

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: EJÉRCITO DE LOS ANDES.

CUE: 7000382-00

DOCENTE: RIVERA, MARÍA.

GRADO: PRIMERO.

TURNO: JORNADA COMPLETA.

ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: **JUGAMOS CON LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.**

CONTENIDOS: CUERPOS GEOMÉTRICOS. NÚMEROS NATURALES HASTA 89. DESCOMPOSICIÓN ADITIVA DE NÚMEROS EN UNOS Y DIECES. CÁLCULOS MENTALES. CONSTRUCCIÓN Y USO DEL ALGORITMO DE LA SUMA SIN DIFICULTAD. EL CUERPO HUMANO: CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS EXTERNAS DEL CUERPO HUMANO. IMPORTANCIA DE UNA HIGIENE Y ALIMENTACIÓN SALUDABLE.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- * IDENTIFICA DISTINTOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.
- * RECONOCE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS.
- * IDENTIFICA LA REGULARIDAD EN LA SERIE NUMÉRICA HASTA 89.
- * DESCOMPONE UN NÚMERO EN UNOS Y DIECES.
- * CONSTRUYE Y USA DEL ALGORITMO DE LA SUMA.
- * RECONOCE LAS CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS EXTERNAS DEL CUERPO HUMANO.
- * RECONOCE LA IMPORTANCIA DE LA HIGIENE Y ALIMENTACIÓN SALUDABLE.

DESAFÍO: CONSTRUIR UN MUÑECO USANDO CUERPOS GEOMÉTRICOS.

1- PARA CONVERSAR EN FAMILIA. OBSERVÁ TU CUERPO ¿CÓMO ESTÁ FORMADO? NOMBRÁ SUS PARTES.

2- COMPLETÁ LAS SIGUIENTES ORACIONES.

✚ PARA CAMINAR USO MIS _____.

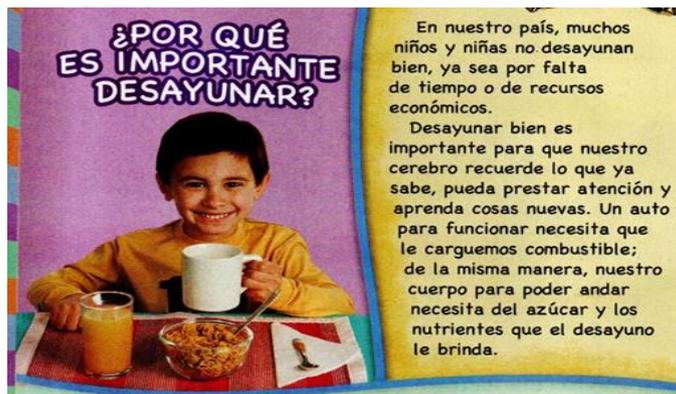
✚ USO LOS _____ PARA ABRAZAR A LOS QUE QUIERO.

3- DIBUJÁTE EN TU CUADERNO Y COMPLETÁ CON EL NOMBRE DE LAS PARTES QUE FORMAN TU CUERPO.

CABEZA – TRONCO – PIES – BRAZOS

4- ¡UN BUEN DESAYUNO!

LEÉ CON AYUDA DE UN FAMILIAR, LA INFORMACIÓN QUE APARECIÓ EN UNA REVISTA.



5- COMPLETÁ.

DESAYUNAR ES _____.

6- DIBUJÁ QUÉ DEBE INCLUIR UN BUEN DESAYUNO.

7- ¿QUÉ HACEMOS PARA CUIDAR NUESTRO CUERPO? LEÉ CON ATENCIÓN Y PINTÁ LOS CÍRCULOS DE ACUERDO AL SEMÁFORO.

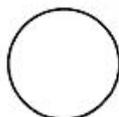


NO ES SALUDABLE

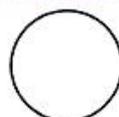
CON PRECAUCIÓN Y MODERACIÓN

ES SALUDABLE

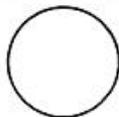
LAVARSE LAS MANOS ANTES DE COMER.



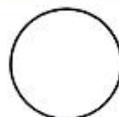
ANDAR EN BICICLETA SIN CASCO.



