

GUÍA PEDAGÓGICA N°23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 2

ESCUELA: CLARA ROSA CORTÍNEZ

CUE: 700003000

DOCENTES: MARTÍN, ROMINA- VERA, NANCY - BECERRA, ANA LAURA - ZABALETA, MAYRA - NARANJO SILVANA - SÁNCHEZ, CECILIA.

GRADO: 1°

CICLO: PRIMERO

NIVEL: PRIMARIO

TURNO: MAÑANA Y TARDE

ÁREAS: CIENCIAS NATURALES- MATEMÁTICA- EDUCACIÓN FÍSICA- EDUCACIÓN MUSICAL.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “[GUARDIANES DEL MEDIO AMBIENTE](#)”

CONTENIDOS: MATEMÁTICA: NUMERACIÓN DE UNA O DOS CIFRAS (HASTA EL 80), OPERACIONES DE SUMA Y RESTA, SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. **CIENCIAS NATURALES:** CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS. VARIEDAD DE MATERIALES QUE SE USAN PARA DISTINTOS FINES (LAS TRES “R”). **EDUCACIÓN FÍSICA:** EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS Y NO LOCOMOTIVAS. **EDUCACIÓN MUSICAL:** PALABRA HABLADA Y CANTADA. OBJETOS SONOROS. CONFECCIÓN DE COTIDIÁFONOS O ELEMENTOS SONOROS CON MATERIAL RECICLADO.

INDICADORES: MATEMÁTICA: REALIZA OPERACIONES DE CÁLCULO EXPLORANDO LAS POSIBILIDADES DE RESOLUCIÓN. UTILIZA LOS NÚMEROS NATURALES ORDENÁNDOLOS DE MANERA DECRECIENTE SEGÚN SU VALOR.

CIENCIAS NATURALES: LEE, EXPLORA Y REFLEXIONA ACERCA DEL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE Y LOS SERES VIVOS. TOMA ACTITUDES REFERENTES AL CUIDADO Y PROTECCIÓN DE SÍ MISMO Y DE OTROS.

EDUCACIÓN MUSICAL: PRODUCE DIFERENTES EFECTOS SONOROS CON EL PROPIO CUERPO Y LA VOZ. INTERPRETA UN REPERTORIO DE CANCIONES Y ACOMPAÑAMIENTOS MELÓDICOS.

EDUCACIÓN FÍSICA: REALIZA DISTINTOS DESPLAZAMIENTOS, TRANSPORTA ELEMENTOS. REALIZA DISTINTOS APOYOS. MANTIENE EL EQUILIBRIO. LANZA DISTINTOS ELEMENTOS.

DESAFÍO: CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES CON MATERIALES RECICLADOS

ACTIVIDADES

DÍA N° 1: CIENCIAS NATURALES

“EL DESAFÍO PLÁSTICO EMPEZÓ... UNA MISIÓN QUE AYUDARÁ A TODO EL PLANETA: TE INVITO A CONSTRUIR JUEGOS Y JUGUETES RECICLADOS”. AL FINALIZAR LA GUÍA CUÉNTALE A LA SEÑO CÓMO LO HICISTE.

Escuela Clara Rosa Cortínez - 1° grado, Nivel Primario - Retroalimentación

1. UN ADULTO TE AYUDA A LEER EL SIGUIENTE TEXTO: “CUIDEMOS NUESTRO HOGAR”.

RECICLAR ES LA MEJOR FORMA DE CUIDAR NUESTRO PLANETA. TODAS LAS PERSONAS DÍA A DÍA GENERAMOS MUCHA BASURA QUE AFECTA EL LUGAR DONDE VIVIMOS Y A LOS ANIMALES QUE CONVIVEN CON NOSOTROS.

PARA MEJORAR EL PAISAJE NECESITAMOS UTILIZAR LAS TRES “R”: REUTILIZAR, RECICLAR Y REDUCIR. ES DECIR, PODEMOS REUTILIZAR BOTELLAS DE PLÁSTICO, RECICLAR PAPEL O CARTONES Y REDUCIR EL USO DE BOLSAS DE PLÁSTICO CUANDO VAMOS A COMPRAR AL SUPER. ¿RECUERDAS?



2. OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES. LUEGO PIENSA Y RESPONDE ORALMENTE.

✚ ¿CÓMO SE VEN ESOS LUGARES? ¿ESTÁN LIMPIOS O SUCIOS?

