

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN. GRUPO 2

ESCUELA: DR HONORIO PUEYRREDÓN

CUE: 7000239_00

DOCENTES: SILVIA ORTIZ – MARIELA FERNÁNDEZ

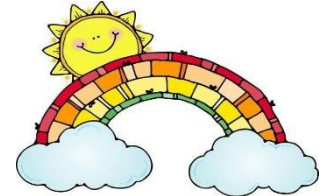
GRADO: 1° “A” Y “B” **AÑO:** 2020 **CICLO:** 1° **NIVEL:** PRIMARIO

TURNO MAÑANA Y TARDE

ÁREA CURRICULAR: ÁREAS INTEGRADAS

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUEGO Y APRENDO.

CONTENIDOS:



MATEMÁTICA: LECTURA Y ESCRITURA DE NÚMEROS HASTA 30. CÁLCULOS MENTALES.

CIENCIAS SOCIALES: DIFERENCIAS ENTRE EL PAISAJE URBANO Y RURAL.

FORMACIÓN ÉTICA: VALORES: LA LIBERTAD.

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: EL CAMPO Y LA CIUDAD

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: EL CAMPO Y LA CIUDAD: DIFERENCIAS Y CLASIFICACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

MATEMÁTICA: IDENTIFICA Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 30. RESUELVE CÁLCULOS MENTALES EN UN JUEGO.

CIENCIAS SOCIALES: IDENTIFICA CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO Y LA CIUDAD.

FORMACIÓN ÉTICA: IDENTIFICA LA PAZ Y LIBERTAD COMO COMO VALORES ESENCIALES DE LAS PERSONAS

EDUCACIÓN TECNOLÓGICA: CLASIFICA LAS ACTIVIDADES DEL CAMPO.

EDUCACIÓN AGROPECUARIA: OBSERVA LOS ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DEL CAMPO Y LA CIUDAD.

DESAFÍO: “CONSTRUIR UN DOMINÓ UTILIZANDO IMÁGENES RELACIONADAS CON EL CAMPO Y LA CIUDAD”.

PARA CONFECCIONAR EL DOMINÓ VAS A NECESITAR ELEMENTOS QUE TENGAS EN CASA: PLASTICOLA, TIJERA Y CARTÓN PARA PEGAR LAS FICHAS DADAS POR LA SEÑO DE TECNOLOGÍA EN LAS PÁGINAS 3 Y 4 DE LA GUÍA, Y LAS SIGUIENTES TARJETAS CON DIFERENTES PISTAS.

ESTÁ ENTRE 14 Y 24 Y TERMINA EN 0.

UNA GRANJA TIENE 9 CERDOS, 2 CABRAS Y 4 VACAS
¿CUÁNTOS ANIMALES HAY?

ES MAYOR QUE QUINCE Y MENOR QUE 17.
¿QUÉ NÚMERO ES?

EN UN CORRAL HABÍAN 15 OVEJAS Y SE ESCAPARON 4.
¿CUÁNTAS OVEJAS QUEDAN?

EMPIEZA CON UN 2 Y ES MAYOR QUE VEINTIOCHO.

TIENE LAS DOS CIFRAS IGUALES Y ESTÁ ENTRE EL 10 Y EL 15.
¿QUÉ NÚMERO ES?

CIENCIAS SOCIALES Y FORMACIÓN ÉTICA.

ACTIVIDADES:

ESCUCHA CON ATENCIÓN EL CUENTO “EL RATÓN DEL CAMPO Y EL RATÓN DE CIUDAD” LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=n07GyKYBxqI>

1- UNE CON FLECHAS DONDE VIVE CADA UNO DE LOS RATONES.



EL RATÓN VESTIDO CON CAMISA Y CORBATA.

CAMPO



EL RATÓN VESTIDO CON JARDINERA.

CIUDAD

2- LEE CADA UNA DE LAS PALABRAS Y FRASES MENCIONADAS EN EL VIDEO Y COLOREA CON ROJO LAS QUE PERTENECEN AL CAMPO Y CON VERDE LAS QUE PERTENECEN A AL CIUDAD.

