

**GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN\_ GRUPO 2\_**

**Escuela:** BATALLA DE TUCUMÁN

CUE 700056100

**Docente:** Mirian Fernández (Lic. 6C) Mabel López, Myriam Vílchez

**Grado:** 1º

**Turno:** Mañana

**Áreas:** Ciencias Naturales, Matemática, Educación Tecnológica, Educación Física

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

**Contenidos: Matemática:** -Números naturales hasta 50.-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.: El reconocimiento de las plantas como seres vivos y los factores que intervienen para su desarrollo. **Educación Tecnológica:** Herramientas de uso manual del entorno cotidiano. **Educación Física:** Imaginación y ejecución de movimientos globales y segmentarios del cuerpo.

**Indicadores de evaluación:** \*RECONOCE NÚMEROS NATURALES DE DOS CIFRAS.

\*COMPLETA LA SERIE NUMÉRICA. \*RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

\*RECONOCE CUERPOS GEOMÉTRICOS. \*RECONOCE LAS PLANTAS COMO SERES VIVOS. \* IDENTIFICA SUS PARTES Y FACTORES PARA SU DESARROLLO. \* REALIZA MOVIMIENTOS CON AMBAS PARTES DEL CUERPO. \*SELECCIONA HERRAMIENTAS CON SEGURIDAD. \*IDENTIFICA HERRAMIENTAS QUE DEBEN SER UTILIZADAS CON SUPERVISIÓN DE UN ADULTO.

**DESAFÍO:** REFORMULAR UN JUEGO DE MESA, UTILIZANDO DISTINTOS MATERIALES.

**DÍA 1 LUNES ACTIVIDADES ¡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?

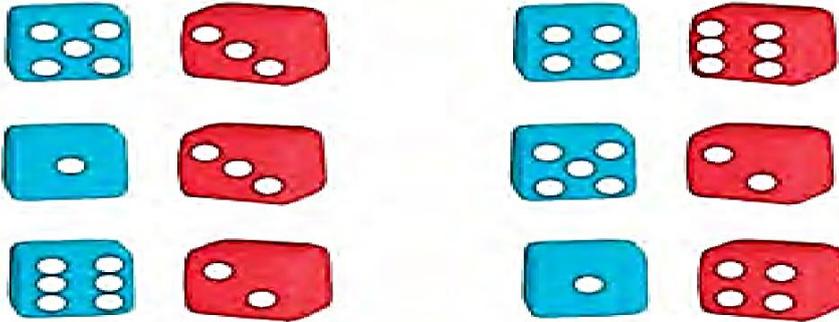
Y VOS ¿A QUÉ JUEGOS JUGAS?

COMENZAMOS A JUGAR ENTONCES....

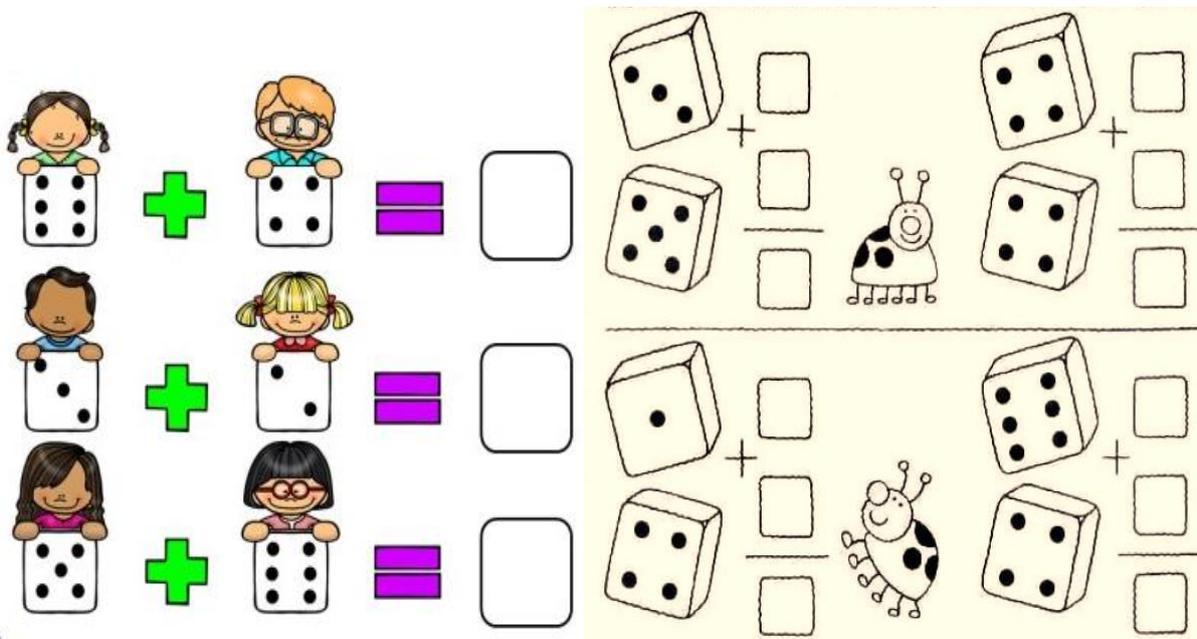
JUGAMOS CON DADOS

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

1-ENCERRÁ EN CADA RONDA EL DADO CON EL PUNTAJE MAYOR



2-SUMAMOS ESTOS PUNTAJES QUE SACARON LOS CHICOS.



