

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN_ GRUPO 2

Escuela: Maestro Argentino

CUE 7000200-00

Docente: Patricia Sendra- Carina Huerta- Brian Becerra

Grado: 1°

Turno: Único

Áreas: Ciencias Naturales, Matemática, Educación Musical, Educación Agropecuaria.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡JUGAMOS Y APRENDEMOS!!!

Contenidos: *Matemática:* -Números naturales hasta 60.-Escala ascendente y descendente. -Funciones y usos en la vida cotidiana-Relación de anterior y posterior, mayor, menor-Suma y resta: Cálculo. Cuerpos geométricos: el cubo. **Ciencias naturales:** Seres vivos las plantas y los animales. Partes y funciones de las plantas. Ed. Agropecuaria: El reconocimiento de las plantas como seres vivos y los factores que intervienen para su desarrollo. Ed. Musical: Sonidos del entorno natural. Cualidades del sonido timbre y duración.

Indicadores de evaluación para la nivelación: Reconoce números naturales de dos cifras. / Completa la serie numérica. /Resuelve situaciones problemáticas. Reconoce cuerpos geométricos. / Discrimina auditivamente los diferentes sonidos. /Reconoce las plantas como seres vivos. / Identifica sus partes y factores para su desarrollo.

Desafío: Reformular un juego de mesa, utilizando distintos materiales.

DÍA 1 LUNES 9 DE NOVIEMBRE ¡TE INVITO A JUGAR!

LOS JUEGOS Y LA FORMA DE RECREACIÓN DE LOS CHICOS TAMBIÉN FUERON CAMBIANDO CON EL PASO DEL TIEMPO. HAY JUEGOS QUE SE JUEGAN DESDE HACE MUCHO TIEMPO, PERO TAMBIÉN ESTÁN AQUELLOS QUE SURGIERON EN LA ACTUALIDAD Y QUE LOS CHICOS DE ANTES NO LO CONOCIERON.

PREGUNTALE A TUS PAPÁS ¿A QUÉ JUEGOS JUGABAN CUANDO ERAN CHICOS?

Y VOS ¿A QUÉ JUEGOS JUGAS?

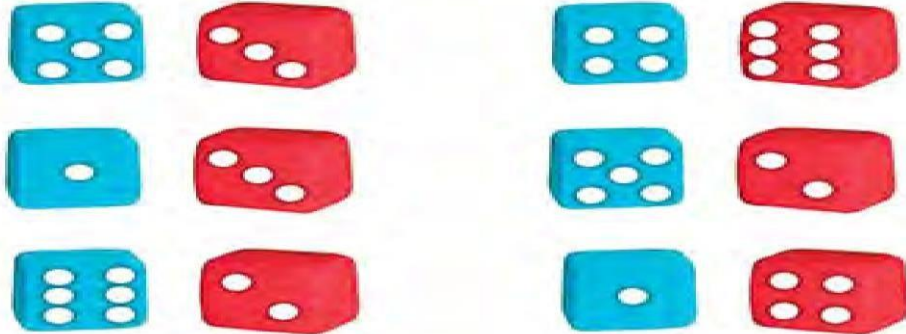
COMENZAMOS A JUGAR ENTONCES....

JUGAMOS CON DADOS

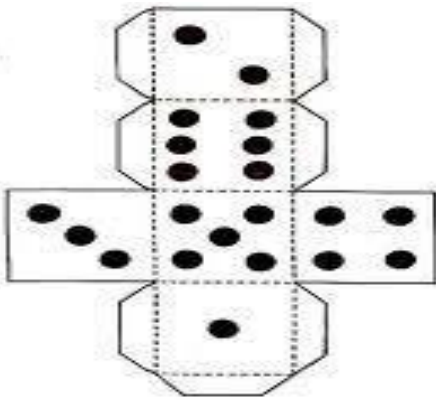


LOS CHICOS JUEGAN CON DADOS PARA APRENDER SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS CANTIDADES.

ENCERRÁ EN CADA RONDA EL DADO CON EL PUNTAJE MAYOR.



CONSTRUYE CON AYUDA DE TU MAMÁ UN DADO



¡AHORA SÍ A JUGAR NUEVAMENTE!

SE JUEGA CON 1 DADO Y 2 JUGADORES. TAMBIÉN TENER 2 BOTONCITOS DE DISTINTO COLOR.

-SE TIRA EL DADO EL QUE SAQUE N° MAYOR COMIENZA EL JUEGO Y ELIGE SU BOTÓN.

