

- ✓ Numeración hasta 100.
- ✓ Operaciones de suma y resta.
- ✓ Composición y descomposición en 10 y 1.
- ✓ Unidades de medida e instrumentos de uso social.
- ✓ Situaciones problemáticas.

#### **C.NATURALES:**

- ✓ Seres vivos y elementos sin vida.
- ✓ Las partes de la planta.
- ✓ Clasificación de animales por su alimentación y desplazamiento.
- ✓ Cuidado de la salud.
- ✓ Partes del cuerpo.
- ✓ Materiales. Propiedades.

#### **TECNOLOGÍA:**

- ✓ Construcción de juegos didácticos con material descartable.

#### **MÚSICA:**

- ✓ Componentes de la obra musical la: Melodía
- ✓ Movimientos corporales sincronizados y libres.

#### **ARTES VISUALES:**

- ✓ Colores primarios y secundarios, dibujo.

### **INDICADORES DE MATEMÁTICA**

- ✓ Explora las regularidades de la serie numérica oral y escrita.
- ✓ Lee y escribe números en forma convencional.
- ✓ Averigua los anteriores y los siguientes de un número.
- ✓ Descompone y compone números en sumas de “unos” y “dieces”.
- ✓ Resuelve situaciones que involucren distintos sentidos de la suma y resta.
- ✓ Representa simbólicamente las operaciones utilizando los signos +, -, =
- ✓ Explora el modo de uso de distintos instrumentos de medición de longitudes, capacidades y pesos.

### **INDICADORES DE CIENCIAS NATURALES**

- ✓ Identifica y describen algunas características propias de las plantas y de los animales.
- ✓ Describe las partes de una planta y mencionan las funciones específicas de cada una.
- ✓ Identifica las partes del cuerpo humano.
- ✓ Reconoce y describen algunas características físicas de los materiales de uso corriente.
- ✓ Ofrece ejemplos de materiales que respondan a una característica determinada.
- ✓ Selecciona el material más adecuado para el diseño de un objeto de uso corriente.
- ✓ Identifica productos y acciones beneficiosas para la salud entre otras que no lo son.

### **INDICADOR DE TECNOLOGÍA**

- ✓ Identifica distintas formas de almacenamiento y/o soporte de la información y modos de comunicarla

### **INDICADOR DE EDUCACIÓN MUSICAL**

- ✓ Experimenta auditivamente y traduce vocal y corporalmente la estructura de melodías.

### **INDICADOR DE ARTES VISUALES**

- ✓ Identifica colores primarios y secundarios.

### **DESAFÍO: “CONFECCIONAR UN JUEGO PARA MOSTRAR LO QUE APRENDI”**

#### **ACTIVIDADES**

#### **TECNOLOGÍA**

-  CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

¡VAMOS A CONSTRUIR NUESTRO PROPIO JUEGO!

PARA ELLO VAS A NECESITAR:

- ✓ UN DADO (PODES UTILIZAR EL DADO DE LOS UNOS QUE TRABAJASTE CON LA SEÑO EN GUÍAS ANTERIORES).
- ✓ UN TABLERO, QUE LO HARÁS VOS MISMO. CON CARTÓN, MADERA O EL MATERIAL QUE TENGAS EN CASA.

- ✓ ELEGIR UN DISEÑO PARA TU JUEGO, TENIENDO EN CUENTA QUE DEBERÁ SER UN RECORRIDO SIMILAR AL JUEGO DE LA OCA, CON 50 CASILLEROS. TE MOSTRAMOS ALGUNOS MODELOS, VOS ELEGÍ EL QUE QUIERAS...



- ✓ COLOCAR EN CADA CASILLERO LOS NÚMEROS SIGUIENDO EL ORDEN CORRESPONDIENTE DE 1 A 50.

### ARTES VISUALES

- ✓ TE PROPONEMOS PINTAR EL RECORRIDO DE TU TABLERO CON COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS.
- ✓ COLORES PRIMARIOS: AZUL, ROJO Y AMARILLO.
- ✓ Y LOS COLORES SECUNDARIOS QUE SE OBTIENEN DE LA MEZCLA DE LOS PRIMARIOS: VERDE (AZUL+AMARILLO), NARANJA (AMARILLO+ ROJO) Y VIOLETA (AZUL+ROJO).
- ✓ PUEDES PINTAR CON TÉMPERA SI TIENES, Y SINO COLOREAS CON LÁPICES.
- ✓ COMO SEGUNDA ACTIVIDAD LES PROPONEMOS DIBUJAR ALGUNOS DE LOS ANIMALES VISTOS DURANTE EL AÑO EN CS. NATURALES PARA DECORAR EL TABLERO DEL JUEGO: PUEDES ELEGIR EL QUE MÁS TE GUSTÓ, DIBUJALO Y PEGALO EN EL CENTRO DEL JUEGO O SINO TAMBIÉN SI HACES MUCHOS ANIMALES PUEDES DECORAR CADA ESPACIO DEL TABLERO.

### **¡A JUGAR!**

REGISTRAR EN EL CUADERNO LOS NÚMEROS DE LOS CASILLEROS EN LOS QUE CAES CADA VEZ QUE TIRAS EL DADO.

### **“JUEGO PARA GENIOS”**

### MATERIALES:

- 1 DADO
- TABLERO
- CUADERNO Y LÁPIZ

**INSTRUCCIONES:**

- EL JUEGO COMIENZA CUANDO EL JUGADOR TIRA EL DADO.
- EL JUGADOR AVANZARÁ SEGÚN EL PUNTAJE QUE OBTENGA AL TIRAR EL DADO.
- EN EL CUADERNO DEBERÁ REGISTRAR LOS NÚMEROS DE LOS CASILLEROS A LOS QUE CAE.
- LUEGO DEBERÁ RESOLVER LA CONSIGNA, DE CADA CASILLERO, ORALMENTE O TOMANDO NOTA EN EL CUADERNO.
- GANARÁ CUANDO LLEGUE AL FINAL DEL TABLERO.

