

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

- ESCUELA. FRAY JUSTO SANTA MARÍA DE ORO. CUE 700060000
- DOCENTES: CARINA GONZÁLEZ, MARÍA VIRTUDES RODRÍGUEZ, ELIANA LÓPEZ, BELÉN ALBARRACÍN.
- GRADOS 2° A Y B TURNO: MAÑANA CICLO: PRIMERO
- ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN FÍSICA.
- TÍTULO DE LA PROPUESTA: “CARTELES PARA APRENDER”
- CONTENIDOS. **MATEMÁTICA**: NUMERACIÓN HASTA EL 900, OPERACIONES SUMAS, RESTAS Y MULTIPLICACIONES, **CIENCIAS NATURALES**: ANIMALES, SU HÁBITAT Y DESPLAZAMIENTO. LAS PLANTAS Y LA GERMINACIÓN. **EDUCACIÓN FÍSICA**: DOMINANCIA LATERAL (DERECHA E IZQUIERDA), NOCIONES TÉMPORO ESPACIALES. **TECNOLOGÍA**: MATERIALES.CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS MEDIANTE ENCASTRADO, UNIÓN, ANUDADO DE MATERIALES O ELEMENTOS PREFABRICADOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: RECONOCE LOS NÚMEROS HASTA EL 900. RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS CON DIFERENTES OPERACIONES. IDENTIFICA FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

CIENCIAS NATURALES: IDENTIFICA LOS DISTINTOS ANIMALES, SU HÁBITAT Y FORMAS DE DESPLAZARSE.DESCRIBE EL PROCESO DE LA GERMINACIÓN DE LAS PLANTAS.

EDUCACIÓN FÍSICA: RESUELVE SITUACIONES LUDO MOTRICES. ELABORA VARIADAS RESPUESTAS CREATIVAS, VALORANDO Y DISFRUTANDO DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS.

TECNOLOGÍA: RECONOCE Y EXPLORA DIVERSAS MANERAS DE TRANSFORMAR LOS MATERIALES A TRAVÉS DE LA CONSTRUCCIÓN.UTILIZA MATERIALES DE DIFERENTE ORIGEN

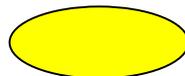
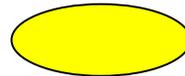
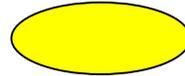
DESAFÍO: “TE PROONGO QUE CONFECCIONES CARTELES CON DIFERENTES FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE CONTENGAN DISTINTOS ANIMALES CON SU HÁBITAT Y FORMA DE DESPLAZARSE.”

ACTIVIDADES

MATEMÁTICA

JUEGA CON BILLETES Y MONEDAS.

CUENTA LA CANTIDAD DE DINERO QUE HAY, COLOCA EL NÚMERO Y CÓMO SE LEE.



RESUELVE ESTOS PROBLEMAS EN LA VETERINARIA



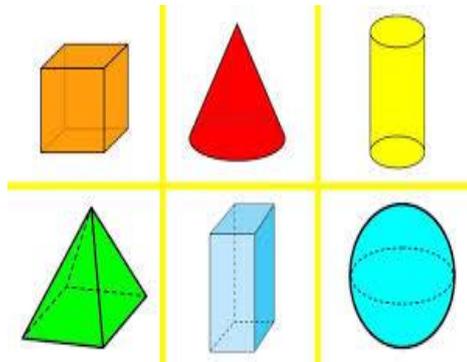
PAULA COMPRÓ PARA SU PERRO UNA PELOTA Y UN COLLAR. ¿CUÁNTO GASTÓ?

RESPUESTA:

FERMÍN QUIERE COMPRAR 4 PALITOS PARA SU PERRO. ¿CUÁNTO LE SOBRA SI PAGA CON UN BILLETE DE 200\$?

RESPUESTA:

ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES CUERPOS GEOMÉTRICOS Y ESCRIBE SUS CARACTERÍSTICAS.



