

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO N° 1

ESCUELA: DR CARLOS SAAVEDRA LAMAS

CUE: 700034300

DOCENTE: SILVIA VARGAS

SEGUNDO TRAMO UP

SECCIÓN ÚNICA

TURNO: JORNADA COMPLETA

PRIMER CICLO

NIVEL PRIMARIO

ÁREAS INTEGRADAS: LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, ÁREAS DE ESPECIALIDADES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "TRABAJAMOS JUNTOS"

CONTENIDOS:

Lengua: La lectura autónoma de palabras, de oraciones que conforman textos con abundantes ilustraciones y de fragmentos de textos. La escritura autónoma de palabras y oraciones que conforman textos.

Ciencias Sociales: Formas de vida, organización familiar, trabajos, formas de trasmisión de la cultura, costumbre, creencias, formas de obtener los alimentos. El transporte. Conocimiento de la vida cotidiana de familias de los diferentes grupos sociales del pasado.

Educación Física: La exploración, el descubrimiento, la experimentación y la elaboración de acciones motrices con su cuerpo; sus posibilidades de movimiento.

Tecnología: Reconocimiento y exploración de diversas maneras de transformar materiales especialmente extraídos de la naturaleza o materiales con algún nivel de elaboración a través de operaciones.

Agropecuaria: Herramientas manuales utilizadas en la huerta didáctica. Reconocimiento de frutas y hortalizas de acuerdo a sus partes utilizables (raíz, tallo, flor y fruto).

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Anticipa el escenario global de un texto a partir de elementos paratextuales con progresiva independencia de imágenes.
- Establece relaciones de semejanza y diferencia entre el texto leído y otros. Identifica la escritura correcta de palabras.
- Analiza y describe las características de los espacios geográficos.
- Caracteriza y compara sociedades de la época colonial y el presente.
- Identifica los medios de transportes más adecuados para trasladarse de un lugar a otro.
- Identifica las diferentes formas de desplazamiento de los animales.
- Arma las tarjetas del juego y la lista de materiales.
- Identifica las herramientas y utensilios ayudándose con imágenes.
- Identifica las hortalizas de acuerdo a sus partes comestibles.

Desafío: Armar un juego de tarjetas con figuritas de animalitos y nombres para jugar en familia.

Actividades:

Recuerda iniciar tus tareas escribiendo la fecha, tu nombre completo y dibuja como está el día.

DÍA 1 ÁREA: LENGUA

Leé la siguiente adivinanza:

**A LAS NENAS Y A LOS CHANCHITOS
MUCHAS VECES LOGRO ASUSTAR.
PERO EN LA MAYORÍA DE LOS CUENTITOS
DE MIS GARRAS LOGRAN ESCAPAR.**

¿Quién soy? _____

Lee las siguientes palabras y escríbelas en la lista empezando por la más larga y terminando por la más corta.

CANASTA

BOSQUE

CASA

CAPERUCITA

Cambia por palabras que indiquen muchos.

UNO

MUCHOS

EL LOBO

LOS LOBOS

LA CANASTA _____

Completa las palabras con las letras que faltan.

C _ P _ R _ C _ T _

A _ U E _ I _ A

Escribe los nombres de cada animalito en tarjetas (las fabricadas en el Día 1).

DÍA 2 ÁREA: CIENCIAS SOCIALES

Completa el cuadro con las características del espacio geográfico que corresponde:

EDIFICIOS, CALLES, CASAS BAJAS, ANIMALES, SEMÁFOROS, CULTIVOS, AUTOS

CAMPO	CIUDAD

Dibuja o pega una imagen de tu transporte preferido. Escribí su nombre.

Completa el siguiente cuadro.

¿A QUÉ JUGAMOS HOY?	¿A QUÉ JUGABAN EN LA ÉPOCA COLONIAL?

¿Cuál es tu juego preferido? Dibuja en el cuaderno.

DÍA 3 ÁREA: AGROPECUARIA**DOCENTE: SARA MOLINA**

Une las herramientas y los utensilios con la función que cumplen cada uno.



Sirve para cocer alimentos y para calentar líquidos.



Se usa para quitar yuyos.



Se usa para cavar y mover tierras.



Se usa para excavar hoyos o mover materiales.

Completa con las partes comestibles de cada hortaliza (raíz-tallo-hoja).

De la lechuga solo consumimos la H _____

La zanahoria es una R _____

El espárrago es un _____ O

Dibuja las hortalizas según sus partes comestibles.

DÍA 4 ÁREA: TECNOLOGÍA**DOCENTE: FABIANA CAPARROZ**

Confecciona unas tarjetas para el juego, para ello necesitas un papel más grueso (hoja N° 5 o cartulina, etc.), dibuja 15 cartas con animales y en las otras 15 escribe sus nombres. Realiza una lista con los materiales que usaste y las herramientas

DÍA 5 ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA**DOCENTE: LAURA CARRATÚ**

Elegimos 5 animales de las cartas que hicimos con la señorita. Buscamos los que se desplacen de forma distinta (caminar, saltar, reptar, saltar y apoyar manos, volar, etc.)

Imitamos la forma en la que se mueven.

Las colocamos dadas vueltas y elegimos de a una e imitamos al animal que nos toca.

Resolución final del desafío:

¡Llegó el momento de mostrar tu desafío cumplido!

Invita a toda tu familia a jugar con las tarjetas de animalitos. ¡A divertirse!

Envía una foto a tu Señorita.



Directora: Lic. Estela Tejada