

## GUÍA PEDAGÓGICA Nº 21 DE RETROALIMENTACIÓN

**ESCUELA:** ALBERGUE DR. FEDERICO CANTONI      CUE 700016900

**DOCENTES:** ACIAR JOHANA, SOSA OSCAR, POBLETE MARIO

**GRADO:** PRIMERO Y SEGUNDO      **TURNO:** MAÑANA

**ÁREAS:** MATEMÁTICA, LENGUA, CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES,  
FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA, PLÁSTICA Y EDUCACIÓN MUSICAL

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** "TRADICIONES QUE NO SE OLVIDAN"

**DESAFÍO:** ORGANIZAR CON LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA, UNA "JORNADA DEL RECUERDO DE LA NIÑEZ CON JUEGOS TRADICIONALES".

**CAPACIDADES:** COMUNICACIÓN: RELATAR EXPERIENCIAS PROPIAS Y/O AJENAS.

### **CONTENIDOS:**

**MATEMÁTICA:** NÚMEROS NATURALES HASTA 1.000. RELACIONES DE MAYOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. OPERACIONES: SUMAS Y RESTAS: (DISTINTOS SIGNIFICADOS: UNIR, AGREGAR, AVANZAR, RETROCEDER, PERDER, QUITAR) FIGURAS GEOMÉTRICAS Y CUERPOS.

**LENGUA:** LA ESCUCHA, COMPRENSIÓN Y DISFRUTE DE DIVERSOS TEXTOS. LA ESCRITURA AUTÓNOMA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE CONFORMAN TEXTOS.

**CIENCIAS NATURALES:** LOS SERES VIVOS Y NO VIVOS. EL CUERPO HUMANO: PARTES. PARTES DEL CUERPO DE LOS ANIMALES. DIVERSIDAD DE PLANTAS. PARTES DE LA PLANTA.

**CIENCIAS SOCIALES: EJE: LAS SOCIEDADES A TRAVÉS DEL TIEMPO:** ASPECTOS DE LA VIDA COTIDIANA DEL GAUCHO. TIPO DE JUEGOS A TRAVÉS DEL TIEMPO.

**FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** EJE LA CIUDADANÍA, LOS DERECHOS Y LA PARTICIPACIÓN: DERECHO A JUGAR

**PLÁSTICA:** DISTINTOS TIPOS DE TEXTURAS.

**MÚSICA:** SONIDO DEL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EL MOVIMIENTO CORPORAL LIBRE Y PAUTADO DE EJECUCIÓN INSTRUMENTAL OBJETOS SONOROS RITMO.

### **INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN**

-INTERPRETE, EXPLORE, PRODUZCA Y COMUNIQUE INFORMACIÓN PARA RESOLVER DIVERSAS SITUACIONES DE FORMA AUTÓNOMA.

-LEA Y RECONOZCA NÚMEROS HASTA 1.000 ESTABLECIENDO DIVERSAS

RELACIONES.RESUELVA CÁLCULOS DE SUMA Y RESTA APLICANDO DIFERENTES ESTRATEGIAS.

-IDENTIFIQUE FIGURAS GEOMÉTRICAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

-NOMBRA TRADICIONALES Y ACTUALES.

IDENTIFICA SERES VIVOS Y NO VIVOS. RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO DE LAS PERSONAS Y ANIMALES.

IDENTIFICA LOS DERECHOS DEL NIÑO: JUGAR

-DISTINGUIR Y APLICAR DISTINTOS TIPOS DE TEXTURAS, RUGOSO, ÁSPERO, LISO.

-RECONOCE SONIDOS DEL ENTORNO NATURAL Y SOCIAL. IDENTIFICA LAS CUALIDADES DEL SONIDO. UTILIZA EL CUERPO Y EL MOVIMIENTO PARA INICIAR LA APROPIACION DE LOS CONTENIDOS ESPECIFICOS DE LA MÚSICA. REPRODUCE MOTIVOS RÍTMICOS ATRAVEZ DE LA PERCUSIÓN CORPORAL Y OTRAS FUENTES SONORAS.

