

GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN (2)**ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA BARRIO FRONDIZI.****CUE: 7000899-00****TURNO: MAÑANA Y TARDE****GRADO: 1° “A” Y “B”****CICLO: PRIMERO****NIVEL:****PRIMARIO DOCENTES: LAURA ECHEGARAY - LORENA SOLER - NATALIA ENRIQUE - MARCELA CÓRDOBA****ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS SOCIALES – MÚSICA - PLÁSTICA****TÍTULO: “CONSTRUYENDO CON IMÁGENES, FORMAS, TEXTURAS, NÚMEROS Y SONIDOS UNA OCA DEL CAMPO Y LA CIUDAD”****CONTENIDOS:**

- NÚMEROS NATURALES. LECTURA, ESCRITURA, DESCOMPOSICIÓN Y RELACIONES NUMÉRICAS.
- RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMAS Y RESTAS.
- RELACIONES ESPACIALES. RECORRIDOS. FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- PAISAJE URBANO Y RURAL. CARACTERÍSTICAS. LOS TRANSPORTES.
- EXPLORACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE COLORES, FORMAS, FIGURA Y FONDO. SONIDOS DEL ENTORNO NATURAL Y ARTIFICIAL O SOCIAL.
- ATRIBUTOS DEL SONIDO: LARGO- CORTO, SUAVE- FUERTE.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- LEE, ESCRIBE, DESCOMPONE Y ESTABLECE RELACIONES NUMÉRICAS.
- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS USANDO DIBUJOS, CÁLCULOS, NOCIONES ESPACIALES Y RECONOCIMIENTO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- DIFERENCIA EL ESPACIO URBANO DEL RURAL Y SUS CARACTERÍSTICAS.
- DISTINGUE TRANSPORTES PROPIOS DEL CAMPO Y LA CIUDAD.
- IDENTIFICA LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. DIFERENCIA LA FIGURA Y FONDO. DISTINGUE TEXTURAS Y RECONOCE LAS FORMAS.
- IDENTIFICA LOS SONIDOS NATURALES Y ARTIFICIALES.
- RECONOCE AUDITIVAMENTE LOS OBJETOS SONOROS Y REPRESENTA LOS GRÁFICAMENTE. ANALIZA CADA OBJETO SONORO.
- CLASIFICA SEGÚN EL ATRIBUTO DEL SONIDO CORRESPONDIENTE A CADA OBJETO SONORO

DESAFÍO:

ARMAR CON DISTINTOS MATERIALES UN TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA DEL CAMPO Y LA CIUDAD RESOLVIENDO SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ESCONDIDAS DENTRO DEL JUEGO, INCLUYENDO LOS SONIDOS DE AMBOS ESPACIOS, TENIENDO EN CUENTA LA CANTIDAD DE CASILLEROS Y SUS IMÁGENES.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES.**LUNES 16 DE NOVIEMBRE.****¡¡ A JUGAR A LA OCA NUMÉRICA CON CAPERUCITA Y EL LOBO!!****¿CÓMO SE JUEGA?**

- ✓ JUEGAN DOS PERSONAS CON EL TABLERO Y UN DADO.
- ✓ COMIENZA EL QUE SACA EL NÚMERO MÁS GRANDE.
- ✓ POR TURNOS AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO INDICA EL DADO.
- ✓ SI CAEN EN UN CASILLERO CON NÚMERO CELESTE DEBEN CUMPLIR LA PRENDA.
- ✓ GANA EL PRIMERO QUE LLEGA AL 46.

**PRENDAS DEL JUEGO.****2- RECITA LOS NÚMEROS POSTERIORES A ÉL, HASTA 10.****16- DECÍ SU NOMBRE EN VOZ ALTA.****20- DIBUJA LA CANTIDAD DE DIECES QUE LO FORMAN.****25- DESCOMPONELO EN FORMA DE SUMA.****34- RETROCEDE 6 LUGARES ¿A QUÉ CASILLERO LLEGASTE?****38- AVANZA 8 LUGARES ¿CON QUIÉN TE ENCONTRASTE?**

¡¡AHORA TE TOCA AYUDAR A CAPERUCITA!!

- COMPLETA CON LA SERIE NUMÉRICA QUE FALTA.



- ENCIERRA CON TRIÁNGULOS LOS TRES NÚMEROS POSTERIORES A 51.
- ESCRIBE SU NOMBRE 36:.....
- ANOTA EN QUÉ NÚMERO ESTA LA CANASTA Y CAPERUCITA:
.....
- RODEA CON UN CÍRCULO LOS TRES NÚMEROS ANTERIORES A 68.
- COLOCA UN CUADRO AL NÚMERO MAYOR QUE CUARENTA Y MENOR QUE CUARENTA Y NUEVE TERMINA EN 8.
- DIBUJA LOS Y LOS A 45.
- OBSERVA EL TABLERO EN EL QUE JUGASTE A LA OCA.

