

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN. GRUPO 2

ESCUELA: SALVADOR MARÍA DEL CARRIL

CUE: 7000588_00

DOCENTES: IRIS MUÑOZ, MARIELA GIMÉNEZ Y MARIELA FERNÁNDEZ

GRADO: 1°

AÑO: 2020

CICLO: PRIMER

NIVEL: PRIMARIO

TURNO MAÑANA

ÁREA CURRICULAR: ÁREAS INTEGRADAS.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUEGO Y DISFRUTO.

CONTENIDOS:

MATEMÁTICA: SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMA Y RESTA.

CIENCIAS NATURALES: LOS SERES VIVOS: CARACTERÍSTICAS QUE LOS DEFINEN COMO TAL Y DIFERENCIAS CON LO NO VIVO.

FORMACIÓN ÉTICA: LA RELACIÓN ENTRE LOS VALORES Y LAS NORMAS EN SITUACIONES CONCRETAS.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS

EDUCACIÓN FÍSICA: HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTIVAS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

ÁREA	INDICADORES
MATEMÁTICA	IDENTIFICA LOS CÁLCULOS NECESARIOS PARA RESOLVER UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.
CIENCIAS NATURALES	RECONOCE CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS.
FORMACIÓN ÉTICA	RECONOCE ACTITUDES RESPONSABLES SOBRE EL CUIDADO DE LOS SERES VIVOS.
EDUCACIÓN TECNOLÓGICA	IDENTIFICA LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS. DIFERENCIA MEDIOS TÉCNICOS DE MATERIALES.
EDUCACIÓN FÍSICA	PARTICIPA ACTIVAMENTE DE JUEGOS PROPUESTOS. RESPETA LAS REGLAS DEL JUEGO.

DESAFÍO: DISEÑAR EL JUEGO DE LA OCA CON ANIMALES.

ACTIVIDADES:

MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA

1- OBSERVAR LA IMAGEN.



2- ESCRIBIR UNA LISTA DE:

SERES VIVOS

ELEMENTOS SIN VIDA

3- PINTAR LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

	¿NACIÓ DE OTRO SER VIVO?		¿CRECIÓ CON EL TIEMPO?		¿ES UN SER VIVO?	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO

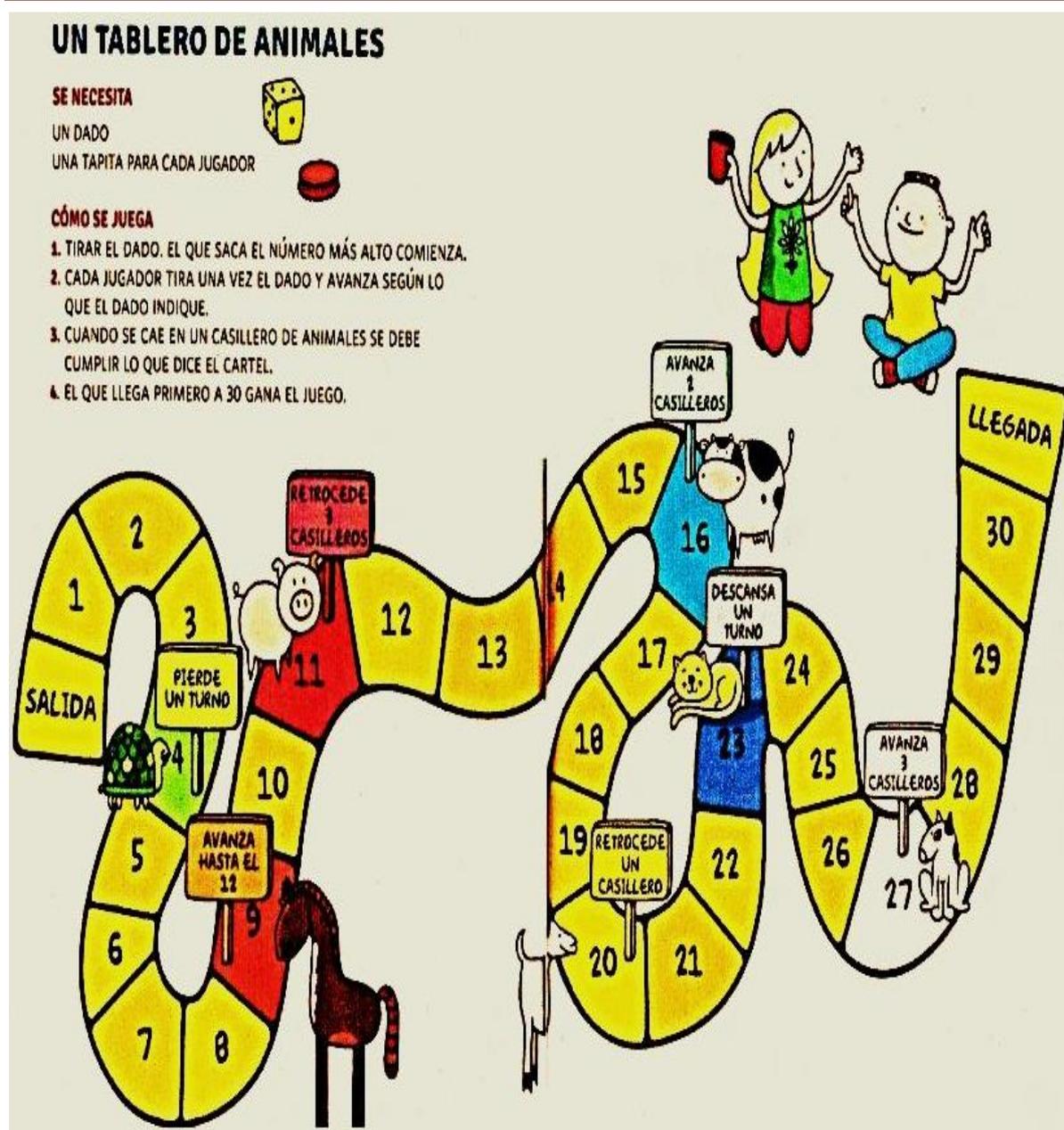
4- DIBUJAR EL ANIMAL QUE MÁS TE GUSTE Y ESCRIBIR CÓMO LO CUIDARÍAS.

