

ESCUELA FRANCISCO NARCISO DE LAPRIDA - PRIMER GRADO – ÁREAS INTEGRADAS
GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (2)

ESCUELA: FRANCISCO NARCISO DE LAPRIDA.

CUE 700042400

DOCENTES: ANDRADA GABRIELA - DÍAZ DANIELA

GRADO: 1º - PRIMER CICLO - NIVEL PRIMARIO - **TURNO:** TARDE

ÁREAS CURRICULARES: MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES – EDUCACIÓN TECNOLÓGICA – EDUCACIÓN FÍSICA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: APRENDEMOS JUGANDO.

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES EN FORMA ORAL Y ESCRITA. RELACIONES DE MAYOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. VALOR POSICIONAL DE LA CIFRAS DE UN NÚMERO. FIGURAS GEOMÉTRICAS, CUERPOS GEOMÉTRICOS **CIENCIAS NATURALES:** LOS MATERIALES. SERES VIVOS Y ELEMENTOS SIN VIDA. DIVERSIDAD ANIMAL, PARTES QUE CONFORMAN EL CUERPO. **TECNOLOGÍA:** RECONOCIMIENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS LUGARES Y ESPACIOS EN DONDE SE REALIZAN LOS PROCESOS, LAS RELACIONES ENTRE LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS RECURSOS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA PROPIA Y DE OTRAS. DISFRUTE DE LA EXPLORACIÓN DE LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS Y DE MOVIMIENTO DE SU CUERPO.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA

- DESARROLLA HABILIDADES DE CÁLCULO Y RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- IDENTIFICA FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

CIENCIAS NATURALES.

- OBSERVA Y REGISTRA LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS Y SERES INERTES.
- RECONOCE LA DIVERSIDAD ANIMAL.

TECNOLOGÍA.

- RECONOCE DIFERENTES TIPOS DE MATERIA PRIMA Y SU ORIGEN.
- RELACIONA LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS RECURSOS.

EDUCACIÓN FÍSICA.

- COMBINA EN LOS JUEGOS LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.
- EXPRESA A TRAVÉS DEL JUEGO LAS MÚLTIPLES POSIBILIDADES EXPRESIVA Y DE MOVIMIENTO DE SU CUERPO.

DESAFÍO: REALIZAR UNA RAYUELA.

DOCENTES RESPONSABLES: GABRIELA ANDRADA - DANIELA DÍAZ

ACTIVIDADES:

PARA EL DÍA DE LA TRADICIÓN SE ORDENARON LAS SILLAS EN LA PLAZA.
 EN ESTE CUADRO LOS NÚMEROS ESTAN ORDENADOS DE 1 EN 1, PERO SE
 BORRARON ALGUNOS Y OTROS ESTÁN EQUIVOCADOS.

1- PINTA CON ROJO LOS QUE ESTÁN MAL Y AGREGA LOS QUE FALTAN.

| | | | | | | | | | | |
|---------|-------|----|----|----|----|--|----|----|--|----|
| | FILAS | | | | | | | | | |
| COLUMNA | 0 | 1 | 2 | | 4 | | 11 | 7 | | 9 |
| | 10 | | | | | | | 17 | | |
| | 20 | 21 | 22 | | 42 | | | | | 29 |
| | 30 | 31 | | | | | 35 | | | |
| | 40 | 41 | | 44 | | | | 47 | | 49 |

- LOLA DICE QUE EL ÚLTIMO NÚMERO DE ESE CUADRO ES EL 29 Y BAUTISTA DICE QUE ES EL 49. ¿QUIÉN TIENEN RAZÓN?.....

- JESÚS DICE QUE TODOS LOS NÚMEROS DE LA PRIMERA COLUMNA TERMINAN EN 0. ¿ES VERDAD?.....

- MARÍA ENCONTRÓ 3 NÚMEROS MAL UBICADOS EN EL CUADRO. ¿CUÁNTOS ENCONTRASTE VOS?.....

- ¿CÓMO SE ESCRIBEN ESOS NÚMEROS?

2- OBSERVA LA GRILLA NUMÉRICA Y COMPLETA CON EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES Y DESPUÉS. 25..... 32.....

3- RESUELVE LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

EN EL PASEO DE LA TRADICIÓN VENDEN COMIDAS TÍPICAS Y RECUERDOS.



