

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN (2)

Escuela: PROVINCIA DE CHACO **CUE:** 700047100

Docentes: Adriana Chavero, Carina Cruz, Carina Landa

Grado: 1º A, B Y C **Turno:** MAÑANA Y TARDE **Áreas:** Matemática y Cs. Naturales

Título de la propuesta: “**MENTES ACTIVAS**”

Contenidos: MATEMÁTICA: EN RELACIÓN CON EL NÚMERO Y LAS OPERACIONES.

Números naturales: designación oral y representación escrita en situaciones problemáticas
Regularidades numéricas. Relaciones entre números de una y dos cifras. Comparar cantidades. Operaciones de adición y sustracción con distintos significados.
CIENCIAS NATURALES: LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS. Diversidad animal: Semejanzas y diferencias entre los invertebrados y los vertebrados. Invertebrados: diversidad, clasificación y características en su forma de agrupamiento.

Indicadores: MATEMÁTICA: Utiliza números naturales de una y dos cifras por lo menos hasta 60, a través de su designación oral y representación escrita al determinar y comparar cantidades. identifica regularidades en la serie numérica para leer, escribir y comparar números de una y dos cifras. Utiliza las operaciones de adición y sustracción con distintos significados. Explora reglas de cálculo de sumas y restas y argumentar sobre su estrategia de cálculo. CIENCIAS NATURALES: Emplea la información obtenida de manera correcta. Reconoce diferencias y similitudes entre animales vertebrados e invertebrados. Registra en forma organizada la información obtenida. Utiliza diversas formas de resolución de tareas o consignas.

Desafío: *Reformular cálculos en el juego “La espiral numérica”, de modo que las actividades se resuelvan empleando estrategias en las que se involucren acciones matemáticas en relación con la suma y la resta, en problemas relacionados con animales del entorno.*

ACTIVIDADES

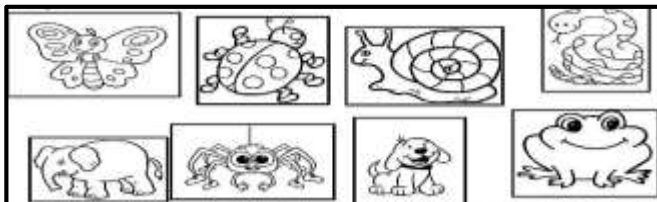
DÍA 1: LUNES 16 DE NOVIEMBRE

1-OBSERVA EL SIGUIENTE VIDEO <https://www.youtube.com/watch?v=zPLSPH9YeiY>

2-SEGÚN LA INFORMACIÓN OBTENIDA EN EL VIDEO, UNE CADA GRUPO DE ANIMALES CON LA CARACTERÍSTICA QUE LOS IDENTIFICA.

| | |
|------------------------------|--|
| LOS ANIMALES VERTEBRADOS * | * NO TIENEN HUESOS NI COLUMNA VERTEBRAL. |
| LOS ANIMALES INVERTEBRADOS * | * SÍ TIENEN HUESOS Y COLUMNA VERTEBRAL. |

3-PINTA DE ROJO LOS ANIMALES VERTEBRADOS Y DE AMARILLO LOS INVERTEBRADOS.



4-VAMOS A VER CUÁNTO APRENDENDÍSTE SOBRE NÚMEROS, CON **LA ESPIRAL NUMÉRICA**. TE PROPONGO RESOLVER PROBLEMAS EN FORMA DE JUEGOS. ANTES DE JUGAR, EXPLORA ESTE TABLERO TAN COLORIDO. (ADJUNTO PDF) MIRÁ: ¿CÓMO ESTÁN ORGANIZADOS LOS NÚMEROS? ¿HASTA QUÉ CASILLERO PUEDES CONTAR SIN AYUDA? ¿Y CON AYUDA? A CONTAR...

