

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN- GRUPO 1

ESCUELA: FAUSTINA SARMIENTO DE BELÍN.

CUE:700027500

DOCENTE: ANA MARCÓ

GRADO: 1°

CICLO: PRIMERO

NIVEL: PRIMARIO

TURNO: TARDE

ÁREAS INTEGRADAS: LENGUA. MATEMÁTICA. FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA. CIENCIAS NATURALES. TECNOLOGÍA. ARTES VISUALES. EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO: JUGAMOS Y APRENDEMOS EN FAMILIA

CONTENIDOS:

LENGUA: LA LECTURA Y ESCRITURA DE PALABRAS, CON SOPORTE GRÁFICO. COMPRENSIÓN DE TEXTOS BREVES. **MATEMÁTICA:** NÚMEROS NATURALES. OPERACIONES: SUMA Y RESTA. FIGURAS GEOMÉTRICAS. **FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:** RESPETO POR LAS REGLAS DEL JUEGO. NORMAS DEL JUEGO. **CIENCIAS NATURALES:** HOJAS, FRUTOS Y FLORES COMESTIBLES. **ARTES VISUALES:** EL PUNTO Y LA LÍNEA EN LA CONFIGURACIÓN DE LAS FORMAS. EL COLOR: MEZCLAS ORIENTADAS DEL COLOR. TEXTURA TÁCTIL. **EDUCACIÓN FÍSICA:** JUEGOS TRADICIONALES. REGLAS. CIRCUITO DE TRABAJO.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LEE Y COMPRENDE PALABRAS, FRASES, ORACIONES Y TEXTOS BREVES. ESCRIBE EN ORACIONES CLARAS, LA RESPUESTA A PROBLEMAS O SITUACIONES PLANTEADAS. INTERPRETA Y RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS QUE INVOLUCREN OPERACIONES DE SUMA O RESTA. IDENTIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS SIMPLES. IDENTIFICA FRUTOS, HOJAS Y FLORES (PARTE COMESTIBLE) EN LOS DIFERENTES VEGETALES. INTERPRETA Y RESPETA REGLAS DEL JUEGO. ELABORA FIGURAS SIMPLES UTILIZANDO EL PUNTO Y LA LÍNEA. IDENTIFICA, EXPLORA Y EMPLEA EL COLOR Y LA TEXTURA EN LA CREACIÓN DE FIGURAS. DISEÑA Y EJECUTA CIRCUITOS SIMPLES, COMPRENDIENDO CONSIGNAS. NOMBRA DISTINTOS JUEGOS TRADICIONALES NACIONALES Y LOCALES

DESAFÍO: DISEÑAR Y CONFECCIONAR UN MINI ÁLBUM DE FIGURITAS CON DIBUJOS DE VARIEDADES DE VERDURAS Y FRUTAS, PARA JUGAR Y APRENDER.

ACTIVIDADES:

DÍA 1 LENGUA/ MATEMÁTICA¿ALGUNA VEZ **COLECCIONARON FIGURITAS**? ¿QUÉ ES UNA COLECCIÓN DE FIGURITAS? ¿QUÉ FIGURITAS COLECCIONASTE? ¿DÓNDE LAS PEGASTE? ¿QUÉ ES UN ÁLBUM? ¿QUÉ OTROS TIPOS DE ALBUMES CONOCES?

1-LEE EL CUIDADOSAMENTE TEXTO. Y RESPONDE:

UN ÁLBUM CONSISTE EN UN **LIBRO** O **CUADERNO**, CON LAS HOJAS EN BLANCO, PARA DIBUJAR, ESCRIBIR POESÍA, O PEGAR FIGURITAS PARA COLECCIONAR. TAMBIÉN SE PUEDE COLECCIONAR ÁLBUMES, ESTAMPILLAS, AUTÓGRAFOS, FOTOGRAFÍAS Y COSAS SEMEJANTES.

