

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23
DE RETROALIMENTACIÓN (3)**



ESCUELA: Cristóbal Colón **CUE:** 700017600

DOCENTES: Gisela Simone, Diego Fernández, Cristina Folinni, Maira Fernández, Gastón Olmos

GRADO: Primero- Primer Ciclo. Año: 2.020 **TURNO:** Mañana

ÁREA CURRICULAR: Matemática –Música– Tecnología- Artes Visuales.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugando Aprendemos”.

CONTENIDO:

EDUCACIÓN TECNOLÓGIA: Reconocimiento de la necesidad de contar con indicaciones o instrucciones para poder reproducir procesos creados por otro.

EDUCACIÓN MUSICAL: Sonidos del entorno natural y social

ARTES VISUALES: Formas, Texturas, Colores.

MATEMÁTICA* Sistema de numeración: serie numérica. Lectura y escritura del número. Ordenar de mayor a menor. Anterior y Posterior. Descomposición numérica en dieces y unos. Situaciones Problemáticas de suma y de resta. Sistema Monetario. Medida. Figuras Geométricas.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

EDUCACIÓN TECNOLÓGIA: * Sigue los pasos de un proceso predeterminado* Explica en forma oral y ordenada los pasos de un proceso realizado

EDUCACIÓN MUSICAL: *Reconoce los sonidos particulares de los animales.* Expresa en forma coordinada los movimientos y sonidos al escuchar una canción.

ARTES VISUALES: *Reconoce tipos de formas, texturas con distintas intencionalidades, con el fin de aprovechar sus posibilidades expresivas en la producción Bi-

tridimensional.*Utiliza las posibilidades del color y sus mezclas en producciones Bi-Tridimensional.

MATEMÁTICA* Identifica los números.* Relaciona el número con su nombre. *Reconoce la descomposición en dieces y unos. *Completa y comparar cantidades solo en monedas.*Resuelve situaciones problemáticas a través de material concreto: los dedos de la mano. *Relaciona las figuras geométricas con su nombre. Observa tamaños de objetos y compara de manera no convencional.

DESAFÍO: Construcción de un móvil con figuras de animales para uso decorativo siguiendo los pasos de un proyecto tecnológico aplicando formas, colores y reconociendo sonidos.

ACTIVIDADES:

ÁREA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:

ACTIVIDADES: PIDE AYUDA A UN ADULTO PARA LEER EL SIGUIENTE TEXTO:

LA FORMA DE HACER LAS COSAS... MIRA A TU ALREDEDOR Y OBSERVA LAS COSAS QUE TE RODEAN, ELIGE UN OBJETO: UNA MESA, UN VASO, UN LAPIZ, Y EXPLICA CON TUS PALABRAS ¿DE QUÉ MANERA PIENSAS QUE FUE HECHO?

1) TE PROPONGO SEGUIR LAS INSTRUCCIONES PARA REALIZAR TÚ MISMO UN MOVIL PARA DECORAR TU HABITACIÓN.

¡MANOS A LA OBRA!

VAS A NECESITAR LAS FIGURAS DE ANIMALES QUE REALIZASTE CON LA SEÑO SE ARTES VISUALES, UNA PERCHA, LANA O CORDEL, RETAZOS DE CINTAS Y PAPELES DE COLORES, CUENTAS DE COLLARES, BOTONES, (LO QUE TENGAS EN CASA Y QUE TE SIRVA PARA DECORAR)

TIJERA, COLORES, PEGAMENTO.

PRIMER PASO. PINTAR O DECORAR LAS FIGURAS DE LOS ANIMALES SEGÚN LAS INDICACIONES DE LA SEÑO DE ARTES VISUALES.

SEGUNDO PASO: CORTAR TROZOS DE LA LANA O CORDEL DE DIFERENTES LARGOS, APROXIMADAMENTE 30CM, 20CM, 15CM. (SEGÚN LA CANTIDAD DE FIGURAS QUE HAYAS ELEGIDO)

TERCER PASO: ATAR UN EXTREMO DE LA LANA AL ANIMALITO Y EL OTRO EXTREMO A LA PERCHA. ASI, HASTA QUE QUEDEN COLGADAS TODAS LAS FIGURAS

CUARTO PASO: POR ÚLTIMO, DECORAR A TU GUSTO EL MÓVIL Y COLGARLO.