¿QUÉ PAISAJE VES? COLOREA LA OPCIÓN CORRECTA.

PAISAJE DE CIUDAD PAISAJE DE CAMPO

- ANOTA EN LISTA ALGUNOS ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS QUE VES.
- ELIGE DOS ELEMENTOS Y DIBUJALOS PARA PEGAR LUEGO EN EL TABLERO QUE REALIZARÁS.

MARTES 17 DE NOVIEMBRE.

PLÁSTICA.

EN UNA CARTULINA BLANCA O DE COLOR CLARO VAS HACER UN TABLERO PARA UN JUEGO, REALIZA UN CAMINO CON LÍNEAS, CURVAS QUE OCUPE TODA LA

CARTULINA. DIVIDÍ Y NUMERA EN 15 CUADROS EL CAMINO. PINTA LAS LÍNEAS DE LOS CUADROS CON LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. EN LOS ESPACIOS DE AFUERA DEL CAMINO DIBUJA ÁRBOLES, CASAS, ANIMALES Y TODO CON LO QUE QUIERAS DECORAR.

MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE.

¡¡ GRANDES OBSERVADORES!!

- MIRA ATENTAMENTE LA FOTO QUE MIRA CAPERUCITA Y COMPLETA.

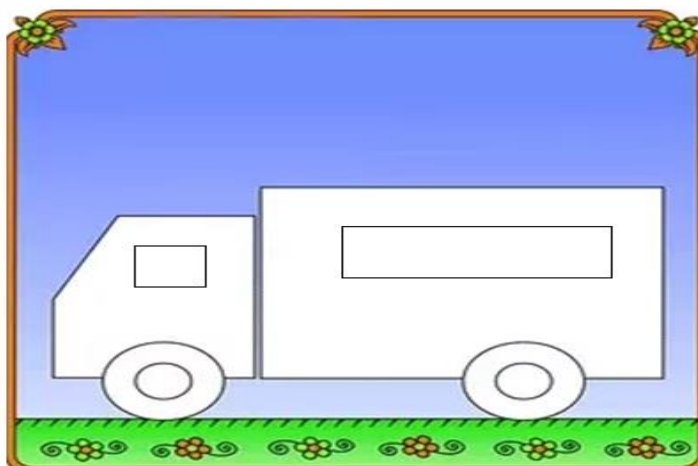


- ¿QUÉ TIPO PAISAJE SE OBSERVA?
 CAMPO CIUDAD
- IMAGINA Y ANOTA EN LISTA LO QUE HAY EN LA CIUDAD, DOS DE CADA UNO.

VIVIENDAS (TIPOS) NEGOCIOS INSTITUCIONES TRANSPORTES

- DIBUJA UNO DE CADA UNO PARA PEGAR EN EL TABLERO DE LA OCA.
- COLOREA DE ROJO LAS LÍNEAS CURVAS Y DE VERDE LA LÍNEAS RECTAS QUE

EL



ENCUENTRES EN CAMIÓN DEL LOBO.

- OBSERVA LA IMAGEN ANTERIOR Y RESPONDE CUÁNTAS FIGURAS VES DE CADA UNA.



- DIBUJA OTRO TRANSPORTE DEL CAMPO CON FIGURAS GEOMÉTRICAS PARA TU TABLERO.

JUEVES 19 DE NOVIEMBRE.

MÚSICA

1-MIRA PRESTANDO MUCHA ATENCIÓN A LOS SONIDOS DEL SIGUIENTE VIDEO DEL RATÓN DEL CAMPO Y LA CIUDAD. <https://www.youtube.com/watch?v=K1CeTJ8JE40>

2-EXTRAE LOS SONIDOS QUE ENCUENTRAS EN EL CAMPO Y LA CIUDAD Y ANÓTALOS EN TU CUADERNO.

3-COMPLETA EL CUADRO CON LOS SONIDOS ENCONTRADOS, CLASIFÍCALOS EN NATURALES Y ARTIFICIALES O SOCIALES. CUATRO DE CADA UNO.

SONIDOS NATURALES	SONIDOS ARTIFICIALES O SOCIALES

4-ANALIZA LOS CUATRO SONIDOS QUE SELECCIONASTE Y CLASIFÍCALOS A CADA UNO DE LOS SONIDOS EN, SUAVE O FUERTE. COMO LO REALIZASTE EN LA GUÍA 5.