A-¿QUÉ ES UN ÁLBUM? B-¿QUÉ SE PUEDE COLECCIONAR ALLÍ?

C-¿TÚ TIENES O TUVISTE ALGÚN ÁLBUM? ¿CUÁL?

PAULA COLECCIONA FIGURITAS DE DIFERENTES TEMAS. AYÚDALA A CLASIFICAR ESTOS ÁLBUMES, RELACIONÁNDOLOS CON LA PALABRA O FRASE CORRECTA.



BANDERAS	FÚTBOL	ANIMALES	SÚPER HÉROES
MUÑECAS	PERSONAJES DE PELÍCULA	FOTOS DE FAMILIA	SERIE ANIMADA DE PERROS



3- TRABAJA EN LA PÁGINA SIGUIENTE DE LA GUÍA DONDE PODRÁS VER LA PÁGINA DEL MINI ÁLBUM DE FIGURITAS, QUE TIENES QUE COMPLETAR.

EXPLORA CÓMO ES Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS: *¿CUÁNTAS FIGURITAS ENTRAN EN ESTA PÁGINA?* ¿CÓMO ESTÁN ORDENADAS?*¿QUÉ FIGURITAS YA ESTÁN PEGADAS? ESCRIBE SUS NÚMEROS.

*ANOTA LOS NÚMEROS DE LAS QUE FALTAN

PARA PEGARLAS MÁS RÁPIDO EN UN ÁLBUM CONVIENE ORGANIZARLAS.

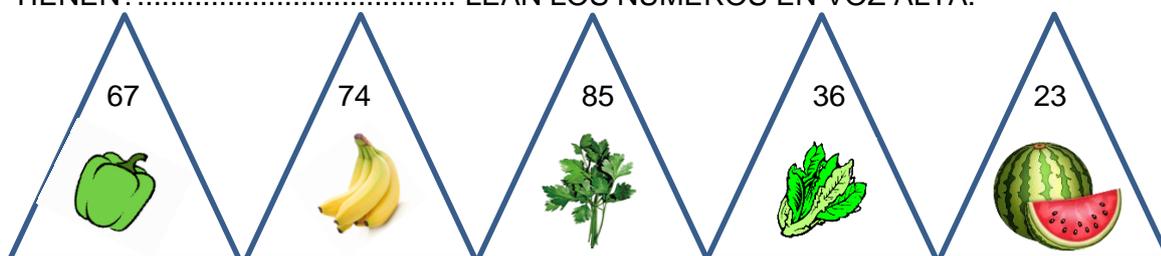
* ¿CÓMO QUEDARÍAN? ESCRIBE LOS NÚMEROS ORDENADOS DE MENOR A MAYOR.

* ¿QUÉ FIGURITAS PEGARÍAS ENTRE LAS FIGURITAS 76 Y 91? ¿CÓMO TE DAS CUENTA?



44		46	47
48	49	50	51
52	
	

2. LAS FIGURITAS TRAEN UN NÚMERO IMPRESO, PARA PEGARLAS EN ÁLBUMES. ¿CUÁLES LE TOCARON A MI AMIGO QUIQUE? ¿QUÉ FORMA TIENEN?..... LEAN LOS NÚMEROS EN VOZ ALTA.



3. LEE Y RESPONDE: UNAS AMIGAS INTERCAMBIAN FIGURITAS DE PRINCESAS.

* JULIA TIENE ESTAS FIGURITAS REPETIDAS. ¿QUÉ FORMA TIENEN? ¿ES CIERTO QUE TIENE LA OCHENTA Y CUATRO?



*RENATA NECESITA LA VEINTINUEVE. ¿JULIA LA TIENE? EMA TIENE REPETIDAS TODAS LAS FIGURITAS QUE EMPIEZAN CON "SESENTA..."