5-ELIGE **5** NÚMEROS DE LA ESPIRAL QUE TENGAN DISTINTOS COLORES Y ESCRIBE SUS NOMBRES. TE RECUERDO QUE LOS NOMBRES DE ALGUNOS NÚMEROS TE PUEDEN SERVIR PARA LEER Y ESCRIBIR OTROS NÚMEROS. AYUDATE CON LA SIGUIENTE TABLA (ADJUNTO TABLA EN PDF)

6-ENCUENTRA EN LA ESPIRAL NUMÉRICA **3** NÚMEROS QUE ESTÉN FORMADOS POR DOS NÚMEROS IGUALES. ESCRÍBELOS. _____

7-ESTOS NÚMEROS ESTÁN DESORDENADOS. ORDÉNALOS DEL MÁS CHICO AL MÁS GRANDE.

| | | | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|----|-----|
| 42 | 9 | 15 | 60 | 29 | 51 | 35 | 100 |
|----|---|----|----|----|----|----|-----|

DÍA 2 MARTES 17 DE NOVIEMBRE

1- ¡**DESAFÍOS CON NÚMEROS!** JUGANDO A “LA TAPADITA” EN LA ESPIRAL NUMÉRICA, SE TAPARON DOS NÚMEROS QUE EMPIEZAN CON 1. ¿CUÁLES PUEDEN SER? ---

EN OTRO MOMENTO SE TAPARON DOS NÚMEROS QUE TERMINAN EN 5 ¿CUÁLES PUEDEN SER? ----

EN EL TABLERO HAY 6 NÚMEROS JEFES, SON AQUELLOS QUE TERMINAN EN CERO ¿CUÁLES SON? -----

2-ESCRIBE EL ANTERIOR Y EL SIGUIENTE DE CADA NÚMERO

_____ **45** _____ _____ **28** _____

3-RESUELVE ESTAS ADIVINANZAS, PUEDES AYUDARTE CON LA ESPIRAL NUMÉRICA

ESTÁ ENTRE 35 Y 42
¿CUÁL DE ESTOS NÚMEROS ES?
14 - 38 - 80

TERMINA CON 9 .ES MAYOR QUE 48
ES MENOR QUE 60
ES EL NÚMERO

4-**ANIMALES PEQUEÑOS** ¡ADIVINA ADIVINADOR!
LEE, DIBUJA Y ESCRIBE LA RESPUESTA

UN BICHO PEQUEÑO
VUELA ENTRE LAS FLORES
Y TIENE LAS ALAS DE MUCHOS
COLORES.
¿QUIÉN ES?

¿LOS BICHOS SON ANIMALES? RECUERDA LO QUE ESTUDIASTE EN OTRAS GUÍAS:
ALGUNOS INVERTEBRADOS TIENEN EL CUERPO DURO Y OTROS BLANDO.
ALGUNOS TIENEN PATAS Y OTROS NINGUNA. EN ALGUNOS SE DISTINGUEN SUS
PARTES (CABEZA, TORAX, ABDÓMEN, PATAS, ALAS) Y EN OTROS, NO. ALGUNOS SE
MUEVEN POR EL AGUA, OTROS POR LA TIERRA Y OTROS POR EL AIRE.

3-OBSERVA BIEN LAS SIGUIENTES IMÁGENES



ESCARABAJO



LOMBRIZ



CIEMPIÉS



PULPO



HORMIGA



LANGOSTA DE MAR

LEE CON AYUDA Y SEÑALA CON EL DEDO LOS ANIMALES QUE CORRESPONDEN.
¿CUÁLES TIENEN EL CUERPO DURO? ¿Y EL CUERPO BLANDO? ¿POSEEN PATAS?
¿HAY ALGUNO SIN PATAS? ¿CUÁNTOS SON LOS QUE SE DESPLAZAN CAMINANDO?
¿HAY ALGUNO QUE CAMINE Y VUELE? ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS QUE SON
ACUÁTICOS.