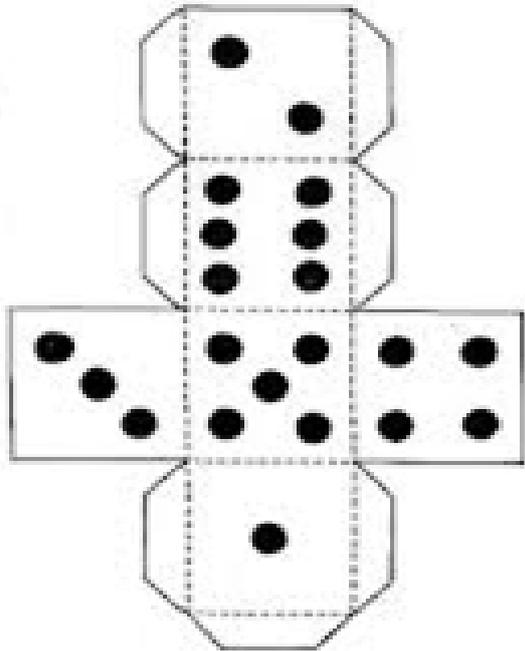
LA PROFESORA DE TECNOLOGÍA NOS AYUDA A HACER UN DADO, HAY QUE TENER CUIDADO CON LAS HERRAMIENTAS QUE USAMOS.

**E. TECNOLOGÍA OBSERVA** LAS IMÁGENES:



A-ENCIERRA CON COLOR LAS HERRAMIENTAS QUE NO TIENES EN CASA.

**B**-ESCRIBE QUE PARTES DEL CUERPO NECESITAMOS PARA TRABAJAR CON LA PALA.



**C**AHORA CON AYUDA DE UN MAYOR Y UTILIZANDO LA TIJERA, LÁPIZ Y REGLA, DIBUJA, RECORTA Y ARMA UNO DE ESTOS DADOS QUE DESPUÉS VAS A UTILIZAR

**A JUGAR!!**

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

-SE TIRA EL DADO EL QUE SAQUE Nº 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 4 LUEGO RETROCEDO 6
- 21 \_\_ RETROCEDO 5

**DÍA 2**

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

PINTA TODAS SUS CARAS DE DISTINTOS COLORES.

CIENCIAS NATURALES: ¿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 \_\_\_\_\_



¡¡A CONTAR!! ¿CUÁNTOS SERES VIVOS HAY EN LA IMAGEN? FRUTAS \_\_\_\_\_

COLOCA EL EMOJIS QUE CORRESPONDE.



¿CUÁLES SON LOS

FACTORES QUE NECESITAN LOS SERES VIVOS PARA VIVIR?

SOL \_\_\_\_\_ HARINA \_\_\_\_\_ TIERRA \_\_\_\_\_ PIEDRAS \_\_\_\_\_ AGUA \_\_\_\_\_ AIRE \_\_\_\_\_

DIA 3 EN LA IMAGEN, (DE LA HUERTA) ESTAN LOS FACTORES QUE NECESITAN LOS SERES VIVOS PARA VIVIR. PINTA LA OPCIÓN CORRECTA.

SI

NO

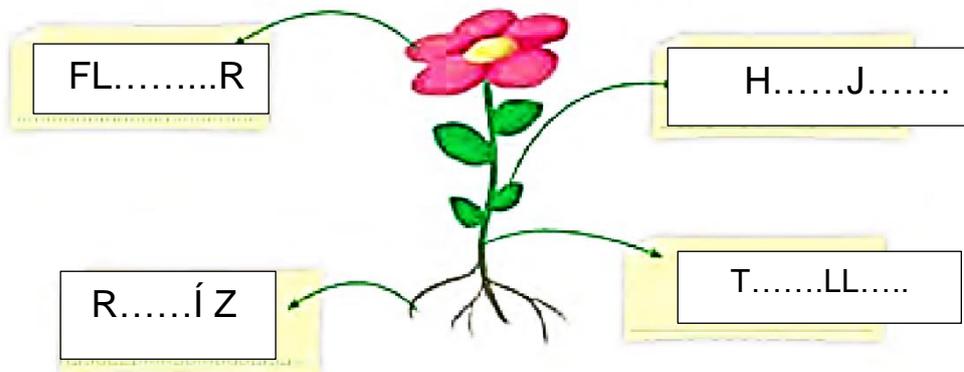
AYUDAMOS A RESOLVER ESTOS PROBLEMAS, COMPRAMOS SEMILLAS Y MACETAS

MARTINA SEMBRÓ 18 SEMILLAS Y DESPUÉS DE UN TIEMPO CRECIERON 7 PLANTAS CON FLORES ROJAS Y EL RESTO CON FLORES VIOLETAS. ¿CUANTAS PLANTAS TIENEN FLORES VIOLETAS?