¿CUÁLES SERIAN? ESCRÍBELAS. _____

¿TIENE PARA INTERCAMBIAR LA 56? _____

4. CUANDO JULIA NO SE ACUERDA, CÓMO SE LEEN Y/O ESCRIBEN ALGUNOS

NÚMEROS, BUSCA PISTAS EN ESTE AYUDA MEMORIA:

10 DIEZ	40 CUARENTA	70 SETENTA
20 VEINTE	50 CINCUENTA	80 OCHENTA
30 TREINTA	60 SESENTA	90 NOVENTA

* PINTA EL NÚMERO DEL CARTEL QUE SIRVE PARA SABER CÓMO SE LEE EL 38.

* SUBRAYA EL NÚMERO QUE LE AYUDA A NOMBRAR EL SETENTA Y TRES.

* ENCIERRA EL NÚMERO QUE SIRVE PARA NOMBRAR EL 99.

5. RESUELVE ESTOS PROBLEMAS. ANOTA CÓMO LOS PENSASTE.

A) SIMÓN TENÍA 12 FIGURITAS Y GANÓ 4 EN UN JUEGO. ¿CUÁNTAS TIENE AHORA?

B) SOFI TENÍA 18 FIGURITAS Y PERDIÓ 5. ¿CON CUÁNTAS SE QUEDÓ?

C) DANIEL TIENE 15 FIGURITAS, ENZO 10 Y RAMIRO 8. ¿CUÁNTAS FIGURITAS TIENEN?

D) LUIS TENÍA 20 FIGURITAS. CLARA LE REGALÓ 9 QUE TENÍA REPETIDAS.

¿CUÁNTAS FIGURITAS TIENE LUIS AHORA?

E) A MEMÉ LE FALTABAN 24 FIGURITAS PARA COMPLETAR SU ÁLBUM. SI YA CONSIGUIÓ 10, ¿CUÁNTAS MÁS NECESITA PARA COMPLETARLO DEFINITIVAMENTE?

F) PEDRO TENÍA 4 FIGURITAS., ANTES DE SALIR A JUGAR CON SUS AMIGUITOS. AHORA TIENE 45. ¿GANÓ O PERDIÓ EN EL JUEGO? ¿CUÁNTAS?

6- LEER y ESCRIBIR NÚMEROS.

* PARA DECIR EL NOMBRE DEL 56, TE AYUDAS CON EL NOMBRE DEL 50... SI SABES QUE EL OCHENTA SE ESCRIBE **80**, ENTONCES EL OCHENTA Y CUATRO ES **84**. EL OCHENTA Y OCHO ES **...**. EL OCHENTA Y SEIS ES **...**. EL OCHENTA Y UNO ES **...**.

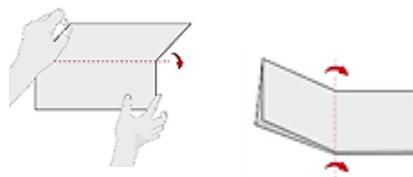
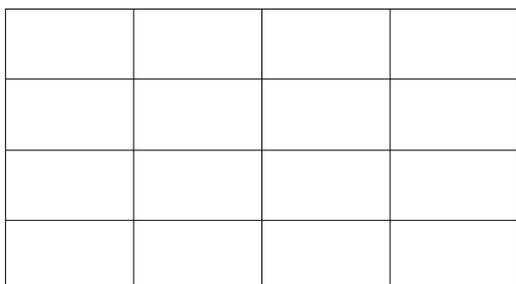
DÍA 2 ARTES VISUALES – TECNOLOGÍA – CIENCIAS NATURALES

7-ORGANIZA TU PLAN DE TRABAJO. ¿TE ANIMAS?

¿QUÉ MATERIAL NECESITARÁS PARA DIBUJAR LAS FIGURITAS? ¿CÓMO DEBE SER ESE MATERIAL? ¿SUAVE Y BLANDO? ¿QUÉ MATERIAL NECESITAS PARA ARMAR EL ÁLBUM? MÁS RESISTENTE (CARTÓN DELGADO O CARTULINA)

A-BUSCA UNA HOJA BLANCA A4 , O TAMAÑO OFICIO.

