

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 18 DE RETROALIMENTACIÓN**

**ESCUELA:** Dr. Juan Crisóstomo Albarracín

**CUE:** 700058400

**DOCENTE:** Mariela Sifón

**GRADO:** 1º **CICLO:** Primer **NIVEL:** Primario **TURNO:** Tarde

**ÁREAS:** Matemática Lengua, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana. Tecnología, Música, Artes Visuales, Ed. Física

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡NOS DIVERTIMOS JUGANDO!

**PROPÓSITOS:**

\*Interpretar la información brindada.

\*Propiciar diferentes alternativas de soluciones a los problemas o dificultades.

\*Aprender a partir del error o del obstáculo planteado.

**CAPACIDADES:**

**COMUNICACIÓN:**

\*Comprender y producir textos.

**RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA:**

\*Diseñar diferentes alternativas de solución del problema.

**APRENDER A APRENDER:**

\*Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

**CONTENIDOS:**

**Matemática:** Usar números naturales de una, representación escrita al determinar y comparar cantidades y posiciones. Operaciones de cálculos de adición y sustracción.

**Lengua:** La lectura (comprensión y el disfrute) de textos literarios (cuentos). La escritura de palabras y de oraciones que conforman un texto.

**-Ciencias Naturales:** Los seres vivos .Tipos de coberturas (plumas, pelos y escamas)

**-Ciencias Sociales:** paisajes rurales y urbanos. Características

**-Formación Ética y Ciudadana:** La relación entre los valores y las normas en situaciones concretas. La responsabilidad.

**Música:**-Cualidades o atributos del sonido: intensidad (grado fuerte y suave), timbre, (Voces de animales), duración (largo y corto) y altura (grave, agudo)

**-Ed. Física:** Identificación y ejecución de habilidades de habilidades motrices básicas locomotoras: saltos y desplazamientos

**-Artes visuales:** La percepción multisensorial de diferentes hechos visuales: expresión de sensaciones, emociones sentimientos e ideas sobre producciones artísticas

-Tecnología: Vestimenta

Criterios de Evaluación	Si	No	Evidencia
<i>Leo y comprendo las actividades.</i>			
Reconozco operaciones de cálculos: sumas y restas			
Armo el juego			

**INDICADORES:**

- \*Arma el juego de la ruleta
- \* Comprende el cuento.
- \*Lee el cuento.
- \*Realiza las operaciones de sumas y restas
- \*Identifica el campo y la ciudad
- \*Reconoce la cobertura de los animales
- \*Identifica el valor de la responsabilidad
- \*Realiza diferentes producciones
- \*Identifica la vestimenta
- \*Reconoce el cuerpo en movimiento

**ACTIVIDADES:**

**DESAFÍO: ARMA EL JUEGO DE LA RULETA**

**¡VAMOS ARMAR EL JUEGO!**

**MATERIALES:**

\*LÁPIZ



\*TÉMPERAS



\*CARTÓN

**DISEÑO DEL JUEGO**

**PRIMER PASO: REALIZAR UN CÍRCULO MEDIANO EN EL CARTÓN**

**PINTA CON TÉMPERAS CON COLOR CLARO**

**COMO EN EL EJEMPLO**

**SEGUNDO PASO: DIVIDE 9 PARTES**

**ESCRIBO EN CADA CASILLERO LAS PALABRAS:**

**\*CÁLCULOS. \*CUENTO. \*ANIMALES.**



**DOCENTE: MARIELA SIFÓN**

\*CAMPO O CIUDAD. \*RESPONSABILIDAD.

\*MOVILIDAD. \*VESTIMENTA. \*SONIDO.

\*COLLAGE.

\*EMPUJA EL LÁPIZ PARA PODER GIRAR.

### REGLA DE JUEGO

\*SE JUEGA DE A DOS

\*AL GIRAR ELIGE UN CASILLERO.

