

GUIA DE RETROALIMENTACIÓN N° 21 GRUPO 3

ESCUELA: Carlos Norberto Vergara EMER

CUE N°: 700020400

DOCENTE: Ana María García.

GRADO: Primero "A"

TURNO: Tarde

ÁREAS: Integradas: Matemática-Ciencias Naturales. Especialidades: Música, Tecnología, Artes visuales.

TÍTULO: "¡QUE MUCHO APRENDÍ!"

FECHA: 09/11 al 13/11/2020

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA:

- ✓ Numeración hasta 15.
- ✓ Sumas sencillas.
- ✓ Unidades de medida e instrumentos de uso social.
- ✓ Situaciones problemáticas.

C.N ATURALES:

- ✓ Seres vivos y elementos sin vida.
- ✓ Las partes de la planta.
- ✓ Clasificación de animales por su alimentación y desplazamiento.
- ✓ Partes del cuerpo humano.
- ✓ Cuidado de la salud.

TECNOLOGÍA:

- ✓ Construcción de juegos didácticos con material descartable.

MÚSICA:

- ✓ Componentes de la obra musical la: Melodía
- ✓ Movimientos corporales sincronizados y libres.

ARTES VISUALES:

- ✓ Colores primarios y secundarios, dibujo.

INDICADORES DE MATEMÁTICA

- ✓ Explora las regularidades de la serie numérica oral y escrita.
- ✓ Lee y escribe números en forma convencional.
- ✓ Averigua los anteriores y los siguientes de un número.
- ✓ Resuelve situaciones sencillas de suma.
- ✓ Identifica los signos de las operaciones + y =.
- ✓ Reconoce figuras geométricas.

INDICADORES DE CIENCIAS NATURALES

- ✓ Identifica algunas características propias de las plantas y de los animales.

- ✓ Reconoce las partes de una planta
- ✓ Identifica las partes del cuerpo humano.
- ✓ Identifica productos y acciones beneficiosas para la salud entre otras que no lo son.

INDICADOR DE TECNOLOGÍA

- ✓ Identifica distintas formas de almacenamiento y/o soporte de la información y modos de comunicarla

INDICADOR DE EDUCACIÓN MUSICAL

- ✓ Experimenta auditivamente y traduce vocal y corporalmente la estructura de melodías.

INDICADOR DE ARTES VISUALES

- ✓ Identifica colores primarios y secundarios.

DESAFÍO: “CONFECCIONAR UN JUEGO PARA MOSTRAR LO QUE APRENDI”

ACTIVIDADES

TECNOLOGÍA

CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

¡VAMOS A CONSTRUIR NUESTRO PROPIO JUEGO! PARA ELLO VAS A NECESITAR:

- ✓ UN DADO (SI NO TIENES UN DADO PUEDES HACER FICHAS DE CARTÓN, COLOCARLES UN NÚMERO DEL 1 AL 6).
- ✓ UN TABLERO, QUE LO HARÁS VOS MISMO. CON CARTÓN, MADERA O EL MATERIAL QUE TENGAS EN CASA.
- ✓ ELEGIR UN DISEÑO PARA TU JUEGO, TENIENDO EN CUENTA QUE DEBERÁ SER UN RECORRIDO SIMILAR AL JUEGO DE LA OCA, CON 30 CASILLEROS. TE MOSTRAMOS ALGUNOS MODELOS, VOS ELEGÍ EL QUE QUIERAS...



- ✓ COLOCAR EN CADA CASILLERO LOS NÚMEROS SIGUIENDO EL ORDEN CORRESPONDIENTE DE 1 A 30.

ARTES VISUALES

- ✓ TE PROPONEMOS PINTAR EL RECORRIDO DE TU TABLERO CON COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS.
- ✓ COLORES PRIMARIOS: AZUL, ROJO Y AMARILLO.

- ✓ Y LOS COLORES SECUNDARIOS QUE SE OBTIENEN DE LA MEZCLA DE LOS PRIMARIOS: VERDE (AZUL+AMARILLO), NARANJA (AMARILLO+ ROJO) Y VIOLETA (AZUL+ROJO).
- ✓ PUEDES PINTAR CON TÉMPERA SI TIENES, Y SINO COLOREAS CON LÁPICES.
- ✓ COMO SEGUNDA ACTIVIDAD LES PROPONEMOS DIBUJAR ALGUNOS DE LOS ANIMALES VISTOS DURANTE EL AÑO EN CS. NATURALES PARA DECORAR EL TABLERO DEL JUEGO: PUEDES ELEGIR EL QUE MÁS TE GUSTÓ, DIBUJALO Y PEGALO EN EL CENTRO DEL JUEGO O SINO TAMBIÉN SI HACES MUCHOS ANIMALES PUEDES DECORAR CADA ESPACIO DEL TABLERO.