B- DOBLA LA HOJA A LA MITAD, CUATRO VECES, HASTA QUE QUEDE ASÍ:



AHORA, REPITE EL PROCEDIMIENTO CON UNA CARTULINA DEL MISMO TAMAÑO, LA QUE USARÁS COMO ÁLBUM.

C-CON UN LÁPIZ NEGRO Y REGLA, MARCA LAS LÍNEAS DE AMBOS. ASÍ TE QUEDARÁN RECTÁNGULOS, DEL TAMAÑO DE LAS FIGURITAS PARA EL ÁLBUM. PEGA LA HOJA SOBRE ALGÚN MATERIAL MÁS RESISTENTE Y DURO PARA QUE NO SE DOBLE. ESCRIBE CUÁL PODRÍA SER: _____¿POR QUÉ?

DÍA 2 ARTES VISUALES – TECNOLOGÍA – CIENCIAS NATURALES

D-DENTRO DE CADA CUADRADO, DIBUJA DISTINTAS HOJAS, FRUTOS, FLORES Y/O RAÍCES COMESTIBLES (SÓLO UNO POR CADA CUADRADO) DE ACUERDO A LAS SIGUIENTES ESTAS PISTAS:

FIG.44: HOJAS VERDES QUE SE CONSUMEN EN ENSALADA.

FIG.46: FRUTO DE LA PLANTA DE MAÍZ QUE SE UTILIZA PARA HACER HUMITAS.

FIG.47: FRUTO DEL MANZANO. **FIG.48 :** VERDURA EN LA QUE SE CONSUME SU RAÍZ COLOR NARANJA.**FIG. 50:** SE CONSUME SU TUBÉRCULO Y SE PREPARA UN RICO PURÉ. **FIG.51:** SE CONSUME SU FLOR. ELIGE Y DIBUJA UNA.

FIG. 53: FRUTO MEDIANO, DE PIEL MORADA, QUE SE PREPARA EN ESCABECHE. **FIG.55:** FRUTA JUGOSA, GRANDE, DE CÁSCARA VERDE Y CORAZÓN ROJO.**FIG.56:** SE CONSUMEN SUS DIENTES.**FIG.57:** VAINAS VERDES ALARGADAS, QUE SE CONSUMEN HERVIDAS, EN ENSALADA O EN TARTAS.**FIG.58:** FRUTO QUE SE OBTIENE DEL NARANJO.

8-AHORA DECORA TODOS TUS DIBUJOS: PUEDES USAR PUNTOS DE DISTINTOS TAMAÑOS (CON TÉMPERA Y PINCEL).UTILIZA TAMBIÉN PEDACITOS O BOLITAS DE COLORES, YERBA, FIDEOS, POLENTA, ETC., PARA GENERAR TEXTURA. UTILIZA FIBRAS, LÁPICES, PINCELES, TÉMPERAS Y TODOS LOS MATERIALES QUE TENGAS EN CASA PARA DARLES COLOR. RECUERDA PINTAR Y DECORAR TANTO LA FIGURA COMO EL FONDO.

9-RECORTA CADA FIGURITA PROLIJAMENTE. **DISEÑA** LA PORTADA DEL ÁLBUM.



ELIGE EL DIBUJO RELACIONADO CON EL TEMA Y COLORÉALO. ENUMERA LOS RECUADROS DE LAS FIGURITAS. ASÍ QUEDARÍA LISTO PARA PEGARLAS.

DÍA 3 LENGUA/ FORMACIÓN ÉTICA/ EDUCACIÓN FÍSICA

10-ANTES DE PEGARLAS, JUEGA UN PARTIDO A LAS FIGURITAS CON TUS HERMANOS. **REFLEXIONA:**¿QUÉ DEBES TENER EN CUENTA CUANDO JUEGAS CON OTRO?¿TE ENOJAS CUANDO PIERDES?¿LO IMPORTANTE, ES SÓLO GANAR ?¿RESPETAS LOS TURNOS?¿INTENTAS CAMBIAR LAS REGLAS DEL JUEGO PARA BENEFICIARTE?¿HACES TRAMPA?