CASA OSCURA Y PEQUEÑA- EDIFICIO- CULTIVOS DE CHOCLO- CALLES ASFALTADAS- CALLES DE TIERRA- CASA GRANDE.

3- ESCUCHA NUEVAMENTE EL CUENTO Y COLOREA LOS NOMBRES DE LOS VALORES QUE EL RATONCITO DEL CAMPO LE HIZO VER AL RATONCITO DE LA CIUDAD.

PAZ EGOÍSMO SOBERBIA LIBERTAD RESPETO

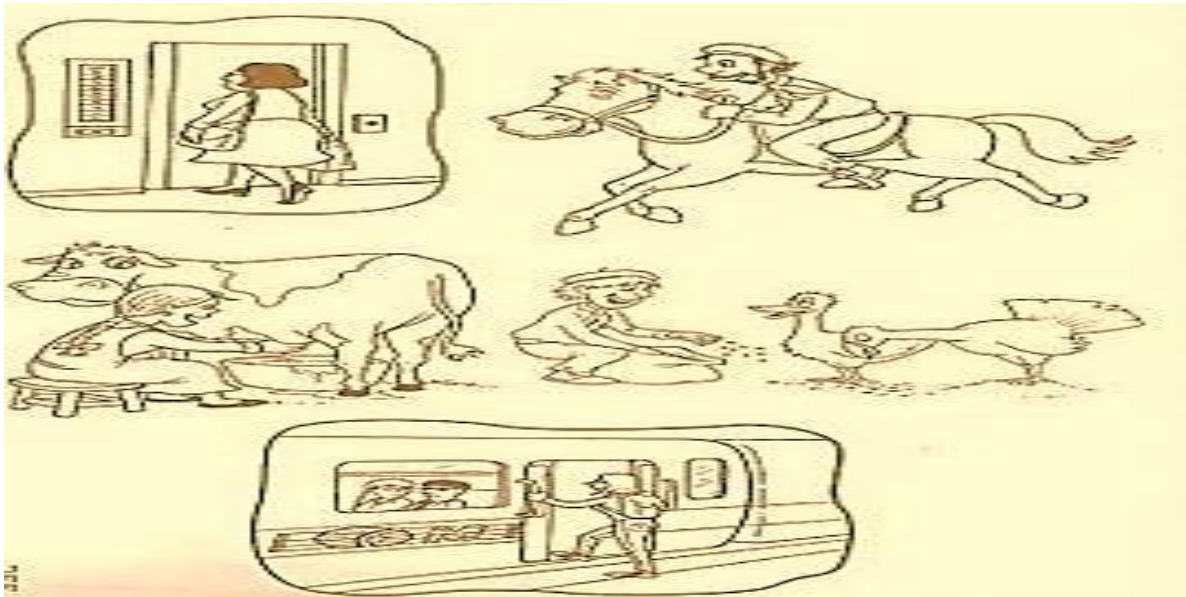
4- RECORTA Y PEGA UNA SITUACIÓN DONDE SE REFLEJE LA LIBERTAD COMO UN VALOR IMPORTANTE.

ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

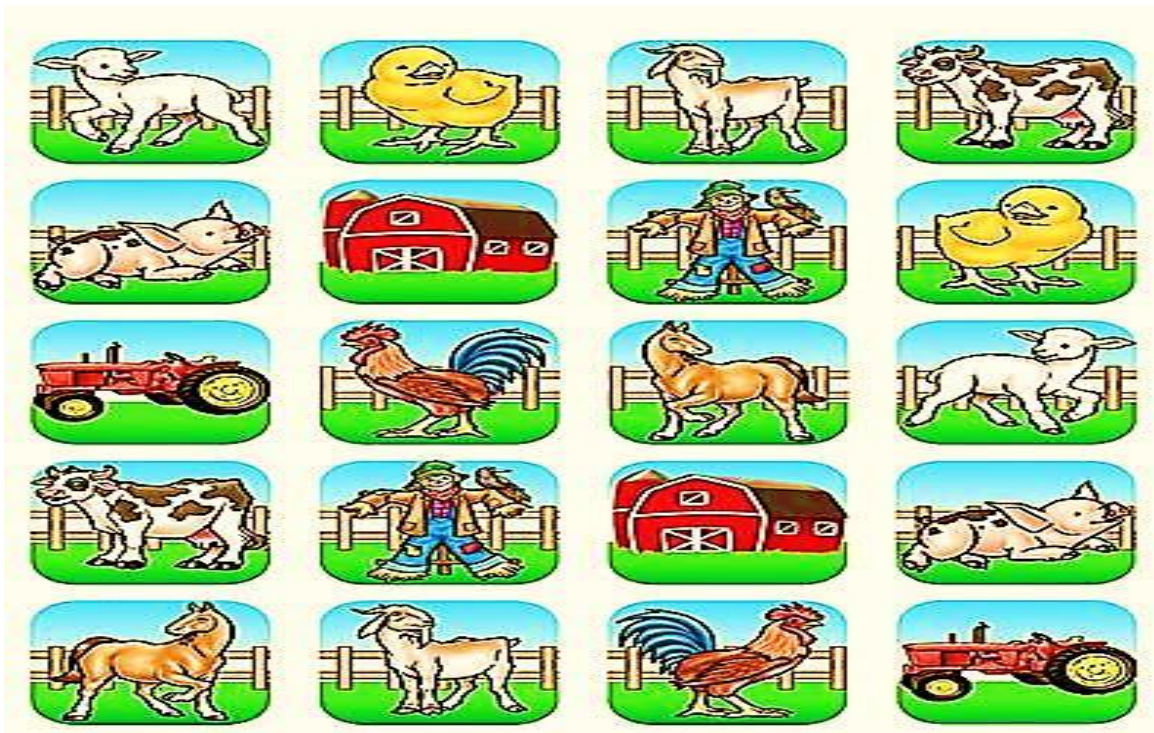
DOCENTE: SUSANA RAMÍREZ

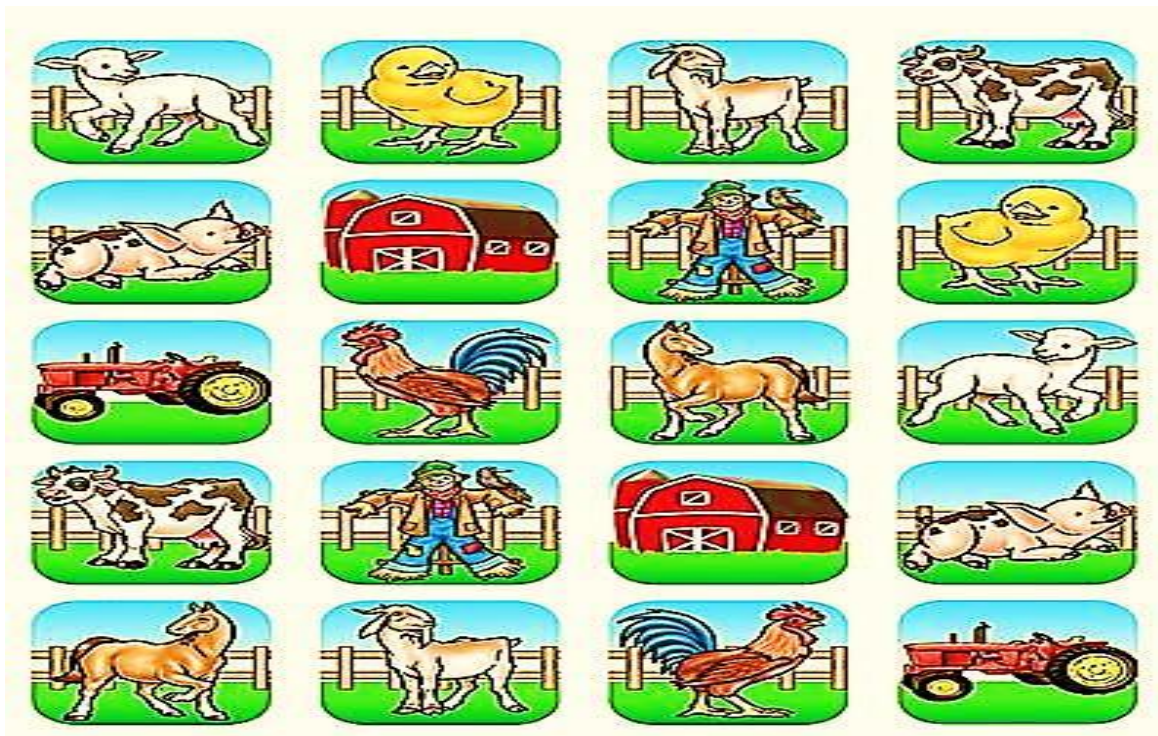
ACTIVIDAD

1) COLOREA LAS COSAS QUE SUELEN HACERSE SOLO EN EL CAMPO



2) CON AYUDA DE MAMÀ, CONSTRUIMOS UN DOMINÓ CON LAS IMÁGENES







EDUCACIÓN AGROPECUARIA

DOCENTE: MARISA FERNÁNDEZ

¿ESTÁ EN EL CAMPO O LA CIUDAD?

- 1) OBSERVA LAS IMÁGENES
- 2) LEE CON ATENCIÓN LAS PALABRAS
- 3) ESCRIBE CADA PALABRAS DONDE CORRESPONDA

 CAMPO	 CIUDAD	
<input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/>	
<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="VACAS"/>	<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="AUTO"/>	
<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="MOLINO"/>	<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="CINE"/>	<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="MOTO"/>
<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="SEMÁFORO"/>	<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="OVEJA"/>	<input style="width: 100%; background-color: #f0e68c; border: none;" type="button" value="PATO"/>

MATEMÁTICA

1- PIENSA Y RESUELVE:

A- CUANDO EL RATÓN DE LA CIUDAD FUE A VISITAR A SU AMIGO LLEVÓ LAS SIGUIENTES PRENDAS DE VESTIR EN SU BOLSO. CUENTA CADA UNA DE ELLAS Y ESCRIBE LOS RESULTADOS.