\*LUEGO CONTESTAR LAS PREGUNTAS DEL CASILLERO QUE TE TOCÓ

¡GANA QUIÉN TENGA MÁS ACIERTOS!

¡A JUGAR!

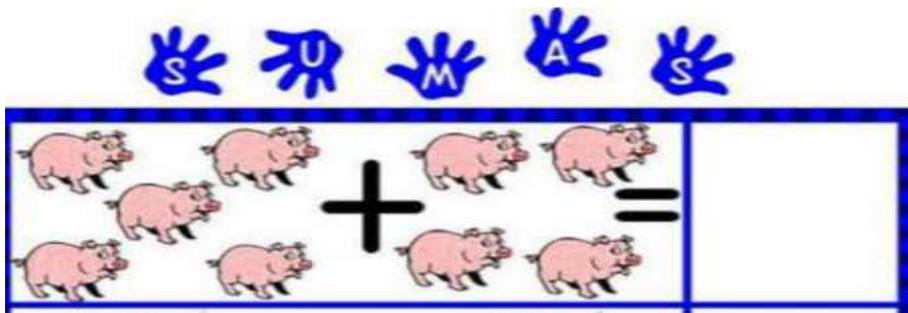
LUNES 9 DE NOVIEMBRE

MATEMÁTICA

1) OBSERVA LAS IMÁGENES

RESPONDE EN EL CUADERNO:

2) ¿CUÁNTOS ANIMALES HAY?



¿CUÁNTOS TIBURONES QUEDARON?



GIRA LA RULETA:

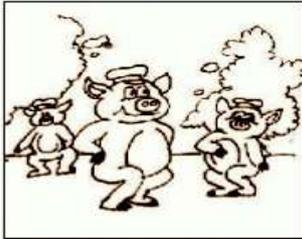
SI TOCA EN EL CASILLERO DE CÁLCULOS: ESCRIBE EN TU CUADERNO DOS SUMAS.

3) ORDENA EN EL CUADERNO DE MENOR A MAYOR:

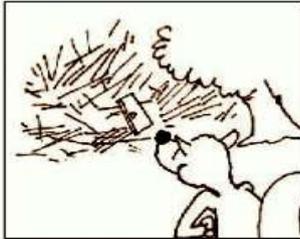
\* LOS RESULTADO DE LA SUMAS Y RESTAS.....

LENGUA

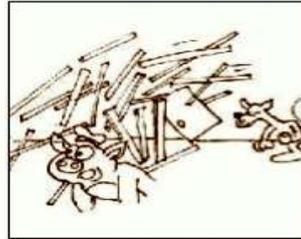
1) LEO EL CUENTO “ LOS TRES CHANCHITOS”



HABÍA UNA VEZ TRES CHANCHITOS QUE DECIDIERON VIVIR EN EL BOSQUE.



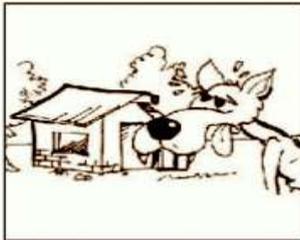
EL PRIMERO CONSTRUYÓ SU CASA DE PAJA. EL LOBO SE LA DERRIBÓ DE UN SOPLIDO.



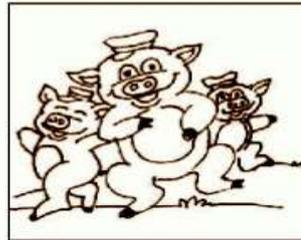
EL SEGUNDO LEVANTÓ SU CASA CON VARILLAS DE MADERA. EL LOBO LA DERRIBÓ CON TRES SOPLIDOS.



EL TERCERO EDIFICÓ SU CASA CON LADRILLOS Y CEMENTO. LOS TRES CHANCHITOS SE ESCONDIERON ALLÍ.



EL LOBO SOPLÓ Y SOPLÓ, PERO NO PUDO DERRIBAR LA CASA DE LADRILLOS.



LOS TRES CHANCHITOS FESTEJARON FELICES.