¡A JUGAR!

REGISTRAR EN EL CUADERNO LOS NÚMEROS DE LOS CASILLEROS EN LOS QUE CAES CADA VEZ QUE TIRAS EL DADO.

“JUEGO PARA GENIOS”

MATERIALES:

- 1 DADO O FICHAS.
- TABLERO.
- CUADERNO Y LÁPIZ.

INSTRUCCIONES:

- EL JUEGO COMIENZA CUANDO EL JUGADOR TIRA EL DADO O FICHAS.
- EL JUGADOR AVANZARÁ SEGÚN EL PUNTAJE QUE OBTENGA AL TIRAR EL DADO O LA FICHA QUE SAQUE.
- EN EL CUADERNO DEBERÁ REGISTRAR LOS NÚMEROS DE LOS CASILLEROS A LOS QUE CAE.
- LUEGO DEBERÁ RESOLVER LA CONSIGNA, DE CADA CASILLERO, ORALMENTE O TOMANDO NOTA EN EL CUADERNO.
- GANARÁ CUANDO LLEGUE AL FINAL DEL TABLERO.

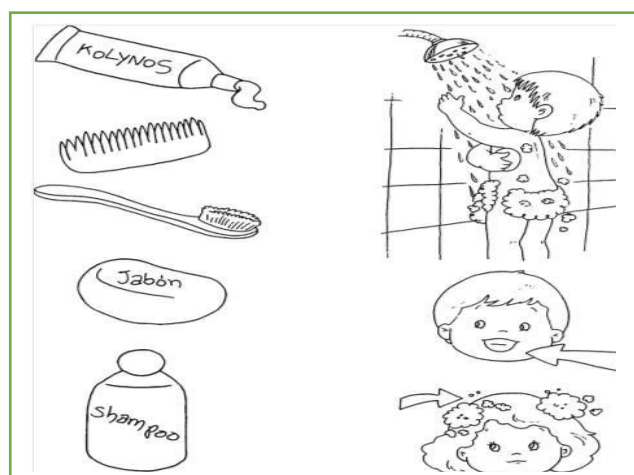
CASILLERO	CONSIGNA
1	REALIZA LA ACTIVIDAD 1.
2	AVANZA DOS LUGARES.
3	RESUELVE CON TUS DEDOS: $1 + 4 =$
4	REALIZA LA ACTIVIDAD 2.
5	REALIZA LA ACTIVIDAD 3.
6	VOLVÉ AL INICIO.
7	REALIZA LA ACTIVIDAD 4.

8	RESUELVE CON TUS DEDOS: $3 + 3 =$
9	REALIZA LA ACTIVIDAD 5.
10	SIGUE JUGANDO.
11	RECITA LOS NÚMEROS HASTA EL 15.
12	PIERDE UN TURNO.
13	AVANZA DOS LUGARES
14	REALIZA LA ACTIVIDAD 6.
15	PIERDE UN TURNO
16	RESUELVE CON TUS DEDOS: $5 + 5 =$
17	SE VUELVE DOS LUGARES.
18	MAMÁ ME LEE, YO DIBUJO EN EL CUADERNO PARA RESOLVER: PABLO TIENE 8 CARAMELOS Y SU HERMANA 4. ¿CUÁNTOS CARAMELOS TIENEN ENTRE LOS DOS?
19	AVANZA UN LUGAR
20	REALIZA LA ACTIVIDAD 7.
21	ESCRIBE LOS VECINOS DE: ____ 5 ____ ____ 12 ____
22	REALIZA LA ACTIVIDAD 8.
23	DIBUJA UN ANIMAL QUE CAMINE
24	RESUELVE LA ACTIVIDAD 9
25	REALIZA LA ACTIVIDAD 10.
26	PIERDE TURNO
27	ESCRIBE LOS VECINOS DE: ____ 8 ____ ____ 14 ____
28	AVANZA DOS LUGARES
29	VUELVE AL INICIO.
30	¡FELICITACIONES GANASTE! SOS UN SÚPER MEGA CAMPEÓN/ONA!

1) PINTA 3 SERES VIVOS.



2) UNE CADA ELEMENTO.



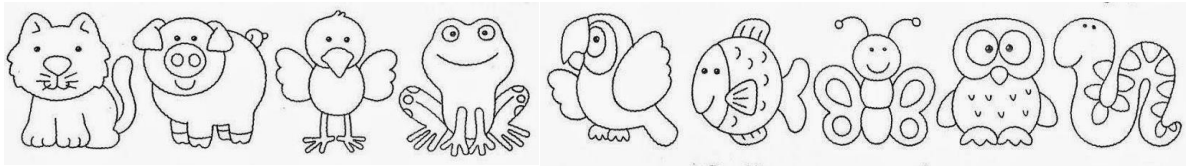
3) SEÑALA CON UNA CRUZ LOS ANIMALES QUE COMEN CARNE.



