

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN Grupo 1

ESCUELA: MONSEÑOR TIMOTEO MARADONA **CUE:** 700028000

DOCENTE/S: ANDREA VIVIANI Y ROSANA MONTAÑO

GRADO: 1° “A” Y “B” **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS: MATEMÁTICA- CIENCIAS SOCIALES- FORMACIÓN ÉTICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Paisajes para disfrutar”.

CONTENIDOS:

Matemática:

El número natural (hasta 50).Funciones y usos en la vida cotidiana.

Construcción y uso de la sucesión de números naturales.

Relaciones de menor, mayor, anterior, siguiente, entre.

Descomposición aditiva de números en “dieces” y “unos”.

Suma y resta. Cálculos mentales simples.

Ciencias Sociales:

Paisaje rural y urbano: Características.

Formación Ética y Ciudadana:

Reconocimiento de situaciones conflictivas en diferentes ámbitos.

Reconocimiento de las posibles formas de solución.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Matemática

Reconoce los diferentes usos cotidianos de los números.

Identifica las regularidades de la serie numérica al leer y escribir números.

Distingue números naturales y los ordena según parámetros dados.

Identifica anterior y posterior.

Descompone números en “unos” y “dieces”.

Resuelve problemas que requieran sumar y restar por medio de dibujos, marcas, números.

Ciencias Sociales

Reconoce un paisaje rural y urbano.

Identifica las características de los paisajes.

Formación Ética y Ciudadana

Identifica alguna de las instancias implementadas para resolver un problema (paisajes saludables).

<p>Desafío: Armar una maqueta de un paisaje.</p>

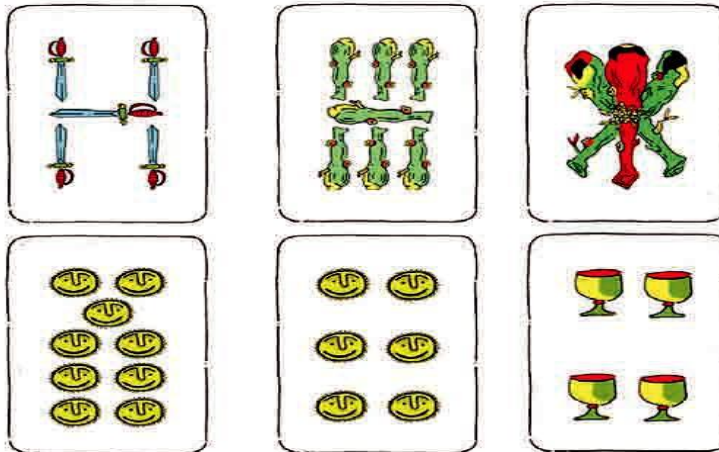
ACTIVIDADES:

FECHA: 23 AL 27 DE NOVIEMBRE.

Ana y Facundo durante un fin de semana estaban aburridos y decidieron jugar al juego de las cartas.

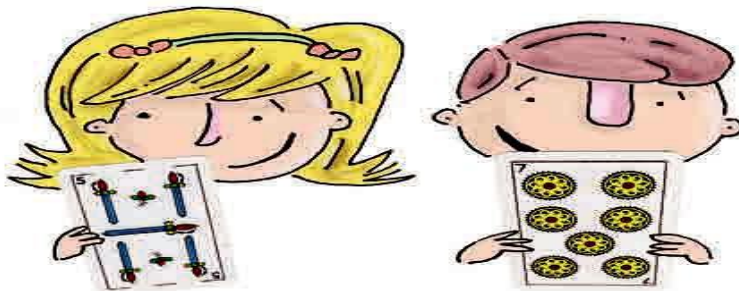
1-A estas cartas le faltan los números.

COMPLETA CADA CARTA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.



2-En este juego, Facundo y Ana tienen sus cartas boca abajo y nadie puede verlas. Juegan a sacar y mostrar la primera carta cada vez. Gana el que tiene el número más grande.

- MARCA LA CARTA GANADORA.



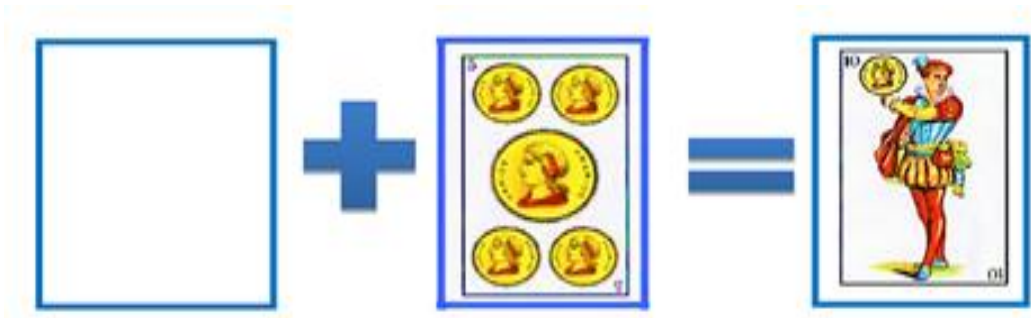
Cuando le tocó el turno otra vez, Ana sacó un 6. ¿Qué cartas podrían tocarle a Facundo para ganar?