**ACTIVIDADES:**

**PRIMERO Y SEGUNDO: LEE LA SIGUIENTE POESÍA:**



### Mi primer ponchito

Mi linda Miquita  
mi poncho tejó  
hilando la lana  
la rueca bailó.

Y entre vuelta y vuelta  
el hilo ovilló  
en hebras la lana  
ya la convirtió.

Las hebras de lana  
también las tiñó  
como el arco iris  
la lana quedó.

Su telar andino  
Miqui acomodó  
las hebras de lana,  
contando ordenó.

Cantando Miquita  
mi poncho tejó  
sus manos cobrizas  
de amor los llenó.

☺ **PRIMERO Y SEGUNDO: RESPONDEMOS:**

☺ ¿DE QUÉ TRATA LA POESÍA? .....

☺ ¿QUIÉN LE TEJÍA EL PONCHITO AL NIÑO?.....

☺ ¿DÓNDE SE LO TEJÍA?.....

☺ ¿QUÉ HACIA CON LAS HEBRAS DE LANA?.....

☺ ¿LOS PONCHOS SE SIGUEN USANDO? .....

☺ ¿EL PONCHO QUÉ FECHA NOS RECUERDA? .....

☺ ¿QUÉ COSTUMBRES O TRADICIONES TIENE TU FAMILIA?

.....

☺PRIMERO Y SEGUNDO: OBSERVA LAS IMÁGENES Y LEE EL NOMBRE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



JUEGO DE LA SORTIJA



EL TRUCO



LA TABA



LA HERRADURA



CARRERA DE CABALLOS



PAYADAS



EL PATO

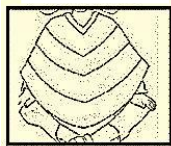


RIÑA DE GALLOS

☺PRIMERO Y SEGUNDO: DRAMATIZA CON TU FAMILIA EL JUEGO TRADICIONAL QUE PREFIERAS Y LUEGO ENVÍALE EL VIDEO A TU SEÑO.

☺PRIMERO Y SEGUNDO: BUSCA Y MARCA EN LA SOPA DE LETRAS EL NOMBRE DE CADA IMAGEN. LUEGO ESCRÍBELOS.

**SOPA DE LETRAS GAUCHESCA**



P	O	N	C	H	O	G	L
E	H	P	O	Y	L	A	O
A	S	A	D	O	Ñ	U	C
R	E	M	H	K	E	C	R
M	A	T	E	J	V	H	O
R	E	M	H	K	E	O	R
E	M	P	A	N	A	D	A
G	U	I	T	A	R	R	A




---

---

---

---

---

---

---

---

☺PRIMER GRADO: OBSERVA Y REDACTA UNA ORACIÓN CON CADA IMAGEN.

☺SEGUNDO GRADO: OBSERVA ESCRIBE UN RELATO BREVE NO TE OLVIDES DE COLOCARLE EL TÍTULO:



.....

.....

☺ **PRIMERO Y SEGUNDO:** ESCRIBE UN LISTADO DE LOS JUEGOS QUE JUGABAN LOS ABUELOS ANTES Y LOS QUE JUEGAS AHORA.

ANTES	AHORA
-------	-------

☺ **PRIMEROGRADO:** DEBES LEERLOS Y ENVIARLE A LA SEÑO UN AUDIO

☺ **SEGUNDO GRADO:** REALIZA UN INSTRUCTIVO DE ALGÚN JUEGO QUE ELIJAS Y LE ENVIAS UN AUDIO A LA SEÑO.

☺ **PRIMERO Y SEGUNDO:** EN LA ACTIVIDAD ANTERIOR, SOBRE LOS JUEGOS. ¿QUÉ DERECHO DE LOS NIÑOS SE VE REFLEJADO? .....

☺ ANOTA CUÁLES SON TUS JUEGOS FAVORITOS.

☺ **PRIMERO Y SEGUNDO:** AYUDEMOS AL GAUCHO A RESOLVER EL SIGUIENTE PROBLEMA.

LEE EL TEXTO Y RESUELVE LAS OPERACIONES, CON PROCEDIMIENTO LAS QUE ESTÁN DE COLOR ROJO Y CON CÁLCULOS MENTAL LAS QUE ESTÁN CON NARANJA.