DÍA 3 MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE

1-¡**A JUGAR A LA ESPIRAL NUMÉRICA!** SE NECESITAN DOS JUGADORES Y MUCHAS
GANAS DE SALTAR. *EMPIEZA EL JUEGO*, ARRANCA DESDE LA SALIDA SALTANDO
SIEMPRE DE LA MISMA MANERA: PUEDE AVANZAR DE **2 EN 2**, DE **5 EN 5** O DE **10 EN**

Docentes: Adriana Chavero- Carina Cruz- Carina Landa

10 CASILLEROS. AL EMPEZAR DICE EN VOZ ALTA DE A CUÁNTO VA A SALTAR: “**SALTO DE A...**” EL SEGUNDO JUGADOR ELIGE DOS CASILLEROS A PARTIR DEL NÚMERO **20** Y COLOCA **2** TRAMPAS (PAPELITOS), PARA QUE CAIGA EN ALGUNA DE ELLAS. SI EL PRIMER JUGADOR CAE EN ALGUNA DE LAS TRAMPAS, SE QUEDA CON EL PAPELITO. SI NO CAE EN NINGUNA, EL SEGUNDO PARTICIPANTE SE QUEDA CON LOS PAPELITOS.

POR TURNOS JUEGAN CUATRO RONDAS. **GANA QUIEN TENGA MENOS PAPELITOS AL FINALIZAR** EL JUEGO.

PARA DESPUÉS DE JUGAR:

- a) ¿EN QUÉ NÚMEROS CAERÍAS SI SALTARAS DE 2 EN 2? ANOTA EN TU CUADERNO LOS DIEZ NÚMEROS.
- b) ¿EN QUÉ NÚMEROS CAERÍAS SI SALTARAS DE 5 EN 5? ANOTA LOS NÚMEROS EN LOS QUE CAERÍAS
- c) MIRA LOS NÚMEROS QUE ANOTASTE. ¿CUÁL SERÁ EL “TRUCO” PARA PONER LAS TRAMPAS Y GANAR EL JUEGO?

2-RESUELVE LOS CÁLCULOS. RETROCEDE O AVANZA EN LA ESPIRAL NUMÉRICA.

| | | | | | |
|-----------------------|-------|-----------------------|-------|-----------------------|--------|
| 1 MENOS | 1 MÁS | 5 MENOS | 5 MÁS | 10 MENOS | 10 MÁS |
| 23 | | 40 | | 52 | |

3- HOY VAMOS A CONTINUAR CON LAS PARTES DEL CUERPO DE LOS ANIMALES INVERTEBRADOS. OBSERVA EL SIGUIENTE BICHITO, ESCRIBE EL NOMBRE A LAS PARTES QUE ESTAN MARCADAS Y EL NOMBRE DEL ANIMALITO.



DÍA 4 JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

1-RESUELVE ESTOS PROBLEMAS USANDO LA ESPIRAL NUMÉRICA HASTA 60. IMAGINA “**UNA PULGA**” QUE SALTA POR EL CUADRO DE NÚMEROS. **SALTA HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS DE A UN CASILLERO POR VEZ.** SI LA PULGA ESTÁ UBICADA EN EL NÚMERO **31** Y SALTA PARA ADELANTE. ¿EN QUÉ CASILLERO CAE? -----

¿ES CIERTO QUE SI LA PULGA ESTÁ EN EL CASILLERO 49 Y SALTA PARA ADELANTE CAE EN EL 50? -----

AHORA LA PULGA SALTA DE A UNA VEZ PARA ATRÁS. ESTÁ UBICADA EN EL 27, ¿EN QUÉ CASILLERO CAE? -----

SI SALTA PARA ATRÁS DESDE EL NÚMERO 30 ¿PUEDE CAER EN EL 31? ¿CÓMO LO SABÉS? -----

REPENSAMOS LOS PROBLEMAS. CUANDO LA PULGA SALTA PARA ADELANTE, ¿CAE EN EL CASILLERO QUE ESTÁ JUSTO ANTES DEL NÚMERO O CAE EN EL QUE SIGUE? -----

¿Y CUANDO SALTA PARA ATRÁS? -----

¿EN QUÉ CASO HAY QUE **SUMAR 1** O **RESTAR 1**? -----

2-RESUELVE ESTOS CÁLCULOS (AVANZO UNO, RETROCEDO UNO).