CUERPO GEOMÉTRICO ELEGIDO:

CANTIDAD DE VÉRTICES:

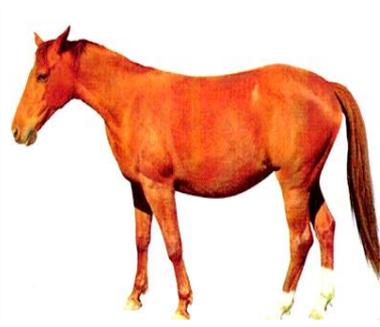
CANTIDAD DE ARISTAS:

CANTIDAD DE LADOS Y CON QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS ESTÁ FORMADO.

.....

CIENCIAS NATURALES

ESCRIBE AL LADO DE CADA ANIMAL, DONDE HABITA Y CUÁL ES SU FORMA DE DESPLAZARSE.



.....
.....
.....

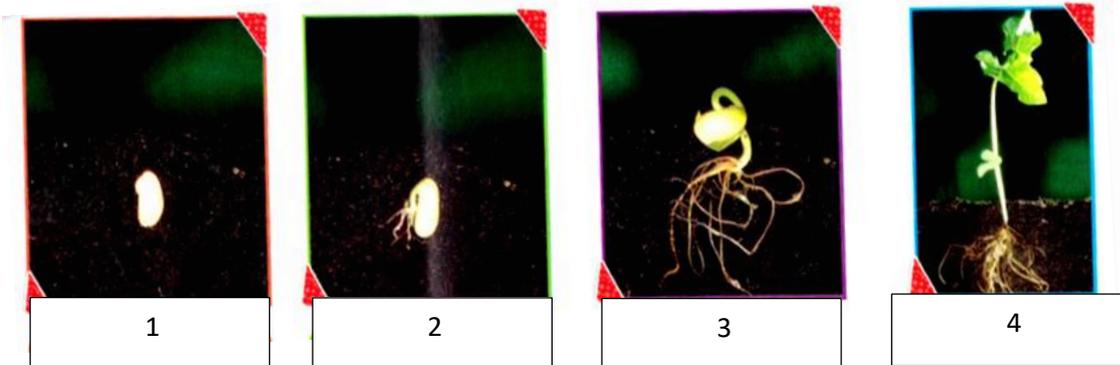


.....
.....
.....



.....
.....
.....

OBSERVA LOS MOMENTOS DE LA GERMINACIÓN Y DESCRIBE BREVEMENTE LO QUE VES EN CADA UNO.



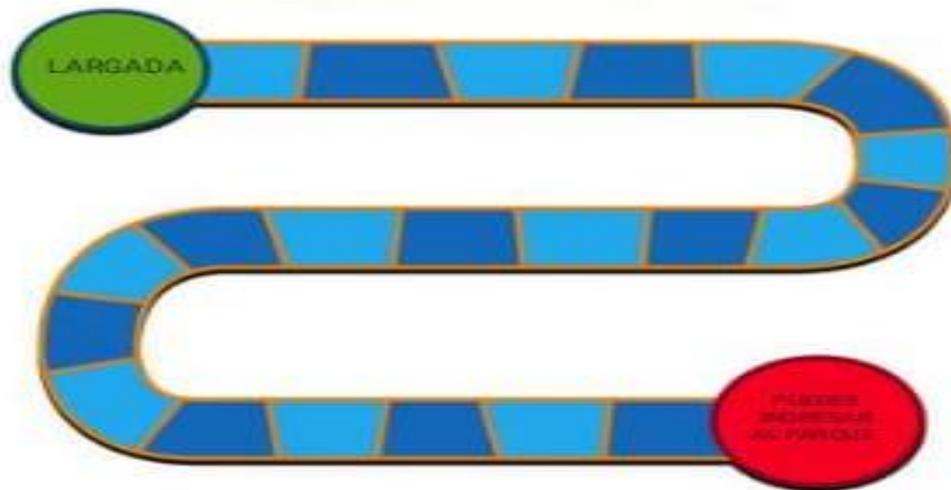
.....
.....
.....
.....

RESPONDE ¿QUÉ NECESITAN LAS SEMILLAS PARA GERMINAR?