✚ ¿QUÉ HARÍAS TÚ, SI TE ENCUENTRAS EN UN LUGAR ASÍ?

✚ ¿CÓMO TE SENTIRÍAS AL VER TUS LUGARES FAVORITOS PARA IR A PASEAR, SUCIOS?

✚ ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR DE ESOS LUGARES?



3. TE INVITO A QUE RECREEMOS JUEGOS O JUGUETES QUE PODRÍAMOS COMPRAR EN CUALQUIER TIENDA. POR EJEMPLO, HAREMOS ALGUNOS DE ELLOS: CABALLITO DE PALO DE ESCOBA, JUEGO DE BOLOS, ENCESTAR LA PELOTITA DENTRO DEL VASO, JUEGO DE LA CATAPULTA.

4. HAZ UNA LISTA DE MATERIALES A RECICLAR QUE PODRÍAS UTILIZAR PARA ARMAR LA CATAPULTA. OBSERVA LA IMAGEN.



EN EL CUADERNO:

X FECHA: LUNES 16 DE NOVIEMBRE

X LAS TRES “R”: RECICLAR, REUTILIZAR Y REDUCIR.

X ESCRIBE QUÉ SIGNIFICAN LAS 3 “R”.

X LISTA DE POSIBLES MATERIALES PARA REALIZAR LA CATAPULTA.

DÍA N° 2: CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICA

Escuela Clara Rosa Cortínez - 1° grado, Nivel Primario - Retroalimentación

1. EL DÍA ANTERIOR ARMAMOS UNA POSIBLE LISTA DE MATERIALES QUE PODRÍAMOS UTILIZAR PARA EL JUEGO DE LA CATAPULTA. RESPONDE: ¿DE QUÉ SON LOS MATERIALES QUE USARÁS?

2. ¡MANOS A LA OBRA! ARMADO DE LA CATAPULTA.

NECESITAMOS: 4 PLATITOS DE CARTÓN O PLÁSTICO O LA COLA DE LA BOTELLA; PALITOS DE HELADO O PALITOS DE MADERA QUE TENGAS; ELASTIQUINES, TAPITA DE BOTELLA; PEGAMENTO (PLASTICOLA O EL QUE TENGAS EN CASA), BOLITA DE PAPEL O POMPÓN.

ARMADO: **ESCRIBE** EN CADA PLATO LOS SIGUIENTES NÚMEROS 5, 10, 15 Y 20 (LUEGO **DECÓRALOS** A TU GUSTO). A **CONTINUACIÓN**, UNE 4 O 5 PALITOS DE HELADO EN CADA EXTREMO, **DESPUÉS** UNE DOS PALITOS EN UN SOLO EXTREMO, **COLOCA** EN MEDIO DE ELLOS DOS, LOS 5 PALITOS QUE UNISTE ANTERIORMENTE (COMO SE VE EN LA FOTO, DEBE QUEDAR COMO UNA CATAPULTA). **POR ÚLTIMO**, PEGA LA TAPITA EN EL EXTREMO QUE QUEDÓ ABIERTO. **¡AHORA A JUGAR CON TU FAMILIA!**



MATEMÁTICA

1. JUEGA CON UN FAMILIAR AL JUEGO DE LA CATAPULTA Y ANOTA LA PUNTUACIÓN QUE CADA UNO SACÓ EN EL CUADRO. ¿QUÉ ESTRATEGIA USASTE PARA SUMAR TU PUNTAJE Y EL DE LOS DEMÁS JUGADORES? ¿QUIÉN GANÓ? ANÓTALO EN EL CUADERNO.

RONDA	1	2	3	TOTAL
YO SAQUÉ...				
MI FAMILIA SACÓ ...				

EN EL CUADERNO:

X FECHA: MARTES 17 DE NOVIEMBRE.

X ¿DE QUÉ SON LOS MATERIALES PARA EL JUEGO?

X ARMADO DE LA CATAPULTA: ME DIVIERTO JUGANDO EN FAMILIA.

X HAGO EL CUADRO DE PUNTAJES.

