

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 18 DE RETROALIMENTACIÓN**

**ESCUELA:** Dr. Juan Crisóstomo Albarracín

**CUE:** 700058400

**DOCENTE:** Mariela Sifón

**GRADO:** 1º **CICLO:** Primer **NIVEL:** Primario **TURNO:** Tarde

**ÁREAS:** Matemática Lengua, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana. Tecnología, Música, Artes Visuales, Ed. Física

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡NOS DIVERTIMOS JUGANDO!

**PROPÓSITO:**

\*Interpretar la información brindada.

\*Propiciar diferentes alternativas de soluciones a los problemas o dificultades.

\*Aprender a partir del error o del obstáculo planteado.

**CAPACIDADES:**

\***COMUNICACIÓN:** \*Comprende y produce textos.

\***RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA:** \*Diseñar diferentes alternativas de solución del problema.

\***APRENDER A APRENDER:** \*Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

**CONTENIDOS:**

**Matemática:** Usar números naturales de una cifra. Operaciones de cálculos de adición.

**Lengua:** La lectura (comprensión y el disfrute) de textos literarios (cuentos). La escritura de palabras y de oraciones que conforman un texto.

**-Ciencias Naturales:** Los seres vivos .Tipos de coberturas (plumas, pelos y escamas)

**-Ciencias Sociales:** paisajes rurales y urbanos. Características

**-Formación Ética y Ciudadana:** La relación entre los valores y las normas en situaciones concretas. La responsabilidad.

**Música:**-Cualidades o atributos del sonido: intensidad (grado fuerte y suave), timbre, (Voces de animales), duración (largo y corto) y altura (grave, agudo)

**-Ed. Física:** Identificación y ejecución de habilidades de habilidades motrices básicas locomotoras: saltos y desplazamientos

**-Artes visuales:** La percepción multisensorial de diferentes hechos visuales: expresión de sensaciones, emociones sentimientos e ideas sobre producciones artísticas

**-Tecnología:** Vestimenta

Criterios de Evaluación	Si	No	Evidencia
<i>Leo y comprendo las actividades.</i>			
Reconozco operaciones de cálculos: sumas y restas			
Realizo el diseño del juego			

**INDICADORES:**

- \*Arma el juego de la ruleta
- \* Comprende el cuento.
- \* Lee el título.
- \*Realiza las operaciones de sumas.
- \*Identifica el campo y la ciudad
- \*Reconoce la cobertura de los animales
- \*Identifica el valor de la responsabilidad
- \*Realiza diferentes producciones
- \*Identifica la vestimenta
- \*Reconoce el cuerpo en movimiento

**ACTIVIDADES:**

**DESAFÍO: DISEÑAR UN TEJO EN FAMILIA**

**¡ARMAMOS EL JUEGO!**

**MATERIALES:**

- \*MARCADORES      \* AFICHES      \*PIEDRITAS

**DISEÑO DEL TEJO:**

**PRIMER PASO:**  
CON AYUDA DE MAMÁ DIBUJO EL CIRCUITO EN EL SUELO O EN EL AFICHE.

**SEGUNDO PASO:**

**\*ESCRIBO LOS NÚMEROS COMO EN EL EJEMPLO DEL 1 AL 10.**



**REGLAS DEL JUEGO:**

**SE JUEGA DE DOS O MÁS JUGADORES**

\*SE LANZA LA PIEDRA, SOBRE EL CUADRO NÚMERO UNO.

\*SI LO CONSIGUEN, VOLVERÁN A TIRAR, PERO AHORA SOBRE EL SEGUNDO CUADRO.

\*EL JUEGO SEGUIRÁ HASTA QUE LA PIEDRA HAYA PASADO POR TODOS LOS CUADROS.

\*DESDE EL MOMENTO QUE FALLES AL LANZAR LA PIEDRA, PORQUE NO CAE EN EL CUADRO QUE TE CORRESPONDE, O BIEN, PORQUE NO AGUANTAS EL EQUILIBRIO PIERDES Y LE TOCA AL OTRO.

¡GANA EL QUE LLEGUE AL NÚMERO DIEZ!

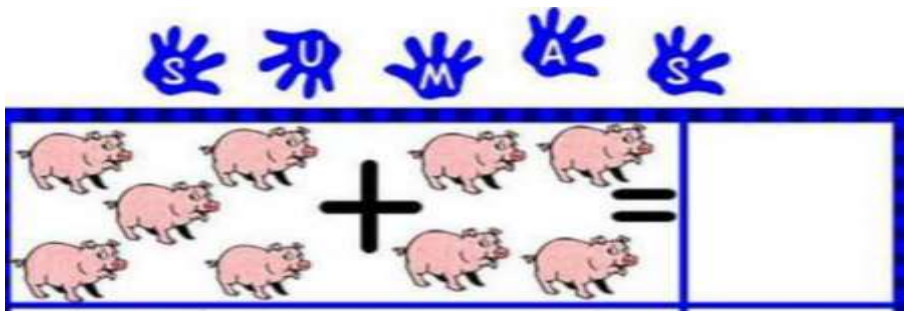
LUNES 9 DE NOVIEMBRE

### MATEMÁTICA

1) OBSERVA LA IMAGEN

AL TIRAR LA PIEDRA EN EL NÚMERO 1:

TENDRÁS QUE SUMAR LOS SIGUIENTES ANIMALES



ESCRIBO EL RESULTADO EN EL CUADERNO:.....