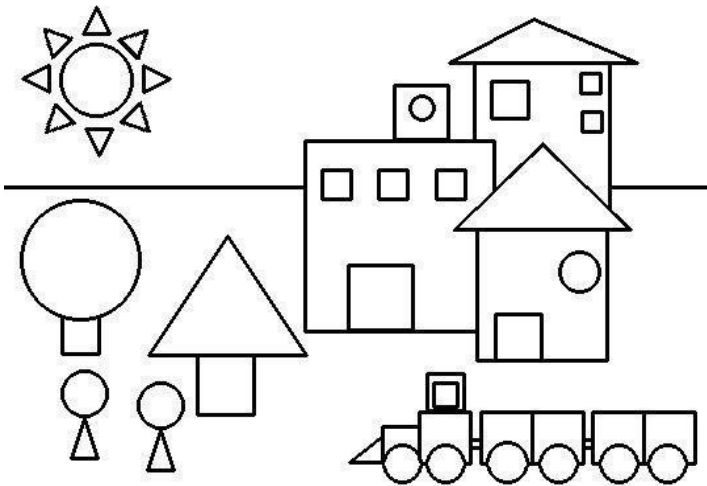
4) COMPLETA LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

0	1			4		6			9
10				14		16	17	18	19

5) PINTA LOS ANIMALES QUE VUELAN.



6) PINTA LOS TRIÁNGULOS.



7) UNE CON EL NOMBRE DEL NÚMERO.

6	UNO
10	SEIS
1	DIEZ

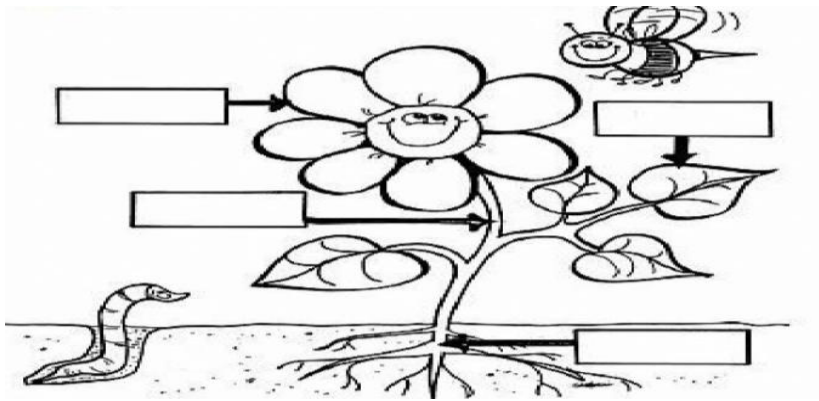
8) UNE CADA OBJETO.



SI RUEDAN

NO RUEDAN

9) MAMÁ ME LEE LOS NOMBRES Y YO LOS ESCRIBO EN SU LUGAR.



- RAÍZ
- TALLO
- HOJA
- FLOR

10) CUENTA Y COLOCA EL TOTAL.

	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	
	+		=	

¡ES HORA DE CUMPLIR CON EL DESAFÍO!... ¡MANOS A LA OBRA!

- CON AYUDA DE ALGÚN ADULTO, DEBERÁS GRABAR UN AUDIO O VIDEO EN DONDE:
- EXPLIQUES EL JUEGO.
- CUENTES COMO LO ARMASTE.
- QUE CONSIGNAS TE TOCARON REALIZAR.
- LAS COSAS QUE APRENDISTE.
- Y SOBRE TODO...SI TE GUSTÓ.

LA SEÑO ESTARÁ ANSIOSA ESPERANDO VERTE.

OBLIGATORIA: ÉSTA ACTIVIDAD SERÁ EVALUADA.

MÚSICA:

- ✓ ESTE VIDEO TE ENSEÑA LAS PARTES DEL CUERPO
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PC06KMPCKK](https://www.youtube.com/watch?v=PC06KMPCKK)
- ✓ ESCUCHA LA CANCIÓN ATENTAMENTE APRÉNDETE LA LETRA Y A BAILAR.
- ✓ POR ÚLTIMO, DEBERÁS DIBUJARTE SEÑALANDO CADA PARTE DE TU CUERPO.

EQUIPO DE CONDUCCIÓN: DIRECTORA: CLAUDIA GOMEZ

VICE DIRECTORA: ANALÍA IBAÑEZ.

DOCENTE: ANA MARÍA GARCÍA.