CASILLERO	CONSIGNA
1	DIBUJA O PEGA TRES ELEMENTOS SIN VIDA.
2	AVANZA DOS LUGARES.
3	RESUELVE: $10 - 4 =$
4	RESUELVE: $20 + 8 =$
5	DIBUJA TRES SERES VIVOS
6	VOLVÉ AL INICIO.
7	COMPONE EL NÚMERO: $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 =$
8	DESARMA EL NÚMERO 84 EN 10 Y 1.
9	ESCRIBE EL NOMBRE DE 2 ANIMALES QUE VUELEN
10	SIGUE JUGANDO.
11	RECITA LA FAMILIA DEL 80
12	ESCRIBE EL NOMBRE DE DOS ANIMALES QUE CAMINAN
13	ESCRIBE EL NOMBRE DEL INSTRUMENTO QUE SE UTILIZA PARA PESAR
14	ESCRIBE: ¿DE QUÉ MATERIAL SON LOS VASOS EN TU CASA?
15	AVANZA DOS LUGARES
16	RESUELVE: $75 + 5 =$
17	RETROCEDE DOS LUGARES.
18	RESUELVE: PABLO TIENE 8 CARAMELOS Y SU HERMANA 4.

	¿CUÁNTOS CAMELOS TIENEN ENTRE LOS DOS
19	EN FORMA ORAL: ¿QUÉ PASA SI UN VASO DE VIDRIO CAE AL PISO?
20	RECITA LA FAMILIA DEL 90
21	RESUELVE: $14 - 4 =$
22	DIBUJA UNA PLANTA Y ESCRIBE SUS PARTES.
23	EN FORMA ORAL: ¿PUEDO DOBLAR UNA TABLA DE MADERA? ¿QUÉ SUCEDE? ¿POR QUÉ?
24	ESCRIBE LOS NOMBRES DE: 33 Y 95
25	ESCRIBE TRES ALIMENTOS SALUDABLES.
26	PIERDE TURNO
27	RESUELVE: $20 - 6 =$
28	ESCRIBE EL NOMBRE DEL INSTRUMENTO QUE SE UTILIZA PARA MEDIR.
29	NOMBRA CONSEJOS PARA UNA VIDA SALUDABLE.
30	ESCRIBÍ LOS VECINOS DE: ___ 65 ___ ___ 70 ___
31	AVANZA 4 LUGARES.
32	RESUELVE: $60 + 3 =$
33	EN TU CUERPO: ¿CUÁLES SON LAS EXTREMIDADES SUPERIORES?
34	SIGUE JUGANDO.
35	RESUELVE: $18 - 4 =$
36	COMPONE EL NÚMERO: $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 =$
37	DIBUJA TRES OBJETOS QUE RUEDAN.
38	AVANZA UN LUGAR.
39	EN TU CUERPO: ¿CUÁLES SON LAS EXTREMIDADES INFERIORES?
40	ESCRIBÍ LOS VECINOS DE: ___ 91 ___ ___ 49 ___
41	DESARMA EL NÚMERO 52 EN 10 Y 1.
42	ESCRIBE EL NOMBRE DE TRES PRODUCTOS QUE SE COMPRAN POR LITRO.
43	ESCRIBE: QUE NECESITA LA PLANTA PARA VIVIR.

44	DIBUJA TRES OBJETOS QUE NO RUEDAN.
45	ESCRIBE LOS NOMBRES DE: 83 Y 55
46	RESUELVE: $45 + 8 =$
47	DIBUJA UN ANIMAL QUE SE ALIMENTA DE CARNE.
48	RESUELVE: CRISTIAN TENÍA 12 GLOBOS Y SE LE EXPLOTARON 4. ¿CUÁNTOS GLOBOS LE QUEDAN INFLADOS?
49	EN FORMA ORAL: MENCIONA TRES CONSEJOS PARA TENER UNA BUENA SALUD BUCAL.
50	¡FELICITACIONES GANASTE! SOS UN SÚPER MEGA CAMPEÓN/ONA

¡ES HORA DE CUMPLIR CON EL DESAFIO!

MANOS A LA OBRA

- CON AYUDA DE ALGÚN ADULTO, DEBERÁS GRABAR UN AUDIO O VIDEO EN DONDE:
- EXPLIQUES EL JUEGO.
- CUENTES COMO LO ARMASTE.
- QUE CONSIGNAS TE TOCARON REALIZAR.
- LAS COSAS QUE APRENDISTE.
- Y SOBRE TODO...SI TE GUSTÓ.

LAS SEÑOS ESTARÁN ANSIOSAS ESPERANDO VERTE.

***OBLIGATORIA: ÉSTA ACTIVIDAD SERÁ EVALUADA***

**MÚSICA:**

- ✓ ESTE VIDEO TE ENSEÑA LAS PARTES DEL CUERPO  
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PC06KMPCNKK](https://www.youtube.com/watch?v=PC06KMPCNKK)
- ✓ ESCUCHA LA CANCIÓN ATENTAMENTE APRÉNDETE LA LETRA Y A BAILAR.
- ✓ POR ÚLTIMO, DEBERÁS DIBUJARTE SEÑALANDO CADA PARTE DE TU CUERPO.

**EQUIPO DE CONDUCCIÓN:**

**DIRECTORA:** CLAUDIA GOMEZ

**VICE DIRECTORA:** ANALÍA IBAÑEZ