

Escuela “CAPITAL FEDERAL” – 1º Grado “A” Y “B” – Área Integradas

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (1)

ESCUELA: CAPITAL FEDERAL **CUE 700060700**

DOCENTES: ROMERO MARIANA - ZÁRATE MARCELA.

GRADO: 1º “A” Y “B” - 1º CICLO- NIVEL PRIMARIO- **TURNO:** MAÑANA Y TARDE

ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES – PLÁSTICA - TECNOLOGÍA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUGANDO SE APRENDE”.

CONTENIDOS: REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA. VALOR POSICIONAL. DESCOMPOSICIÓN EN UNOS-DIECES.FIGURA Y CUERPOS GEOMÉTRICOS. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LOS SERES VIVOS.PARTES Y CICLO DE VIDA.ELEMENTOS DE LA PLÁSTICA. MATERIALES CON QUE ESTÁN HECHOS LOS PRODUCTOS.

INDICADORES DE LA EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: EXPLORA LAS REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA PARA LEER, ESCRIBIR, ORDENAR, COMPARAR, NÚMEROS. DESCOMPONE Y COMPONE NÚMEROS SEGÚN EL VALOR POSICIONAL EN SUMAS DE UNOS Y DIECES. ESTABLECE RELACIONES ENTRE LAS DISTINTAS FIGURAS Y CARAS DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.

CIENCIAS NATURALES: IDENTIFICA CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LAS PLANTAS Y ANIMALES (PARTES, CICLO VITAL).

IDENTIFICA CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL SER HUMANO.

EDUC. PLÁSTICA: IDENTIFICA LOS ELEMENTOS DE COMPOSICION Y PALETA DE COLORES.

EDUC. TECNOLÓGICA: NOMBRA LOS DISTINTOS MATERIALES DE LOS PRODUCTOS.

DESAFÍO: JUGAR AL JUEGO DE LA OCA CON LOS CONTENIDOS APRENDIDOS POR MEDIO DE VIDEOLLAMADAS.

ACTIVIDADES. MATEMÁTICA: PRESTA ATENCIÓN PARA EL JUEGO FINAL.

1- EXPLORA EL CUADRO DE LAS FAMILIAS DE LOS NÚMEROS. AYUDA AL GAUCHO A APRENDER SOBRE LOS NÚMEROS.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

GAUCHO A APRENDER SOBRE LOS NÚMEROS.

➤ ¿CÓMO ESTÁN

ORGANIZADOS LOS NÚMEROS?

➤ ¿HASTA QUÉ

CASILLERO PODÉS CONTAR SIN

AYUDA? ¿CON AYUDA?



2- ESCRIBE LOS NOMBRE DE LAS SIGUIENTES FAMILIA DE NÚMEROS.

20..... 30.....

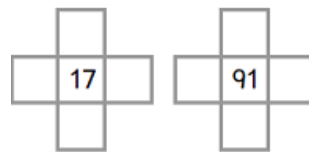
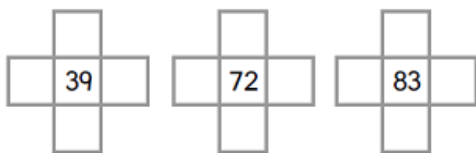
50..... 60.....

80..... 90.....

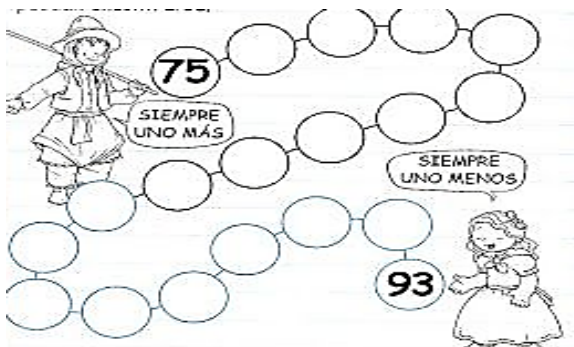
3- BUSCA EN EL CUADRO DE NÚMEROS :

- 3 NÚMEROS CON CIFRAS IGUALES. _____
- EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES DEL 99 _____
- EL NÚMERO QUE ESTÁ DESPUÉS DEL 59 _____

4- AL PAISANO SE LE ESCAPARON ALGUNOS NÚMEROS. AYÚDALO A COMPLETAR.