UN CLIENTE LE PIDIÓ A MARTINA 5 MACETAS ROJAS, 6 VERDES Y 8 AMARILLAS. ¿CUANTAS MACETAS COMPRÓ EN TOTAL?



. CONOCEMOS LAS PARTES DE LAS PLANTAS, HAY DOS VOCALES PÍCARAS QUE SE ESCONDIERON, LA LETRA O Y LA LETRA A



COMPLETAMOS LA SERIE.

EN EL VIVERO NUMERARON CADA CANTERO Y LOS PLANTINES QUE ESTAN CRECIENDO. ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE FALTAN.



2- ¿QUÉ NÚMERO ES AL ANTERIOR AL 50? \_\_\_\_\_

3- PINTA EL MAYOR 58 55 50

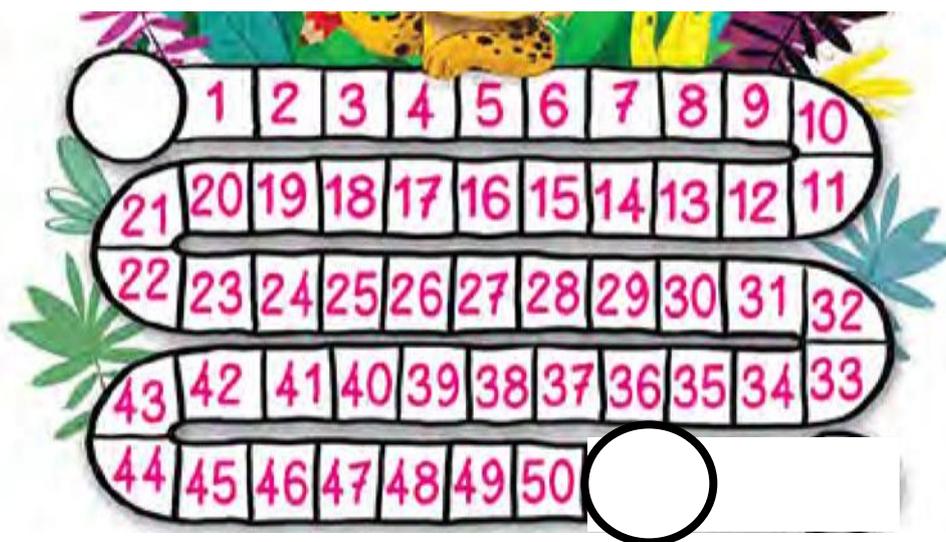
DÍA 4 . MARTINA Y SUS AMIGOS DEJARON LAS TAREAS DEL VIVERO Y REALIZARON ACTIVIDAD FÍSICA. ¿LOS ACOMPAÑAS?

ACTIVIDAD:

## Escuela Batalla de Tucumán -1º grado-Nivel Primario-Áreas Integradas

- CAMINAR NATURALMENTE, SALTAR CON PIE DERECHO LUEGO CON IZQUIERDO Y A LA ORDEN CORRER.
- -SALTAR CON DOS PIES ADELANTE, ATRÁS Y A LOS COSTADOS.
- -LANZAR LA PELOTA CON DOS MANOS HACIA ARRIBA, ATRÁS, ADELANTE, CERCA, LEJOS.

**DÍA 5 .¡A JUGAR Y COMPLETAR! TIRA EL DADO Y PINTA EL CASILLERO DEL NÚMERO QUE TE TOCÓ, LUEGO AVANZÁ 3 LUGARES, ANOTA ESE NÚMERO EN EL CUADERNO CON LETRAS, COLOCA SU POSTERIOR CON LETRAS**



**TE GUSTÓ 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 Y CON DOBLE LÍNEA, COMO LOGRANDO HACER UN RECORRIDO CON FORMA DE SERPIENTE, LUEGO MARCA LOS CASILLEROS HASTA EL 50. EN CADA CASILLERO DEBERÁS COLOCAR LOS NÚMEROS DEL 1 AL 50. DIBUJA EN LOS CASILLEROS 5, 18 Y 23 SERES VIVOS, EN LOS CASILLEROS 9, 23 Y 39 LAS PARTES DE UNA PLANTA, Y POR ÚLTIMO EN EL 10, 20, 30 ANIMALITOS QUE LE HACEN BIEN A LAS PLANTAS.**

**REGLAS DEL JUEGO: SI CAE LA FICHA EN UN SER VIVO, AVANZO 3 LUGARES. / SI CAE EN LAS PARTES DE LAS PLANTAS RETROCEDO 2 LUGARES.**

DIRECTORA:Prof. Sandra Araya.