-POR TURNO SE TIRA EL DADO. SE AVANZA O RETROCEDE SEGÚN SEA EL CASO. GANA QUIEN LLEGUE A LA META PRIMERO, SACANDO EL NÚMERO CORRECTO PARA LLEGAR A LA FINAL

▶ 1	2	3	4	5	6
18	19	20	21	22	7
17				23	8
16				25	24
15	14	13	12	11	10

REFERENCIAS
 4 __ AVANZO 2
 6 __ RETROCEDES 1
 8 __ PIERDES TURNO
 13 __ AVANZAS 3
 14 __ AVANZO 4LUEGO
 RETROCEDO 6
 21 __ RETROCEDO 5

DÍA 2 MARTES 10 DE NOVIEMBRE

AYER JUGAMOS CON EL DADO ¿A QUÉ CUERPO SE PARECE? _____

PINTA TODAS SUS CARAS DE DISTINTOS COLORES.

¿QUÉ SE MUESTRA EN LA SIGUIENTE IMAGEN? SUBRAYA LA OPCIÓN CORRECTA.

PLAZA

HUERTA ORGÁNICA

LEO Y COMPLETO CON LA PALABRA QUE CORRESPONDE.

PLANTAS.

VIVOS.

LAS _____, ANIMALES Y LAS PERSONAS SON SERES _____.



PIENSO Y CUENTO ¿CUÁNTAS GUINDAS HAY? _____

¿QUÉ CANTIDAD DE VERDURAS HAY EN LA PLANTACIÓN? _____ ¡¡A

CONTAR!! ¿CUÁNTOS SERES VIVOS HAY EN LA IMAGEN?

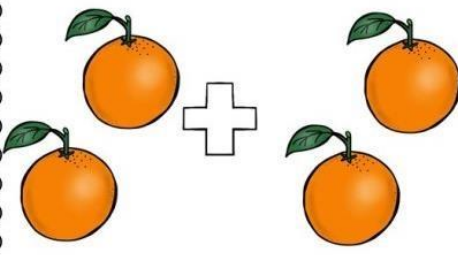
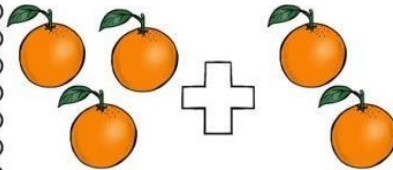
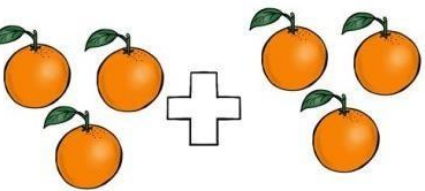
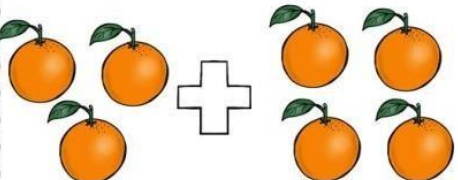
PERSONAS; _____ ÁRBOLES: _____ ANIMALES: _____ VERDURAS: _____

¿QUÉ SE MUESTRA EN LA IMAGEN? SUBRAYA LA OPCIÓN CORRECTA.

PLAZA

HUERTA ORGÁNICA

SUMAMOS LAS NARANJAS QUE SE COSECHARON DE LA HUERTA.

 $2 + 2 = 4$	 _ + _ = _
 _ + _ = _	 _ + _ = _

DÍA 3 MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE.

COLOCA EL EMOJIS QUE CORRESPONDE.

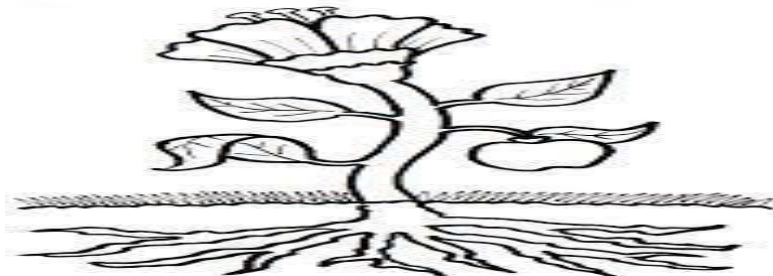


¿CUÁLES SON LOS

¿FACTORES QUE NECESITAN LOS SERES VIVOS PARA VIVIR?