B- EN EL COLECTIVO QUE VIAJABA EL RATÓN DEL CAMPO PARA LLEGAR HASTA LA CASA DE SU AMIGO, VIAJABAN 12 PASAJEROS, PERO EN LA PARADA BAJARON 3 PASAJEROS. ¿CUÁNTOS PASAJEROS QUEDARON EN EL COLECTIVO?

RESPUESTA:

2- YA CONSTRUISTE TU DOMINÓ, AHORA ¡A JUGAR EN FAMILIA!

R.D: CONVERSAR CÓMO SE JUEGA.

REGLAS DE JUEGO

✚ COLOCAR LAS FICHAS HACIA ABAJO EN LA MESA Y MEZCLARLAS.

✚ SI SON DOS JUGADORES, CADA UNO TOMARÁ 6 FICHAS, SI SON MÁS JUGADORES CADA UNO SOLO TOMARÁ 5 FICHAS, NO DEBEN VER LAS FICHAS DE LOS DEMÁS.

✚ EL PRIMER JUGADOR COLOCARÁ UNA DE SUS FICHAS HACIA ARRIBA

✚ EL SIGUIENTE JUGADOR DEBERÁ COLOCAR UNA FICHA QUE ENCAJE CON UNA DE LAS IMÁGENES DE LA PRIMERA FICHA; SI NO TIENE NINGUNA FICHA QUE ENCAJE DEBERÁ IR TOMANDO FICHAS DE LA MESA UNA POR UNA HASTA ENCONTRAR UNA QUE ENCAJE. EL JUGADOR QUE NO ENCONTRÓ UNA FICHA QUE SE CORRESPONDA CON LA IMAGEN, DEBERÁ SACAR UNA TARJETA, LEER LA PISTAY RESOLVERLA PARA CONTINUAR JUGANDO. SI NO LO HACE DEBERÁ CEDER SU TURNO A OTRO JUGADOR.

✚ GANA EL PRIMERO EN QUEDARSE SIN FICHAS.

LLEGÓ EL MOMENTO DE MOSTRAR TODO LO QUE HICISTE:

• ENVÍA A LA SEÑO UNA FOTO, AUDIO O VIDEO JUGANDO AL DOMINÓ ¡MUCHA SUERTE!

DIRECTORA: MARÍA CELIA ROMERO VICEDIRECTORA: CLAUDIA NANCI LUCERO