DÍA Nº 3: MATEMÁTICA- EDUCACIÓN MUSICAL

1. VAMOS A RESOLVER ALGUNAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS, PIDE AYUDA A UN ADULTO.

Escuela Clara Rosa Cortínez - 1° grado, Nivel Primario - Retroalimentación

* PEDRO Y ROCÍO JUGABAN CON LA CATAPULTA. PEDRO SACÓ UN TOTAL DE 20 PUNTOS Y ROCÍO 35 PUNTOS. ¿CUÁNTOS PUNTOS SACARON ENTRE LOS DOS?

* EN OTRA RONDA DEL JUEGO, PEDRO Y ROCÍO SACARON 5 PUNTOS MENOS DEL TOTAL DEL JUEGO ANTERIOR. ¿QUÉ PUNTAJE SACARON?

2. PEDRO Y ROCÍO JUGARON EN EL PATIO DE LA ESCUELA CON LA CATAPULTA Y MUCHOS CHICOS QUISIERON JUGAR CON ELLOS. ARMARON EL SIGUIENTE CUADRO DE PUNTAJES, **COMPLETA** LOS CASILLEROS PINTADOS CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

30					35				
40					45				
50					55				
60					65				

- PEDRO DICE QUE OBTUVO EL PUNTAJE MÁS ALTO ¿CUÁL ES ESE NÚMERO?
- ROCÍO DICE QUE SACÓ EL PUNTAJE QUE ESTÁ ENTRE 34 Y 36.
- OTRO JUGADOR DICE QUE SACÓ EL PUNTAJE CUYO RESULTADO ES LA RESTA DE 35 - 4.

EN EL CUADERNO:

- X FECHA: MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE
- X SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- X CUADRO DE PUNTAJES
- X SUMAS Y RESTAS DE PUNTAJES

EDUCACIÓN MUSICAL

1. RECORDAMOS LA RONDA "ARROZ CON LECHE". LA ENTONAMOS VARIAS VECES Y REALIZAMOS LA RONDA. BUSCAMOS EN CASA ALGÚN TARRITO EN DESUSO Y LO DECORAMOS PARA CONTRUIR UN "BOMBO". CON EL BOMBO, ENTONAMOS LA CANCIÓN Y NOS ACOMPAÑAMOS MARCANDO PULSO Y RITMOS VARIOS (QUE MÁS TE GUSTEN). ¡NO OLVIDES SACAR UNA FOTO O FILMARTE Y ENVIÁRSELO A LA SEÑO!

DÍA Nº 4: MATEMÁTICA- EDUCACIÓN FÍSICA

MATEMÁTICA

Escuela Clara Rosa Cortínez - 1° grado, Nivel Primario - Retroalimentación

1. JUEGA CON DINERO: EN LA RECICLADORA “DON MARIANO” LES PAGAN A LAS PERSONAS QUE LLEVAN MATERIALES PARA RECICLAR. CALCULA CUÁNTO DINERO RECIBIERON CADA UNO. UTILIZA LOS BILLETES Y MONEDAS QUE TENGAS.



YO VENDÍ BOTELLAS DE PLÁSTICO Y ME PAGARON CON 3 BILLETES DE \$10 Y 6 MONEDAS DE \$1.



YO VENDÍ CARTONES Y ME PAGARON CON 5 BILLETES DE \$10 Y 3 MONEDAS DE \$1.



YO VENDÍ PAPEL Y ME PAGARON CON 4 BILLETES DE \$10 Y 9 MONEDAS DE \$1.

2. RESUELVE CON AYUDA USANDO LA ESTRATEGIA QUE MÁS TE GUSTE, LAS SIGUIENTES CUENTAS. $23 + 11 =$ $35 - 2 =$ $15 + 12 =$ $41 + 17 =$

EN EL CUADERNO:

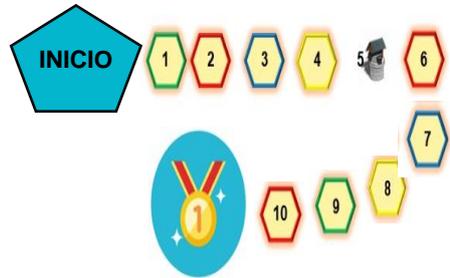
X FECHA: JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

X EMPRESA “DON MARIANO”: CALCULANDO CON DINERO.

X RESUELVO LAS CUENTAS.

EDUCACIÓN FÍSICA: ¡EL JUEGO DE LA OCA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA!