PREGUNTATE: A.¿QUÉ ES SER BUEN PERDEDOR? B-¿SOY UN BUEN PERDEDOR? EXPLICA CON TUS PALABRAS EN UNA ORACIÓN BREVE.

11- **NOMBRA** TRES JUEGOS CON FIGURITAS QUE TÚ CONOZCAS:

DÍA 4 LENGUA/ EDUCACIÓN FÍSICA

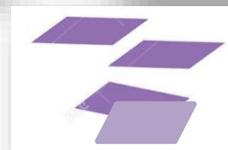
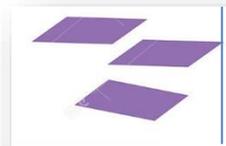
12- **LEE** EL RELATO DEL ABUELO DE RENATA, SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON FIGURITAS. **RELACIONA** CADA SITUACIÓN CON LOS DIFERENTES JUEGOS QUE ÉL DESCRIBE.

*¡QUÉ LINDO ERA JUGAR CON MI HERMANO MIGUEL, A LAS FIGURITAS! CUANDO JUGÁBAMOS AL **PUNTÍN**, CONSISTÍA EN ARROJARLAS HACIA EL SÓCALO DE UNA PARED, DESDE UNA DISTANCIA DETERMINADA Y GANABA EL QUE LA HACÍA LLEGAR MÁS CERCA DEL MISMO. EN LA **QUEMADITA**, SI CAÍA UNA FIGURITA SOBRE LA OTRA, LA QUEMABA Y LA GANABA QUIÉN LA HABÍA ARROJADO, TAPANDO LA OTRA. EN EL **REVOLEO**, LAS LARGÁBAMOS HACIA ARRIBA, CADA UNO ELEGÍA CARA O CRUZ. LAS QUE CAÍAN CARA, ERAN PARA UN PARTICIPANTE Y LAS QUE CAÍAN CRUZ, PARA EL OTRO. SE JUGABA DE A DOS.*

14- **OBSERVA** LAS FIGURAS Y UNE CON LOS DISTINTOS JUEGOS, SEGÚN EXPLICÓ EL ABUELO EN EL TEXTO.



- **EL PUNTÍN.**
- **LA QUEMADITA.**
- **EL REVOLEO: CARA O CRUZ.**



15- ANÍMATE A REALIZAR UN CIRCUITO DE TRABAJO FÍSICO:

A-DISEÑALO TENIENDO EN CUENTA LAS POSIBILIDADES DE TU CASA. PUEDE SER: DESDE LA PUERTA DEL FONDO, HASTA EL PUNTO MÁS ALEJADO A LA DERECHA, Y EL PUNTO MÁS ALEJADO DE LA IZQUIERDA, FORMANDO UN TRIÁNGULO.

B-REALIZA UNA VEZ EL RECORRIDO, COMO SI ESTUVIERAS REALIZANDO CARRERA DE EMBOLSADOS, CON TUS HERMANOS O AMIGOS.

6-VUELVE A REALIZAR EL RECORRIDO DOS VECES CAMINANDO LENTO, DEBIENDO HACER CON UNA CUERDA, CINCO SALTOS EN CADA PUNTO DEL RECORRIDO.

10- ENVÍA FOTOS DEL DISEÑO GRÁFICO DEL RECORRIDO Y DE TUS ACTIVIDADES.

15-FINALMENTE, LEE NUEVAMENTE LAS PISTAS Y PEGA LAS FIGURITAS EN EL CASILLERO CORRESPONDIENTES DEL ÁLBUM. ¡ASÍ QUEDARÁ LISTO NUESTRO DESAFÍO! ENVÍA FOTOS DE TU TRABAJO TERMINADO.

DIRECTORA: CLAUDIA MARISA MONTORO