\$ 22



\$ 48



\$16



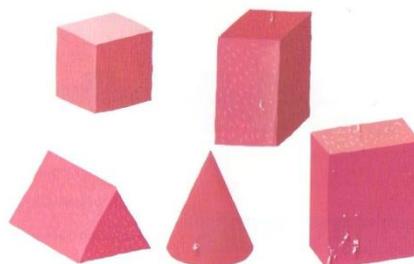
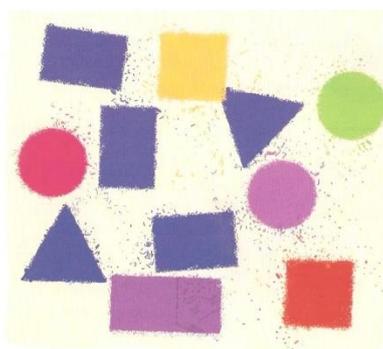
\$20

- ¿CUÁL ES EL MÁS CARO?.....
- MARCOS QUIERE COMPRAR LOCRO ¿LE ALCANZA? DIBUJÁ EL DINERO PARA
- COMPLETAR LA CANTIDAD.



- LA ABUELA COMPRÓ 6 EMPANADAS Y SE COMIERON 2 ¿CUÁNTAS LE QUEDARON? 

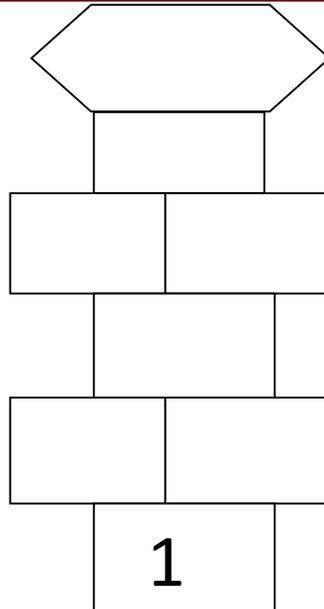
4- CARLA USÓ CUERPOS GEOMÉTRICOS COMO SELLOS PARA HACER ESTA OBRA DE ARTE. UNE CON FLECHAS EL CUERPO CON LA FIGURA.



5- LA RAYUELA ES UN JUEGO TRADICIONAL Y FACUNDO QUIERE ARMAR UNA.

6- COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

ARMA UNA RAYUELA EN TÚ CASA Y DIVIÉRTETE JUGANDO CON TU FAMILIA.



CIENCIAS NATURALES

1- OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES, ENCIERRA CON UN CÍRCULO LOS ELEMENTOS QUE NO TIENEN VIDA.



TECNOLOGÍA: OBSERVA LAS IMÁGENES Y RESPONDE.



¿QUÉ MATERIA PRIMA (MATERIALES) SE USÓ PARA FABRICAR CADA PRODUCTO?

¿DE QUÉ ORIGEN ES CADA MATERIAL, VEGETAL, ANIMAL O MINERAL?

¿SON DE FABRICACIÓN ARTESANAL O INDUSTRIAL?

.....

EDUCACIÓN FÍSICA: LOS JUEGOS TRADICIONALES SON ALEGRES, FÁCILES Y PARA TODAS LAS EDADES. SE TRANSMITEN DE FORMA ORAL, DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN. PROPICIAN VALORES COMO EL COMPAÑERISMO Y LA SOLIDARIDAD; Y FOMENTAN EL DESARROLLO Y CRECIMIENTO SALUDABLE. EJEMPLOS: “LA RAYUELA”, “SALTAR LA SOGA”, “LA PAYANA”, “GALLITO CIEGO”.

- 1- PREGUNTA EN CASA A TUS PADRES Y ABUELOS. ¿A QUÉ JUEGOS JUGABAN DE PEQUEÑOS? QUE TE CUENTEN ANÉCDOTAS DIVERTIDAS Y SUS JUEGOS.

- 2- JUEGA EN CASA A LOS JUEGOS TRADICIONALES PREFERIDOS DE NUESTROS FAMILIARES.

- 3- REALIZA Y ENVÍA UN VIDEO JUGANDO A “LA RAYUELA” A LA PROFESORA DE EDUCACIÓN FÍSICA MARÍA JOSÉ A SU CELULAR. (CONSIGNAR NOMBRE, APELLIDO Y GRADO AL QUE PERTENECES).

DESAFÍO: RECUERDA SACAR UNA FOTO DE LA RAYUELA QUE HICISTE EN EL PISO DE TÚ CASA Y ENVÍASELA A LA SEÑORITA.

IMPORTANTE: CUANDO TERMINES ESTA GUÍA SÁCALE FOTOS A TODAS LAS ACTIVIDADES QUE REALIZASTE Y MÁNDASELAS A LA SEÑO.

¡GRACIAS QUERIDA FAMILIA POR TANTO ESFUERZO!

DIRECTIVOS. VICEDIRECTORA: ANA COBOS. DIRECTOR: PABLO ZULET.

DOCENTES RESPONSABLES: GABRIELA ANDRADA - DANIELA DÍAZ