\*AL GIRAR LA RULETA:

SI CAE EN LA PALABRA CUENTO: ESCRIBE EN TU CUADERNO LOS PERSONAJES Y DE QUÉ SE TRATA.....

INVENTA OTRO TÍTULO.....

GRABA UN VIDEO CON TU LECTURA Y SE LO ENVÍAS A LA MAESTRA.

2) PINTA EL CUENTO.

MARTES 10 DE NOVIEMBRE

CIENCIAS SOCIALES

1) **OBSERVA LAS SIGUIENTE IMÁGENES.**



2) **ESCRIBE EN TU CUADERNO: TRES DIFERENCIAS DE CAMPO Y CIUDAD.**

.....

**\*¡CONTINUAMOS EL JUEGO!**

**GIRA LA RULETA.**

**\*SI TE TOCA EN EL CASILLERO DE CAMPO Y CIUDAD: ESCRIBE EN TU CUADERNO ¿DÓNDE VIVEN LOS CHANCHITOS? .....**

**MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE**

**CIENCIAS NATURALES**

**¡SEGUIMOS JUGANDO!**

**AL GIRAR:**

**\*SI CAE EN EL CASILLERO DE ANIMALES: RODEA EN EL CUADERNO LA OPCIÓN CORRECTA.**

**LA COBERTURA DEL LOBO ES:**

**PELO - ESCAMAS - PLUMAS**

**JUEVES 12 DE NOVIEMBRE**

**FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA**

**\*AL GIRAR: CAE EN EL CASILLERO DE LA RESPONSABILIDAD:**

**ESCRIBE EN TU CUADERNO: TRES CONSEJOS PARA EL CUIDADO DE LOS ANIMALES.....**

**TECNOLOGÍA**

**¡CONTINUAMOS JUGANDO!**

¡GIRA LA RULETA!

\*CAE EN EL CASILLERO DE VESTIMENTA: DIBUJA EN EL CUADERNO **¿CÓMO VESTIRÍAS A LOS CHANCHITOS?**.....

ARTES VISUALES

SI CAE EN EL CASILLERO DE COLLAGE: DIBUJA EN UNA HOJA BLANCA LOS PERSONAJES DEL CUENTO, SUS CASAS Y EL LUGAR DONDE VIVÍAN.

\*BUSCA DIFERENTES MATERIALES POR EJEMPLO PASTO SECO, RAMITAS PIEDRITAS PARA REEMPLAZAR LA CASA DE LADRILLO, TELAS PARA LA ROPITA DE LOS CHANCHITOS, CAFÉ YERBA, ETC., PARA PEGAR EN EL DIBUJO REALIZANDO ASÍ UN COLLAGE.

VIERNES 13 DE NOVIEMBRE

MÚSICA

AL GIRAR LA RULETA:

CAE EN EL CASILLERO DEL SONIDO: COMPLETA

EL SOPLIDO DEL LOBO ES .....



LARGO



CORTO

3-ESCRIBE EN EL CUADERNO: CÓMO ES EL SONIDO DE LA PAJA (FUERTE O SUAVE) .....

EDUCACIÓN FÍSICA

CUANDO TE TOQUE EL CASILLERO DE MOVILIDAD: **TRABAJA DESPLAZÁNDOTE:** CUANDO LO HACEMOS DECIMOS, DE QUÉ TIPO SON LOS ANIMALES (CON PELO, PLUMAS O ESCAMAS) Y SI CAMINAN, SALTAN O VUELAN.

- a) COMO PERRO PEQUEÑO.
- b) DANDO PASOS LARGOS COMO UN DINOSAURIO.
- c) DANDO PASOS CHIQUITOS COMO UNA HORMIGUITA.
- d) PARA ADELANTE MOVIENDO AVE COMO UN ÁGUILA
- e) COMO UN LEÓN.

¡A DIVERTIRSE!

DIRECTORA: LIC. ANA MIRTA CASTRO