.....
EDUCACIÓN FÍSICA:

IMAGINA QUE ESTÁS EN UN GRAN PARQUE DE DIVERSIONES. ALLÍ QUIERES SUBIR A TODOS LOS JUEGOS QUE SON MUY DIVERTIDOS. PARA PODER INGRESAR AL PARQUE, DEBES ARMAR UN CAMINO CON LAS RESPUESTAS DEL SIGUIENTE CUESTIONARIO, ESTO TE DARÁ EL PASE HACIA TODOS LOS JUEGOS. ¿TE ANIMAS A ARMAR TU PROPIO CAMINO PARA PODER SUBIR AL JUEGO? ¡BIEN...COMENCEMOS!

- BUSCA UNA HOJA GRANDE EN BLANCO QUE ES DONDE ARMARÁS A TU GUSTO, TU PROPIO CAMINO. SI QUIERES PUEDES GUIARTE CON EL MODELO DE LA FOTO.
- LEE ATENTAMENTE LAS CONSIGNAS Y COMIENZA A UBICAR EN EL CAMINO LAS SIGUIENTES RESPUESTAS:
 - ✓ **CASILLERO 1- ESCRIBE TU NOMBRE.**
 - ✓ **CASILLERO 2- DIBUJA 3 PELOTAS.**
 - ✓ **CASILLERO 3- RESPONDE SI O NO ¿ES NECESARIO QUE TE LAVES LAS MANOS ANTES Y LUEGO DE CADA ACTIVIDAD FÍSICA?**
 - ✓ **CASILLERO 4- SALUDA CON UNA MANO Y LUEGO CON LA OTRA. ESCRIBE ¿CUAL ES TU MANO HÁBIL, LA DERECHA O LA IZQUIERDA?**
 - ✓ **CASILLERO 5- RESPONDE Y ESCRIBE ¿QUÉ NÚMERO ESTA ENTRE EL 4 Y EL 6?**
 - ✓ **CASILLERO 6- SALTA CON UN PIE Y LUEGO CON EL OTRO PIE. DIBUJA UN SOLO PIE.**
 - ✓ **CASILLERO 7- SALTA CON LOS DOS PIES ALREDEDOR DE UNA SILLA. CUENTA Y ANOTA ¿CUÁNTAS VECES SALTASTE?**
 - ✓ **CASILLERO 8- GIRA ALREDEDOR DE LA MESA Y PASA POR DEBAJO DE LA MISMA. ESCRIBE EL JUEGO QUE MÁS TE GUSTA.**
 - ✓ **CASILLERO 9- DIBUJATE JUGANDO A LO QUE MÁS TE GUSTA.**
 - ✓ **CASILLERO 10-NOMBRA Y ESCRIBE UN ALIMENTO SALUDABLE.**
 - ✓ **CASILLERO 11- ESTÁS A PUNTO DE OBTENER EL PASE PARA SUBIR A LOS JUEGOS, PARA QUE SEA POSIBLE, ESCRIBE UN DESEO QUE TENGAS PARA EL PRÓXIMO AÑO.**



TECNOLOGÍA

EL PAPEL ES UN MATERIAL Y LA TIJERA UNA HERRAMIENTA. TE PROONGO UTILIZARLOS PARA REALIZAR UNA MARIONETA CON FIGURAS GEOMÉTRICAS.

- ELIGE LA FIGURA GEOMÉTRICA QUE MÁS TE GUSTE. POR EJEMPLO



- AHORA QUE TIENES LA FIGURA GEOMÉTRICA, DIBÚJALA SOBRE UNA CARTULINA O PAPEL DE COLOR Y RECÓRTALA.
- LUEGO, REALIZA DOS CÍRCULOS DEL TAMAÑO DE TUS DEDOS (SERVIRÁN PARA SUJETAR LA MARIONETA)
- PARA DECORARLA UTILIZA COLORES, TELAS, LANA O MATERIALES QUE TENGAS EN CASA.



¡LO DEJO A TU CREATIVIDAD! ¡MANO A LA OBRA!

FECHA DE PRESENTACIÓN: MIÉRCOLES 25 DE NOVIEMBRE.

DIRECTORA: DORA TRIGO