- DIBUJA TRES CARTAS QUE PODRÍAN GANARLE A LA DE ANA.



Luego, sumaron los puntajes de las cartas.

- DIBUJA LA CARTA QUE FALTA PARA SUMAR 10.

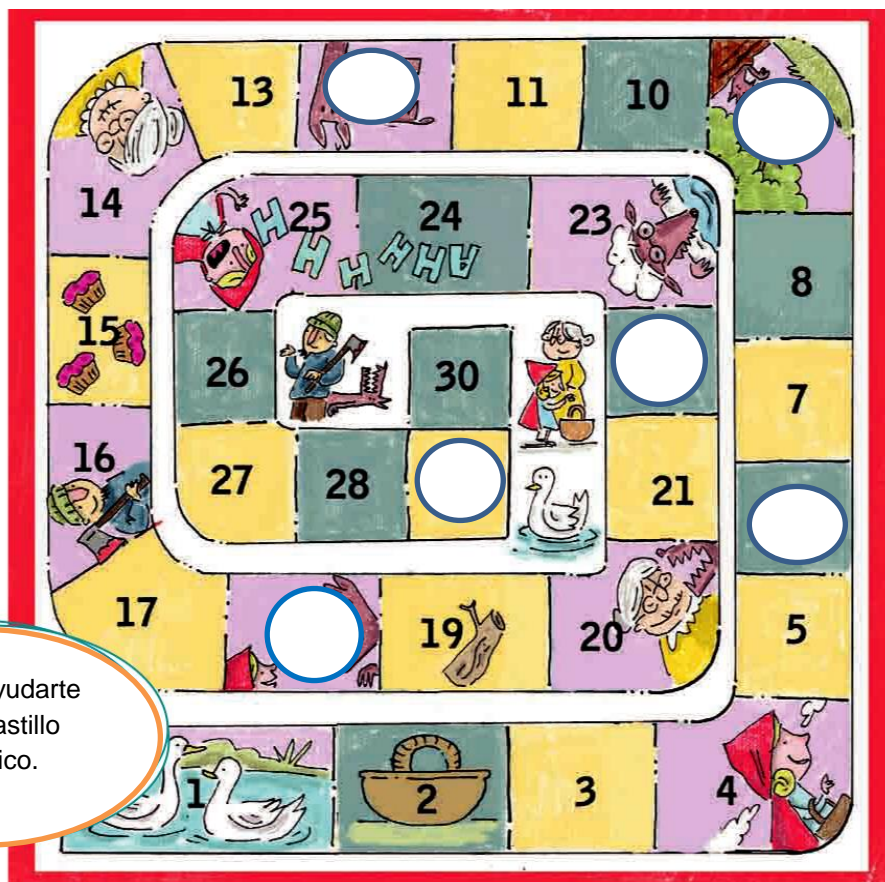


- FACU TENÍA 9 PUNTOS Y PERDIÓ EN UNA JUGADA 4 PUNTOS. ¿CUÁNTOS PUNTOS LE QUEDAN? (Recuerda trabajar con material: palitos, tapitas, dibujos).

Como se cansaron de jugar a las cartas, decidieron jugar al Juego de la Oca.

Pero al juego se le borraron algunos números.

3-ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN EL TABLERO.



Puedes ayudarte con el castillo numérico.

- FACUNDO DEBE COLOCAR SU FICHA EN EL CASILLERO **VEINTIDÓS**. MARCA CON UNA **X** SOBRE EL TABLERO.

- A ANA LE TOCA COLOCAR SU FICHA EN UN CASILLERO ANTES QUE EL DE FACUNDO.

¿EN QUÉ NÚMERO COLOCARÁ SU FICHA? _____

- FACUNDO DEBE COLOCAR SU FICHA EN EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE EL 13 Y EL 15 ¿CUÁL ES ESE NÚMERO? _____

Luego decidieron salir y fueron a pasear. Al regresar armaron una maqueta en papel del lugar que visitaron.

4-TE INVITO QUE ARMES UNA MAQUETA CON LAS PLANTILLAS QUE LA SEÑO TE DA.

5- Luego piensa y responde:

- ¿ESE PAISAJE PERTENECE AL CAMPO O A LA CIUDAD?

- ¿POR QUÉ TE DAS CUENTA?

6-AGREGA UN ELEMENTO PROPIO DE ESE PAISAJE.

7-¿QUÉ HARÍAS PARA CONSERVAR LAS CONDICIONES SALUDABLES DE ESE PAISAJE? Le cuentas los consejos a la Seño en la videollamada.

8-¿PARA QUÉ SIRVE CADA NÚMERO QUE APARECE EN EL PAISAJE?

Marca con una x la opción correcta.

- Para saber cuántas personas viven en una casa.
- Para identificar una casa o edificio.

9-ELIGE UN NÚMERO DE LAS VIVIENDAS Y FÓRMALO CON LOS PALITOS.
¿CUÁNTOS “**DIECES**” TIENE? ¿CUÁNTOS “**UNOS**”? ¿QUIÉN ES SU **MAMÁ**?

Recuerda: le muestras este gran trabajo a la Seño en fotos y en la videollamada.

Directora: Sandra Trozzi

Vicedirectora: Verónica Trigo