### ASÍ VIVE MARTÍN, EL GAUCHO

MARTÍN SE LEVANTA A LAS  $10-4$  DE LA MAÑANA Y TOMA MATE CON SUS  $8-3$  VECINOS. LUEGO PEINA SUS  $20+5$  CABALLOS CUANDO YA SON LAS  $6+6$  PREPARA UN RICO ASADITO. DUERME  $28-26$  HORAS DE SIESTA. CUANDO SE LEVANTA RECORRE LOS  $15+3$  KILOMETROS QUE HAY DESDE SU CASA HASTA LA PULPERÍA. A LAS  $10+10$  VUELVE AL RANCHO. ES HORA DE DORMIR....

☺ **PRIMER GRADO:** VUELVE A ESCRIBIR EL TEXTO CON LOS RESULTADOS Y DIBUJA DOS ACTIVIDADES QUE REALIZA EL GAUCHO.





#### ☺ **EL GAUCHO DESORDENADO**

**PRIMERO:** ¿EN QUÉ NÚMERO ESTÁN LAS COSAS QUE PERDIÓ? DEBAJO ESCRIBE EL NÚMERO Y DESPUÉS CON LETRA

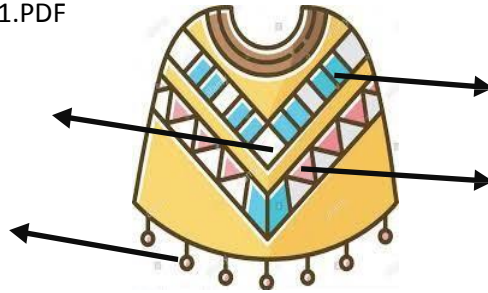
10	20		30	40			70		90
----	----	---	----	----	---	---	----	--	----



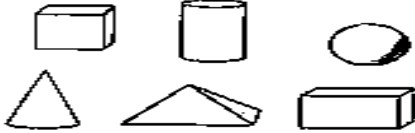
**SEGUNDO:** ¿EN QUÉ NÚMERO ESTÁN LAS COSAS QUE PERDIÓ? DEBAJO ESCRIBE EL NÚMERO Y DESPUÉS CON LETRA

100	200		300	400			700		900
-----	-----	---	-----	-----	---	---	-----	--	-----

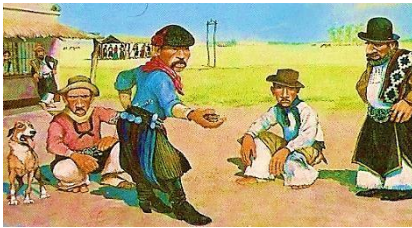
☺ **PRIMERO:** ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS SEÑALADAS.



☺ **SEGUNDO:** ESCRIBÍ EL NOMBRE DE LOS SIGUIENTES CUERPOS GEOMÉTRICOS:

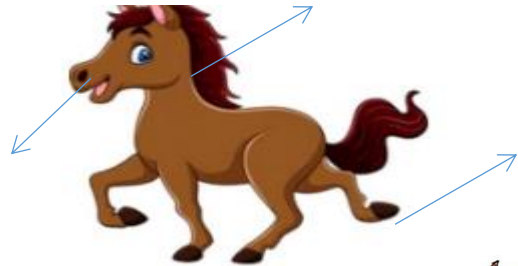
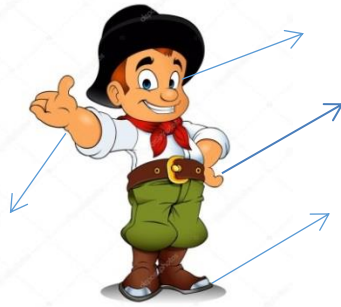


☺ **OBSERVA LA IMÁGEN DEL JUEGO DE LA TABA E IDENTIFICA SERES VIVOS Y ELEMENTOS NO VIVOS. COMPLETA EL CUADRO.**



SERES VIVOS	ELEMENTOS NO VIVOS

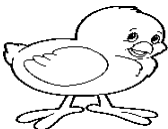
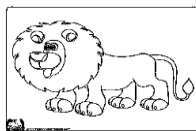
☺ **ANOTA LAS PARTES DEL CUERPO DE LA PERSONA Y DEL ANIMAL.**



EN ESTA ACTIVIDAD SOBRE UNA HOJA DIBUJAR UN MATE. COLOCAR EN LA PARTE DE ARRIBA PLASTICOLA Y SOBRE ELLA PEGAR YERBA. EN EL CUERPO DEL MATE DECORAR BUSCANDO MATERIALES CON DIFERENTES TEXTURAS.



