

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1

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.

1. LEE 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 SUPERMERCADO. ¿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, LABERINTO DE BOLITAS, TWISTER PARA MANOS.

4. HAZ UNA LISTA DE MATERIALES A RECICLAR QUE PODRÍAS UTILIZAR PARA LOS JUEGOS QUE HEMOS MENCIONADO. OBSERVA LAS IMÁGENES.

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 LOS JUGUETES.

DÍA N° 2: CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICA

1. EL DÍA ANTERIOR ARMAMOS UNA POSIBLE LISTA DE MATERIALES QUE PODRÍAMOS UTILIZAR PARA ARMAR NUESTROS JUEGOS Y JUGUETES. RESPONDE: ¿TODOS LOS MATERIALES SON IGUALES? ¿DE QUÉ SON?

2. VAMOS A ESCOGER UN JUEGO Y UN JUGUETE: HAREMOS EL JUGUETE DEL CABALLITO DE PALO DE ESCOBA Y JUEGO DE LA CATAPULTA.

3. ¡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 TU FAMILIA AL JUEGO DE LA CATAPULTA Y ANOTA LA PUNTUACIÓN QUE CADA UNO SACÓ EN UN CUADRO COMO ESTE. ¿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 ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN LOS MATERIALES?
- X ARMADO DE LA CATAPULTA: ME DIVIERTO JUGANDO EN FAMILIA.
- X JUEGO CON MI FAMILIA: HAGO EL CUADRO DE PUNTAJES.

DÍA Nº 3: MATEMÁTICA- EDUCACIÓN MUSICAL

1. VAMOS A RESOLVER ALGUNAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

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

* PEDRO Y ROCÍO JUGABAN CON LA CATAPULTA. PEDRO SACÓ UN TOTAL DE 30 PUNTOS Y ROCÍO 45 PUNTOS. ¿CUÁNTOS PUNTOS SACARON ENTRE LOS DOS?

* EN OTRA RONDA DEL JUEGO, PEDRO Y ROCÍO SACARON 10 PUNTOS MENOS DEL TOTAL DEL JUEGO ANTERIOR. ¿QUÉ PUNTAJE SACARON? PINTA LOS PUNTAJES EN EL CUADRO DEL PUNTO 2.

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			
70				75			

• PEDRO DICE QUE OBTUVO EL PUNTAJE MÁS ALTO ¿CUÁL ES ESE NÚMERO?

• ROCÍO DICE QUE SACÓ EL PUNTAJE QUE ESTÁ ENTRE 74 Y 76.
• OTRO JUGADOR DICE QUE SACÓ EL PUNTAJE CUYO RESULTADO ES LA SUMA DE $50 + 5$.

• EN OTRA RONDA PEDRO SACÓ EL RESULTADO DE $45 - 1$.

• Y ROCÍO SACÓ 5 MÁS QUE EL PUNTAJE QUE OBTUVO PEDRO.

EN EL CUADERNO:

- X FECHA: MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE
- X RESUELVO LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- X COMPLETO EL 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

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

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.



YO VENDÍ BOTELLAS DE PLÁSTICO Y ME PAGARON CON 5 BILLETES DE \$10 Y 6 MONEDAS DE \$1.



YO VENDÍ CARTONES Y ME PAGARON CON 7 BILLETES DE \$10 Y 3 MONEDAS DE \$1.



YO VENDÍ PAPEL Y ME PAGARON CON 3 BILLETES DE \$10 Y 9 MONEDAS DE \$1.

2. RESUELVE CON LA ESTRATEGIA QUE MÁS TE GUSTE LAS SIGUIENTES CUENTAS. $26 + 11 =$ $27 - 2 =$ $45 + 12 =$ $51 + 17 =$

EN EL CUADERNO:

X FECHA: JUEVES 19 DE NOVIEMBRE

X EMPRESA “DON MARIANO”: CALCULANDO CON DINERO.

X CUENTAS

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

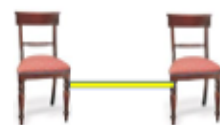
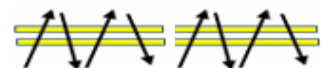
EL JUEGO DE LA OCA ES UN JUEGO MUY DIVERTIDO Y A PARTIR DE ÉL PODREMOS TRABAJAR DIFERENTES HABILIDADES MOTORAS. PARA ESTE JUEGO VAN A NECESITAR UN DADO Y EL TABLERO ESTOS DOS ELEMENTOS DEBEN ELABORARLO RECICLANDO MATERIAL QUE TENGAN EN CASA.



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 EL CABALLITO DE PALO DE ESCOBA. ¿QUÉ NECESITAMOS? VEAMOS...



NECESITAMOS: UN PALO DE ESCOBA, UNA BOTELLA DE PLÁSTICO (COLOR Y TAMAÑO QUE DESEES), LANA (DEL COLOR QUE TENGAS) O UNA REMERA VIEJA, 2 TAPITAS DE BOTELLA Y ALGÚN PEGAMENTO QUE TENGAS QUE PUEDA MANTENER QUIETO

LA BOTELLA EN EL PALO, TIRA O CABLE.

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

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

CABALLO

COBERTURA: _____

ALIMENTACIÓN: _____

DESPLAZAMIENTO: _____



EN EL CUADERNO:

- X FECHA: VIERNES 20 DE NOVIEMBRE
- X ARMADO DEL CABALLITO: INSTRUCCIONES.
- X DIBUJO COMO QUEDÓ EL CABALLO.
- X COMPLETA LA FICHA.

DIRECTORA: EDITH RIPOLL