

ESCUELA FRANCISCO NARCISO DE LAPRIDA - PRIMER GRADO – ÁREAS INTEGRADAS
GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (3)

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

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



\$ 12



\$ 28



\$16



\$10

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

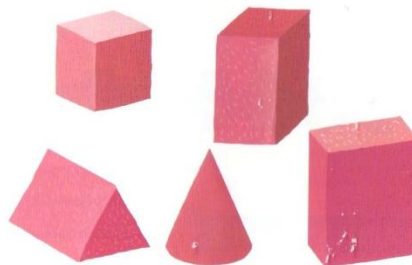
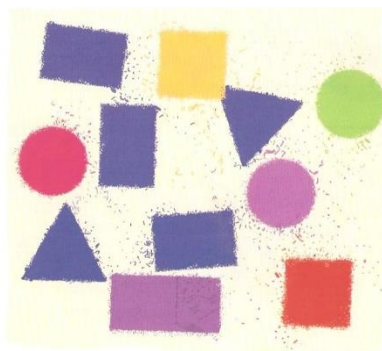


- LA ABUELA COMPRÓ 6 EMPANADAS Y SE COMIERON 2 ¿CUÁNTAS LE

- QUEDARON? 

4- CARLA USÓ CUERPOS GEOMÉTRICOS COMO SELLOS PARA HACER ESTA

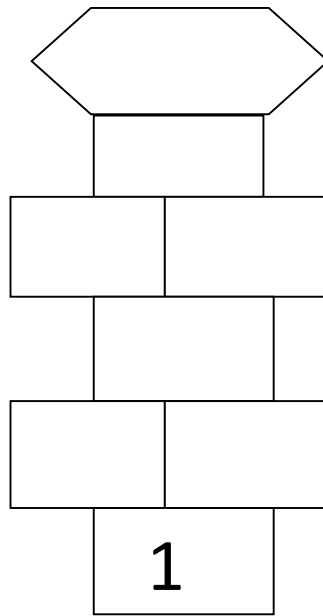
5- OBRA DE ARTE. UNE CON FLECHAS EL CUERPO CON LA FIGURA.



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

COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

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



CIENCIAS NATURALES

1- PINTA LOS ELEMENTOS QUE NO TIENEN VIDA.



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

TECNOLOGÍA

1- UNE CON FLECHAS SEGÚN CORRESPONDA:

ORIGEN:		FABRICACIÓN
ANIMAL		ARTESANAL
VEGETAL		INDUSTRIAL
MINERAL		

MATERIA PRIMA: MADERA, PLÁSTICO, CARNE DE VACA.

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 TU SEÑO.

¡GRACIAS QUERIDA FAMILIA POR TANTO ESFUERZO!

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