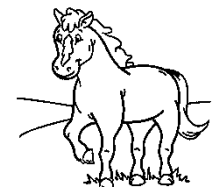
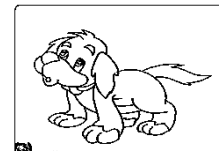
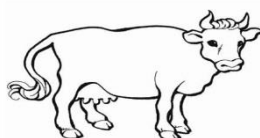
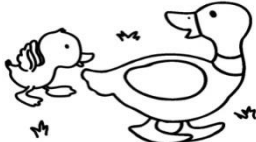
**PRIMER GRADO:** UNE CON UNA LÍNEA DONDE CORRESPONDA



\*TIENE LA VOZ GRAVE  
 \*TIENE LA VOZ SUAVE

\*TIENE LA VOZ AGUDA  
 \*TIENE LA VOZ FUERTE

\*ENCIERRA CON COLOR AZUL EL ANIMAL QUE PRODUCE SONIDOS CORTOS Y CON ROJO EL QUE PRODUCE SONIDOS LARGOS.



- \*ESCUCHA EL AUDIO “JUEGO DE LOS ANIMALITOS” (SE ENVIARA POR WHATSAPP)
- \*REALIZA LOS DISTINTOS MOVIMIENTOS QUE TE PROPONE LA CANCIÓN (LENTO-MODERADO-RÁPIDO)
- \*CON TU COTIDIÁFONOS REPRODUCE LOS DIFERENTES TEMPO QUE POSEE LA CANCIÓN.
- \*REALIZA UN VIDEO DE ESTA ACTIVIDAD Y COMPÁRTELA.

**SEGUNDO GRADO:** ESCUHA LA CANCIÓN “ESTE CABALLITO” CON MUCHA ATENCIÓN (SE ENVIARA POR WHATSAPP) Y TE DESPLAZARÁS AL RITMO QUE LA CANCIÓN TE PROPONE (LENTO-Y ACELERANDO) -  
 BUSCA DOS VASOS PLÁSTICOS O TAPAS DE AEROSOL Y REALIZARAS EL SONIDO DE LOS DIFERENTES PASOS DEL CABALLITO, CONSIDERANDO LOS CAMBIOS DE INTENSIDAD (SUAVE-FUERTE) QUE PROPONE LA CANCIÓN. ENVIA UN VIDEO REALIZANDO LA ACTIVIDAD.

- ESCUCHA Y OBSERVA ESTA CANCIÓN “EL CLAP” (SE ENVIARA POR WHATSAPP)
- REALIZA CON PALMAS, CASTAÑETAS, GOLPES EN LAS PIERNAS, CON LOS PIES LO QUE EL VIDEO TE DICE. -
- ¿CON QUE OTRAS PARTES DEL CUERPO PODEMOS REALIZAR LA PERCUSION CORPORAL? (CHISTIDOS- TARAREOS-TÓRAX) -HAZLO Y CANTALO MIENTRAS HACES LA PERCUSION CORPORAL. ENVIA VIDEO.

**LLEGÓ EL MOMENTO DE COMPARTIR UNA DIVERTIDA JORNADA DE JUEGOS TRADICIONALES CON LA FAMILIA.**

ESCRIBE QUIÉNES PARTICIPARÁN:.....

.....

COMPLETA EL CUADRO CON LOS JUEGOS QUE JUGARÁN Y QUIÉNES PARTICIPARÁN.

JUEGOS	PARTICIPANTES						
	YO	MAMÁ					
<b>CARRERA DE EMBOLSADOS</b>	X						

PUEDEN PREPARAR UNAS RICAS SOPAIPILLAS PARA COMPARTIR.

¡A DIVERTIRSE!!!