5- CONTINÚA LA SERIE PARA QUE LOS PAISANOS SE JUNTEN A BAILAR.



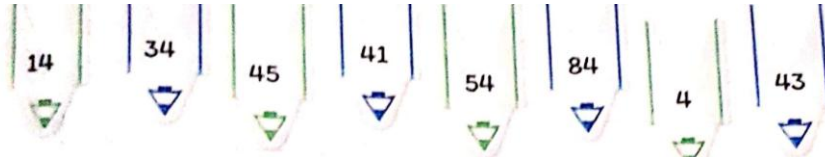
Escuela "CAPITAL FEDERAL" – 1º Grado "A" Y "B" – Área Integradas

6- "DE COMPRA EN LA PULPERIA DON JOSÉ"

CUARENTA Y...



- DON JOSÉ NOMBRÓ EL NÚMERO, PERO NO SE ENTENDIÓ BIEN. PINTA LOS NÚMEROS QUE PODRÍAN ACERCARSE AL MOSTRADOR.



- ORDENA LOS NÚMEROS QUE YA ATENDIÓ DON JOSÉ DESDE EL PRIMERO.



7- LA PAISANITA MARÍA FUE A LA PULPERÍA POR PRIMERA VEZ. OBSERVA Y RESUELVE. ¿CUÁNTO DINERO TIENE?



¿QUÉ PRODUCTOS PUEDE COMPRAR? INDÍCALO ENCERRANDO EL **SI** O EL **NO**.

FINALMENTE MARÍA COMPRÓ ESTE DULCE. ¿ESTÁ BIEN LO QUE SEPARÓ PARA PAGAR?



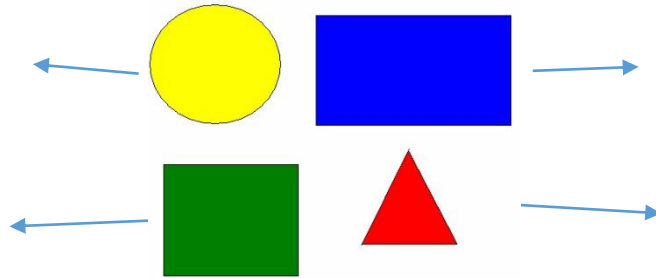
EL 42 TIENE UN 4 Y 2,
¡CON 4 MONEDAS Y 2
BILLETES ESTA JUSTO!



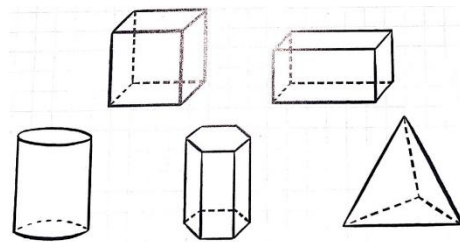
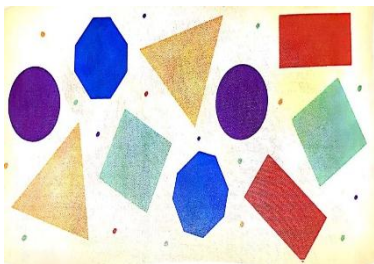
Escuela "CAPITAL FEDERAL" – 1º Grado "A" Y "B" – Área Integradas

8- PARA EL FESTEJAR LA TRADICIÓN, REALIZAN GUIRNALDAS Y BANDERINES.

¿QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS PUEDES UTILIZAR? COLOCA SUS NOMBRES.



9- PINTA DEL MISMO COLOR LA CARA DEL CUERPO GEOMÉTRICO QUE UTILIZARON PARA LA GUIRNALDA.



CIENCIAS NATURALES

10. OBSERVA LA SIGUIENTE IMAGEN. MENCIONA TODOS LOS SERES VIVOS Y NO VIVOS.



VIVOS	NO VIVOS

11. ¿EN QUÉ NOS PARECEMOS? UNE CADA PARTE DEL CUERPO.