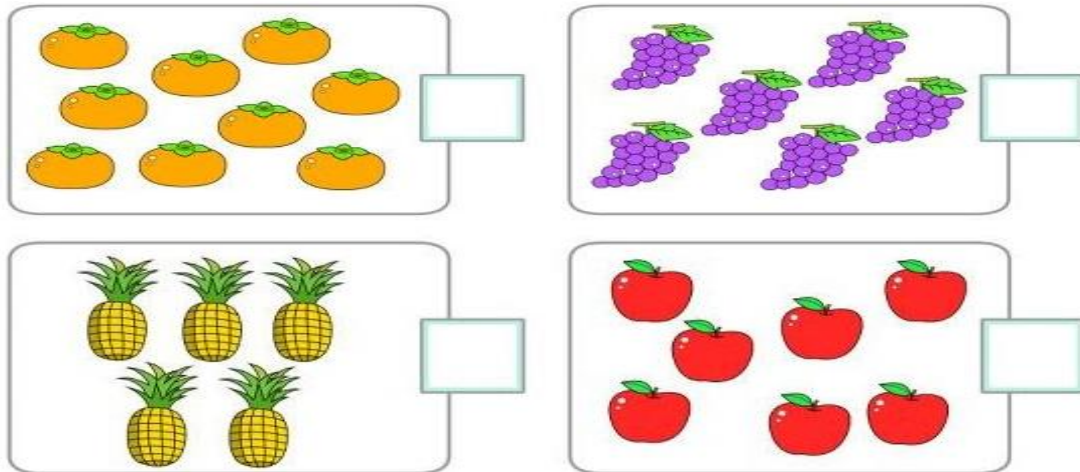
5-BUSCA RECORTA Y PEGA O DIBUJA 4 SONIDOS NATURALES Y 4 ARTIFICIALES O SOCIALES PARA PEGAR EN TU JUEGO DE LA OCA. LA REGLA QUE DEBES CUMPLIR AL JUGAR ES QUE CUANDO LLEGUES ALGÚN CASILLERO CON ESTOS SONIDOS NO PODRÁS AVANZAR SI NO LO PRODUCES CON TU VOZ.

6- ESPERO TU VIDEO EXPLICANDO QUE SONIDOS ELEGISTE, CUÁLES SON LOS NATURALES, CUÁLES LOS ARTIFICIALES O SOCIALES.

VIERNES 20 DE NOVIEMBRE.






¡¡CAPERUCITA Y LA ABUELA COSECHARON EN LA GRANJA!!

- CUENTA Y ANOTA EL NÚMERO.



LEE, DIBUJA, ELIGE EL CÁLCULO CORRECTO Y ANOTA LA RESPUESTA.

➤ ¿CUÁNTAS  Y  COSECHARON EN TOTAL?

➤ SI COMIERON     ¿CUÁNTAS  LE QUEDAN?

- ANOTA EN UN PAPEL DE COLOR UNA SUMA Y UNA RESTA PARA PEGAR EN EL TABLERO.
- **¡MANOS A LA OBRA!** ¡ARMA TU TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA CON TODOS LOS ELEMENTOS QUE HAS IDO REALIZANDO!
 - ✓ YA TIENES EL TABLERO DIBUJADO Y DECORADO QUE REALIZASTE EN PLÁSTICA.
 - ✓ EN CADA CASILLERO COLOCA EL NÚMERO COMENZANDO CON EL 1 Y TERMINANDO CON EL 15. PUEDES USAR DIFERENTES COLORES.
 - ✓ PEGA EN LOS CASILLEROS TODOS LOS DIBUJOS O RECORTES QUE FUISTES HACIENDO DURANTE LA SEMANA EN CADA UNA DE LAS TAREAS ALTERNANDO ENTRE LOS CASILLEROS.
 - ✓ ¡LISTO TABLERO TERMINADO!
 - ✓ ENVÍA UNA FOTO DE TU TABLERO TERMINADO.
 - ✓ EN UN VIDEO EXPLICA A LA SEÑO QUE SIGNIFICA CADA IMAGEN QUE PEGASTE. (POR EJEMPLO SI PEGASTE UNA VACA PUEDES DECIR ANIMAL QUE VIVE EN EL CAMPO, SU SONIDO POR EJEMPLO ES MUUUU)
 - ✓ AHORA YA TIENES UNA OCA DISEÑADA POR VOS PARA DIVERTIRTE EN FAMILIA.

DIRECTORA: ALICIA MARTÍN

VICE DIRECTORA: CARINA CONTERAS