Gisela Simone, Diego Fernández, Cristina Folinni, Maira Fernández, Gastón Olmos pág. 2

MUY IMPORTANTE!!! PÍDELE A UN ADULTO QUE TE SAQUE UNA FOTO REALIZANDO CADA PASO Y UNA FOTO DEL TRABAJO TERMINADO Y QUE LAS ENVÍE A LA SEÑO DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA AL TEL: 2645856271

ÁREA EDUCACIÓN MUSICAL:

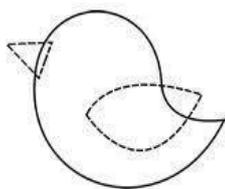
Actividades:

- ¿Cómo hacen los animales del Móvil fabricado? Imita a cada uno de ellos.
- Escucho y observo atentamente la canción “LA Mascota”.
<https://www.youtube.com/watch?v=925q8XCzXPE>
- ¿Puedo reconocer cada uno de los animales?
- Canto la canción imitando a cada animal y los movimientos corporales que esta propone.

ÁREA ARTES VISUALES:

ACTIVIDAD:

1) OBSERVO LAS IMÁGENES DE MOLDES DE PAJARITOS, VAS A BUSCAR UNA CARTULINA, CARTÓN LO QUE TENGAS EN LA CASA PARA REALIZAR EL MOLDE DE LOS PAJARITOS PARA TU MÓVIL A CONSTRUIR CON LA SEÑORITA DE TECNOLOGÍA. VAS A MARCAR Y A RECORTAR CON LA AYUDA DE ALGUN MAYOR LA CANTIDAD NECESARIA PARA ARMARLO. POR ÚLTIMO PUEDES DECORAR TUS PAJARITOS COMO MÁS TE GUSTE.



LA ACTIVIDAD DEBE ENVIARLA A LA SEÑO DE ARTES VISUALES, PIDE AYUDA PARA SACAR LA FOTO WHATSAPP: 2644407671

ÁREA MATEMÁTICA

1) PINTO LOS SIGUIENTES NÚMEROS EN EL CASTILLO NÚMÉRICO.

5 10 0 8 20 15 31 59



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

2) COMPLETO CON LOS SIGUIENTES SIGNOS.



7 ○ 8
9 ○ 4
8 ○ 5



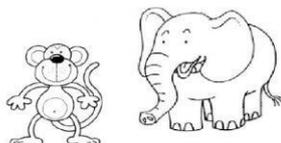
3) ESCRIBO EL ANTERIOR Y POSTERIOR Y PINTO EN EL CASTILLO NUMÉRICO TODOS LOS NÚMEROS DE ESTE PUNTO.



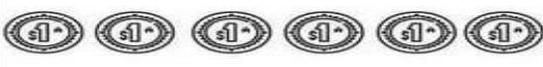
	5	
--	---	--

	8	
--	---	--

	6	
--	---	--

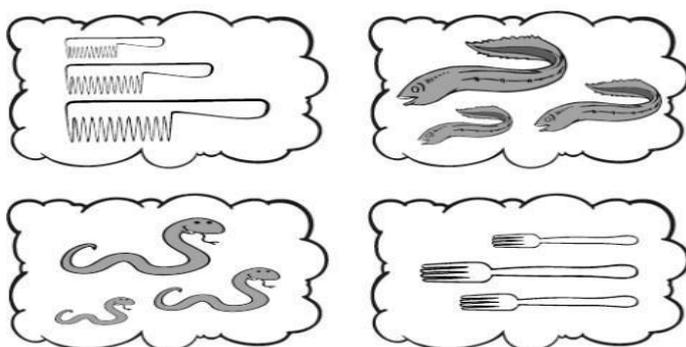


	4	
--	---	--

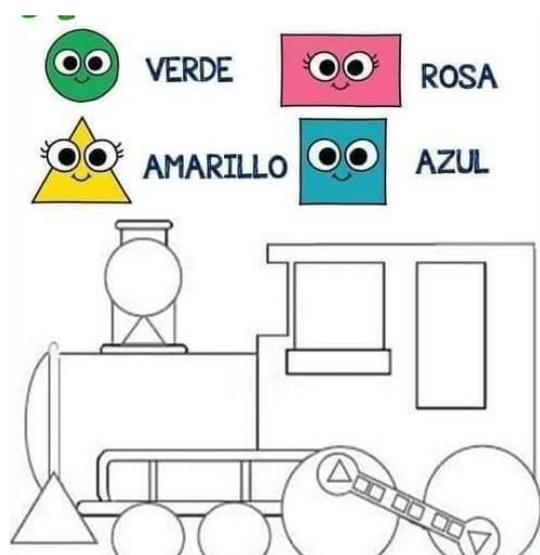
	
	
	
	



8) PINTO DE VERDE AL MÁS LARGO Y CON AZUL AL MÁS CORTO DE CADA GRUPO.



9) SIGO LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.



DIRECTORA: LILIANA MABEL, BOTELLA