- CABEZA
- TRONCO
- BRAZO
- PATAS
- COLA
- PIE



Escuela "CAPITAL FEDERAL" – 1ºGrado "A" Y "B"– Área Integradas

12. MARCA CON UNA X DONDE CORRESPONDA.

ANIMAL	ALIMENTACIÓN			COBERTURA		
	CARNÍ-VORO	HERBÍ-VORO	OMNÍ-VORO	PELOS	ESCAMAS	PLUMAS
GALLINA						
PEZ						
CABALLO						



13. EN LA IMAGEN HAY UN  . PINTA SEGÚN SU TALLO ES:

HIERBA

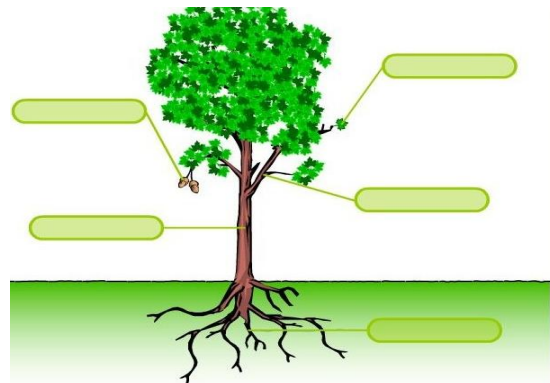
ARBUSTO

ÁRBOL

14- AYUDA A LA PAISANA A COMPLETAR LAS PARTES DE LA PLANTA.

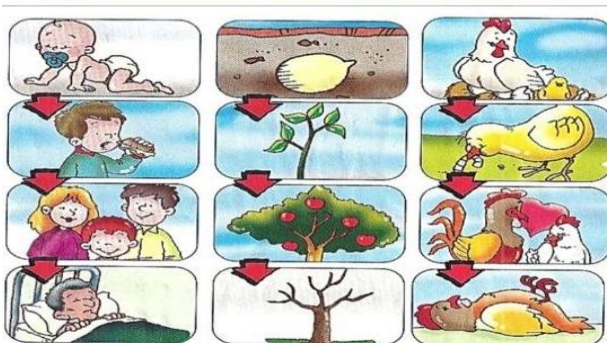


¿TE ACUERDAS?



15- COMO YA SABES TODOS LOS SERES VIVOS CUMPLEN UN CICLO VITAL. ESCRIBE LAS ETAPAS DEL CICLO VITAL.

DIFERENTES CICLOS DE VIDA



Four empty rectangular boxes for writing the stages of the life cycle.

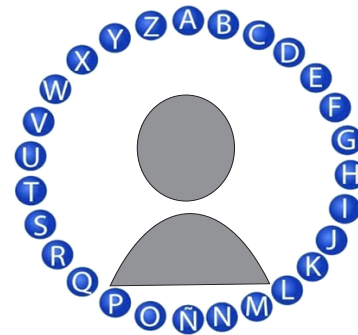
EDUCACIÓN PLÁSTICA:

VAMOS A JUGAR AL "ROSCO" CON LA AYUDA DE UN ADULTO, DEBES RESPONDER PREGUNTAS DE ESTA ÁREA QUE VISTE A LO LARGO DEL AÑO Y ANOTARLAS A CONTINUACIÓN DE LA LETRA INICIAL.

COMIENZA CON R. UNO DE LOS COLORES PRIMARIOS.

COMIENZA CON P. ELEMENTO MÁS PEQUEÑO DE COMPOSICIÓN

BUSCA LA LETRA INICIAL DE TU NOMBRE Y ESCRÍBELA.



TECNOLOGÍA.

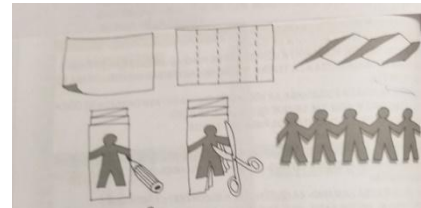
1- JUEGA CON PAPEL Y TIJERA.

SIGUE LAS INSTRUCCIONES: PLIEGA UN DE PAPEL EN ZIGZAG.

COPIA EL DIBUJO.

CORTA POR LAS LÍNEAS CON MUCHO CUIDADO.

RECUERDA USAR CON CUIDADO LA TIJERA.



2- RESPONDE:

A- ¿DE QUÉ MATERIAL ESTÁ HECHA LA FIGURA LOGRADA?

PAPEL TELA CARTÓN

B- LA TIJERA QUE USASTES ESTÁ HECHA DE...

PLÁSTICO METAL PLÁSTICO Y METAL.

❖ **JUGAR CON LA SEÑO AL JUEGO DE LA OCA.**

DIRECTORA: JUANA MONTAÑO - VICEDIRECTORA: ZULMA ORELLANO.