$7+1=$

$9-1=$

$24+1=$

$27-1=$

$12+1=$

$18-1=$

$36+1=$

$44-1=$

3-LOS ANIMALES SE MUEVEN DE MANERA MUY DIFERENTE. SI OBSERVAS ESTOS PEQUEÑOS BICHOS EN LAS IMÁGENES MÁS ABAJO, VEMOS QUE LOS CUATRO SE DESPLAZAN DE MODO DISTINTO. ALGUNOS CAMINAN EN EL SUELO, OTROS SE ARRASTRAN Y ESTÁN AQUELLOS QUE VUELAN. Y TAMBIÉN HAY ALGUNOS QUE PUEDEN TRASLADARSE DE DOS MANERAS: CAMINAN Y VUELAN. LES DAMOS ALGUNOS EJEMPLOS. SEGURO QUE LOS CONOCEN. ¿CÓMO SE DESPLAZA CADA UNO?



HORMIGA



VAQUITA DE SAN ANTONIO



LIBÉLULA



BABOSA

4- COMPLETA EL CUADRO COLOCANDO LA FORMA EN QUE SE DESPLAZA CADA UNO DE LOS BICHITOS.

| BICHITO | VUELA | CAMINA | SE ARRASTRA | VUELA Y CAMINA |
|------------------------|-------|--------|-------------|----------------|
| HORMIGA | | | | |
| VAQUITA DE SAN ANTONIO | | | | |
| LIBÉLULA | | | | |
| BABOSA | | | | |

DÍA 5: VIERNES 20 DE NOVIEMBRE

1-POR SI QUIERES INFORMARTE MÁS SOBRE EL TEMA PUEDES BUSCAR EN PAKAPAKA EL PROGRAMA QUE SE LLAMA 1,2,3 “¡A DESCUBRIR BICHOS! AQUÍ TE DEJO EL ENLACE: <https://youtu.be/byCh7Ltt3XE> AHORA COPIA EN TU CUADERNO ESTE CUADRO. COMO PUEDES LEER, CADA FILA SEÑALA DISTINTAS MANERAS QUE EMPLEAN ALGUNOS ANIMALES PARA TRASLADARSE. EN CADA CASILLERO DIBUJA LOS INVERTEBRADOS QUE CONOZCAS Y QUE SE MUEVAN SEGÚN EL TÍTULO. UNA PISTA, TE PUSE UNA **PULGA** EN EL CASILLERO DONDE DICE “CAMINAN”.

| CAMINAN | VUELAN | SE ARRASTRAN | CAMINAN Y VUELAN |
|---|--------|--------------|------------------|
|  | | | |

2- ¡SE VIENE EL DESAFÍO, TE TOCA RAZONAR SOLITO! JUEGA AL JUEGO “LA TAPADITA”. DEBERÁS TAPAR EN LA ESPIRAL DE NÚMEROS, CON UN PAPELITO, **10** NÚMEROS MENORES QUE 60. AHORA INVENTA NUEVOS CÁLCULOS DE SUMA Y RESTA QUE DEN COMO RESULTADO ESOS NÚMEROS QUE TAPASTE.

¡ATENCIÓN! LA PULGA SALTA HACIA ADELANTE O HACIA ATRÁS, PERO ESTA VEZ CON SALTOS DE A 2 Y DE A 5 CASILLEROS. EMPLEA LA ESTRATEGIA APRENDIDA, AVANZA O RETROCEDE EN EL CIRCUITO DE LA SERIE NUMÉRICA.

ANOTA DIEZ CÁLCULOS EN LA TARJETA QUE CORRESPONDA.

| MIS CÁLCULOS DE SUMA | MIS CÁLCULOS DE RESTA |
|----------------------|-----------------------|
| | |

DIRECTORA: CARINA CASTILLO- **VICE DIRECTOR:** DANIEL GIL