EL JUEGO DE LA OCA ES UN JUEGO MUY DIVERTIDO Y A PARTIR DE ÉL PODREMOS TRABAJAR DIFERENTES HABILIDADES MOTORAS. PARA ESTE JUEGO VAN A NECESITAR UN DADO Y EL TABLERO ESTOS DOS ELEMENTOS DEBEN ELABORARLO RECICLANDO MATERIAL QUE TENGAN EN CASA.



REGLAS: DEBEN LANZAR EL DADO E IR AVANZANDO SEGÚN EL NÚMERO QUE LES TOQUE, CADA CASILLERO TIENE UN **DESAFÍO**, CADA VEZ QUE CAEN EN UNO, DEBEN CUMPLIRLO... ¡NO VALE HACER TRAMPA!_EL PRIMER JUGADOR EN LLEGAR AL CASILLERO DE LA MEDALLA ES EL GANADOR. DEBEN LLEGAR JUSTO CON EL NÚMERO... POR EJEMPLO, SI ESTÁN EN EL 9, TIRAN EL DADO Y SACAN 2, ¡GANARON! **¿ESTÁS LISTO? TOMA UN DADO, TÍRALO... ¡Y A JUGAR!**

DESAFÍO 1. REALIZAR 15 SALTOS, COMBINAMOS CON DOS PIES Y CON 1 PIE... ¡SIN CAERSE! **2.** QUEDARSE COMO “ESTATUA” POR 5 SEGUNDOS... EN DOS APOYOS (NO VALE EN 2 PIES... PUEDE SER 1 MANO Y 1 PIE) LUEGO CAMINAR COMO PERRITO



ALREDEDOR DE LA MESA 3. GIRAMOS EN UN COLCHÓN SOBRE EL EJE LONGITUDINAL. 4. ATRAPAR UN PELUCHE O MUÑECO LANZADO POR OTRO JUGADOR. ¡TÚ PUEDES! 5. POZO: SI CAES EN EL POZO, DEBES EMPEZAR DESDE LA CASILLA INICIO 6. APILAR 5 OBJETOS DE LA CASA, UNO ENCIMA DEL OTRO. AHORA DEBES DERRIBARLO CON UNA PELOTITA A UNA DISTANCIA DE 3 METROS. 7. REALIZAR LA CARRETILLA, RECORRER 5 METROS. 8. PASAR POR DEBAJO Y LUEGO SALTAR POR ARRIBA DE LA SOGA. 4 VECES. 9. REALIZAR ZIG ZAG IDA Y VUELTA 5 VECES. 10. CONFECCIONAR TU PROPIO JUEGO DE LA OCA, REALIZANDO LOS EJERCICIOS QUE TRABAJAMOS DURANTE TODO EL AÑO.



DÍA Nº 5: CIENCIAS NATURALES

1.º "UN JUGUETE CLÁSICO" ... TE INVITO A ARMAR CON AYUDA DE UN ADULTO, EL CABALLITO DE PALO DE ESCOBA.



NECESITAMOS: UN PALO DE ESCOBA, UNA BOTELLA DE PLÁSTICO (COLOR Y TAMAÑO QUE DESEES), LANA O UNA REMERA VIEJA, 2 TAPITAS DE BOTELLA Y ALGÚN PEGAMENTO QUE TENGA QUE PUEDA MANTENER QUIETO LA BOTELLA EN EL PALO, TIRA O CABLE.

2. PREGUNTA A UN ADULTO CÓMO PODRÍAS ARMAR EL CABALLITO. LUEGO, CON AYUDA, ESCRIBE EL PASO A PASO EN EL CUADERNO. ¿TE GUSTÓ HACER EL CABALLITO? ¡AHORA DISFRÚTALO JUGANDO EN TU CASA!

3. PIENSA Y CON AYUDA DE UN ADULTO COMPLETA LA FICHA: LOS CABALLOS SON SERES VIVOS ¿LOS PODEMOS TENER EN CASA? ¿POR QUÉ?

CABALLO

COBERTURA: _____

ALIMENTACIÓN: _____

DESPLAZAMIENTO: _____



EN EL CUADERNO:

- X FECHA: VIERNES 20 DE NOVIEMBRE
- X ARMADO DEL CABALLITO: INSTRUCCIONES.
- X COMPLETA LA FICHA CON AYUDA DE UN ADULTO.

DIRECTORA: EDITH RIPOLL

DOCENTES: MARTÍN, ROMINA- VERA, NANCY- BECERRA, ANA LAURA- ZABALETA, MAYRA