5- CONFECCIONAR EL JUEGO DE LA OCA CON ANIMALES, UTILIZANDO MATERIALES QUE TENGAS EN CASA.

OBSERVAR LA COPIA, RECORTARLA Y PEGARLA SOBRE CARTÓN.

CONVERSAR CÓMO SE JUEGA.

¡AHORA A JUGAR EN FAMILIA!



6- PENSAR Y RESOLVER

LUCAS ESTABA EN EL 7 Y SACÓ 3 EN EL DADO. ¿EN QUÉ CASILLERO PUSO LA FICHA?_____

SUSI ESTABA EN EL 11 PERO TUVO QUE RETROCEDER 3 CASILLEROS. ¿EN QUÉ CASILLERO PUSO LA FICHA?

ENVIAR COMO EVIDENCIA UNA FOTO, AUDIO O VIDEO JUGANDO A LA OCA.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

TEMA: LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS.

1)-TENIENDO EN CUENTA EL JUEGO DE LA OCA REALIZADO:

A)-PINTAR SOLO LOS “PRODUCTOS TECNOLÓGICOS” (FABRICADOS POR EL HOMBRE).



B)- COLOREAR LOS MEDIOS TÉCNICOS (HERRAMIENTAS) QUE UTILIZASTE PARA REALIZAR EL JUEGO DE LA OCA:

REGLA – PUNZÓN – LÁPIZ – BATIDOR – TIJERA – SERRUCHO - MARCADORES.

C-MENCIONAR LOS MATERIALES USADOS PARA LA CONFECCIÓN DEL JUEGO DE LA OCA:

EVIDENCIA A PRESENTAR: FOTO DE LA ACTIVIDAD 1) ÍTEMS: A-B-C

EDUCACIÓN FÍSICA

JUEGO DE LA OCA

- 1- CON LA AYUDA DE UN ADULTO, DIBUJAR EN EL PISO O EN ALGÚN SECTOR DE LA CASA, 10 CASILLEROS (COMO EL DE LA IMAGEN), Y ESCRIBIR SOLO LOS NÚMEROS.
- 2- CON UNA PELOTA DE TRAPO, REALIZA 3 LANZAMIENTOS SOBRE LOS CASILLEROS CON LA MANO, Y 3 LANZAMIENTOS CON EL PIE.



REGLAS DEL JUEGO:

- 1- SI LA PELOTA CAE DOS VECES EN EL MISMO CASILLERO, VOLVER A LANZAR.
- 2- DE ACUERDO AL NÚMERO DONDE CAYÓ LA PELOTA, OBSERVA LA IMAGEN Y REALIZA LA ACTIVIDAD CORRESPONDIENTE.

- SI CAE EN EL CASILLERO N°1, REALIZAR 5 AUTO PASES HACIA ARRIBA CON LA PELOTITA DE MEDIA.
- SI CAE EN EL CASILLERO N.º 2, CORRER 3 VUELTAS ALREDEDOR DE LA MESA.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 3, REALIZAR 4 SALTOS EN EL LUGAR.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 4, CAMINAR COMO PERRITO IDA Y VUELTA
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 5, LANZAR LA PELOTITA 3 VECES Y EMBOCAR EN UN BALDE.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 6, GALOPEAR COMO CABALLO IDA Y VUELTA.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 7, REALIZAR 7 PASES RECEPCIÓN CON LA MANO.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 8, REALIZAR 9 LANZAMIENTOS HACIA ATRÁS POR ENTRE LAS PIERNAS.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 9, REALIZAR 5 PASE – RECEPCIÓN CON EL PIE.
- SI CAE EN EL CASILLERO N° 10, REALIZAR 3 AUTO PASE HACIA ARRIBA, APLAUDIENDO ANTES DE TOMAR LA PELOTA.
- **ENVÍA FOTOS DE LA ACTIVIDAD** 

DIRECTORA: GABRIELA GONZALEZ