2-MAMÁ LEE EL CUENTO

#### LOS TRES CERDITOS

TRES CERDITOS HACEN SUS CASAS, PERO PARA TARDAR MENOS Y JUGAR, LOS DOS PRIMEROS LAS HACEN DE PAJA Y MADERAS, MIENTRAS EL MAYOR SE ESFUERZA MÁS Y LA HACE DE LADRILLO. EL LOBO COMO NO PUEDE TIRAR LA ÚLTIMA CASA SOPLANDO, TRATA DE ENTRAR POR LA CHIMENEA, PERO LOS CERDITOS PREPARAN UN CALDERO Y EL LOBO HUYE.

¡SEGUIMOS JUGANDO AL TEJO!

TIRA LA PIEDRA EN EL CUADRO 2: ¿LO CONSEGUISTE?

AHORA EN EL CUADERNO:

\* **DIBUJA** LOS PERSONAJES DEL CUENTO.

\* **ESCRIBE** OTRO TÍTULO.....

\* **LEO SOLITO EL TÍTULO DEL CUENTO.**

\* **GRABA UN VIDEO Y SE LO ENVÍAS A LA SEÑO**

**MARTES 10 DE NOVIEMBRE**

**CIENCIAS SOCIALES**

**PASA AL SIGUIENTE CUADRITO: TIRANDO LA PIEDRA EN EL NÚMERO 3**

**MARCA** EN EL CUADERNO LA OPCIÓN CORRECTA

¿DÓNDE VIVÍAN LOS CHANCHITOS?

**CAMPO**

**CIUDAD**

**CIENCIAS NATURALES**

**¡SEGUIMOS JUGANDO AL TEJO!**

AL TIRAR LA PIEDRA EN EL NÚMERO 4:

\* **RODEA** EN EL CUADERNO LA IMAGEN CORRECTA.

¿CUÁL DE ESTOS ANIMALES TIENEN PELOS?



**MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE**

**FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA**

**¡SEGUIMOS AVANZANDO!**

**LLEGAMOS AL CASILLERO 5:**

**DIBUJA EN TU CUADERNO CONSEJOS PARA EL CUIDADO DE LOS ANIMALES**

**TECNOLOGÍA**

**AL TIRAR LA PIEDRA EN EL NÚMERO 6:**

**DIBUJA EN EL CUADERNO ¿CÓMO VESTIRÍAS A LOS CHANCHITOS?.....**

**JUEVES 12 DE NOVIEMBRE**

**ARTES VISUALES**

**¡LLEGAMOS AL CASILLERO 7!**

**DIBUJA EN UNA HOJA BLANCA LOS PERSONAJES DEL CUENTO, SUS CASAS Y EL LUGAR DONDE VIVÍAN.**

**\*BUSCA DIFERENTES MATERIALES POR EJEMPLO PASTO SECO, RAMITAS PIEDRITAS PARA REEMPLAZAR LA CASA DE LADRILLO, TELAS PARA LA ROPITA DE LOS CHANCHITOS, CAFÉ YERBA, ETC., PARA PEGAR EN EL DIBUJO REALIZANDO ASÍ UN COLLAGE.**

**VIERNES 13 DE NOVIEMBRE**

**MÚSICA**

**TIRA LA PIEDRA EN EL NÚMERO 8:**

**COMPLETA**

**EL SOPLIDO DEL LOBO ES .....**



**LARGO**



**CORTO**

**3-ESCRIBE EN EL CUADERNO: CÓMO ES EL SONIDO DE LA PAJA (FUERTE O SUAVE) .....**

**EDUCACIÓN FÍSICA**

**SEGUIMOS EN EL CIRCUITO AL NÚMERO 9:**

**TRABAJA DESPLAZÁNDOTE:**

**CUANDO LOS HACEMOS DECIMOS, DE QUÉ TIPO SON LOS ANIMALES (CON PELO, PLUMAS Y ESCAMAS). SI CAMINAN, SALTAN O VUELAN.**

- a) COMO PERRO PEQUEÑO.
- b) DANDO PASOS LARGOS COMO UN DINOSAURIO.
- c) DANDO PASOS CHIQUITOS COMO UNA HORMIGUITA.
- d) PARA ADELANTE MOVIENDO AVE COMO UN ÁGUILA
- e) COMO UN LEÓN.



¡A DIVERTIRSE!

DIRECTORA: LIC. ANA MIRTA CASTRO