SOL ___ HARINA ___ TIERRA ___ PIEDRAS ___ AGUA ___ AIRE ___

PINTA LAS PARTES DE UNA PLANTA: ROJA LA FLOR, EL TALLO VERDE Y LA RAÍZ DEL COLOR QUE QUIERAS.



COMPLETAMOS

L



EN EL VIVERO

EN EL VIVERO NUMERARON CADA CANTERO Y LOS PLANTINES QUE ESTÁN CRECIENDO.

E ESCRIBÍ LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

1	2								
11			14						

2- ¿QUÉ NÚMERO ES AL ANTERIOR AL 11? ____

3- PINTA EL MAYOR 10 19 11

DÍA 4 JUEVES 12 DE NOVIEMBRE

ACTIVIDADES

EN UN AMBIENTE TRANQUILO Y RELAJADO, ESCUCHAR, CON LOS OJOS CERRADOS, EL AUDIO CON LOS DIFERENTES SONIDOS DE SERES VIVOS (ANIMALES) ENVIADOS POR EL DOCENTE A TRVÉS DE WHATSAPP. SUGERENCIA PUEDEN ESTAR ACOSTADOS O SENTADOS.

IDENTIFICAR CADA UNO DE LOS SONIDOS



ANOTAR EN EL CUADERNO LOS SONIDOS ESCUCHADOS. ELABORAR UN LISTADO CON LOS SONIDOS LARGOS Y OTRO CON LOS SONIDOS CORTOS. GRABAR UN AUDIO UTILIZANDO LOS SONIDOS ESCUCHADOS.

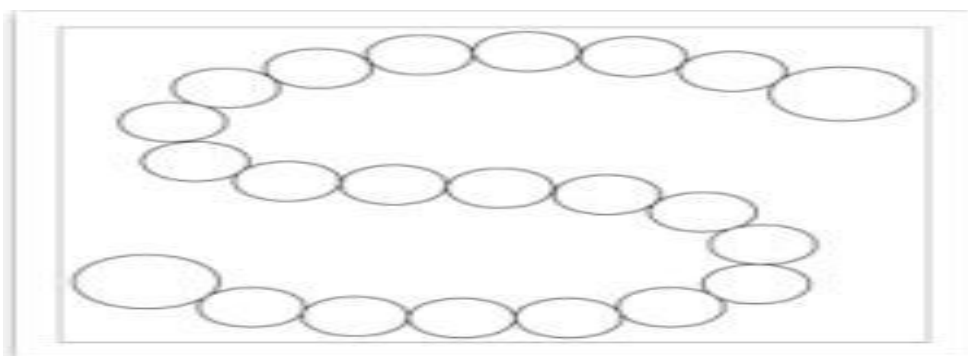


DÍA 5 VIERNES 13 DE NOVIEMBRE

¡A JUGAR Y COMPLETAR! TIRA EL DADO Y PINTA EL CASILLERO DEL NÚMERO QUE TE TOCO, LUEGO AVANZÁ 2 LUGARES, ANOTA ESE NÚMERO EN EL CUADERNO CON LETRAS, COLOCA SU POSTERIOR CON LETRAS



TE GUSTO JUGAR, TE ANIMÁS A QUE JUNTOS CONSTRUYAMOS UN JUEGO DE MESA CON CUALQUIER MATERIAL QUE TENGAS EN CASA. ¡MANOS A LA OBRA!



DIBUJA EN EL AIRE GRANDE CON TU DEDO LA LETRA S, CON TU INDICACIÓN MAMÁ LO DEBERÁ DIBUJAR BIEN GRANDE EN UN PAPEL COMO LOGRANDO HACER UN RECORRIDO CON FORMA DE SERPIENTE, LUEGO MARCA LOS CASILLEROS HASTA EL 22. EN CADA CASILLERO DEBERÁS COLOCAR LOS NÚMEROS DEL 1 AL 22. DIBUJA EN LOS CASILLEROS 5, 16 Y 21 SERES VIVOS, EN LOS CASILLEROS 2 Y 9 LAS PARTES DE UNA PLANTA, Y POR ÚLTIMO EN EL 10 Y 20 ANIMALITOS QUE LE HACEN BIEN A LAS PLANTAS. **REGLAS DEL JUEGO: SI CAE LA FICHA EN UN SER VIVO, AVANZO 2 LUGARES. / SI CAE EN LAS PARTES DE LAS PLANTAS RETROCEDO 2 LUGARES. ASÍ HASTA QUE LLEGUES AL FINAL.**

DIRECTORA A CARGO: PATRICIA SENDRA.