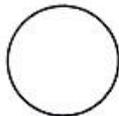
COMER PAPAS FRITAS Y TOMAR GASEOSA.



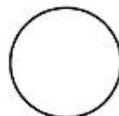
CEPILLARSE LOS DIENTES.



HACER EJERCICIO Y DEPORTE.



COMER GOLOSINAS.

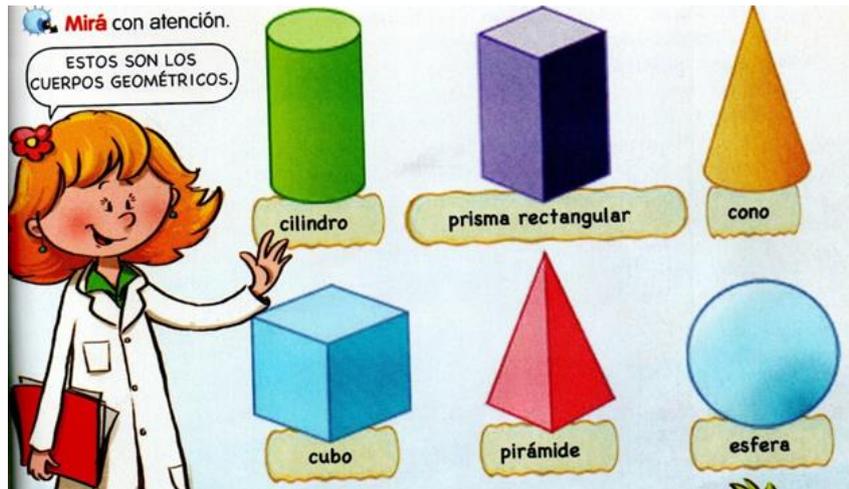


8- ¡RECOLECTÁ EN CASA CUERPOS GEOMÉTRICOS!

BUSCÁ EN CASA CAJAS DE LECHE, CAJITAS DE REMEDIO, LATAS, DADOS, UNA PELOTITA DE GOMA, UN CONO DE PAPAS FRITAS O ALGO PARECIDO.

9- OBSERVÁ LOS ELEMENTOS QUE ACUMULASTE, ¿CUÁLES SE PARECEN? ¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

10- ¡LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS!



11- PEGÁ 3 OBJETOS Y COLOCÁ EL NOMBRE DEL CUERPO GEOMÉTRICO AL QUE SE PARECE.

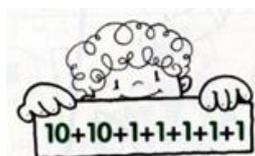
12- ¡ADIVINA A DIVINADOR! LEÉ LAS PISTAS Y ESCRIBÍ EL NOMBRE DEL CUERPO GEOMÉTRICO EN EL QUE ESTÁ PENSANDO CADA UNO.



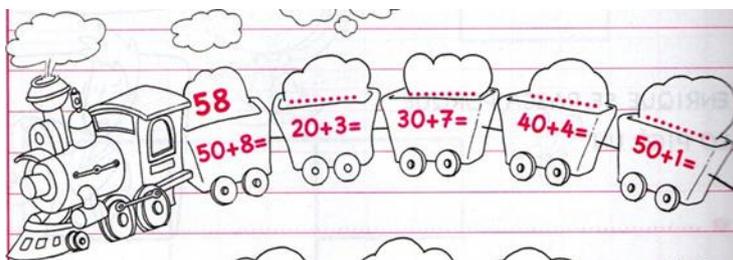
13- COMPLETÁ LA SERIE ESCRIBIENDO DE 1 EN 1.



14- AYUDÁ A ESTE CHICO A CALCULAR SU PUNTAJE.



15- SUMÁ MENTALMENTE COMO EN EL EJEMPLO Y COMPLETÁ LOS VAGONES DEL TREN. LUEGO PINTÁ TODOS LOS VAGONES QUE TIENEN NÚMEROS MENORES QUE 50.



16- LEÉ CON ATENCIÓN Y RESOLVÉ.



SUSI TIENE EN SU CAJA 8 ESFERAS Y 5 CUBOS.

¿CUÁNTOS CUERPOS GEOMÉTRICOS HAY?

17- ¡¡¡UN GRAN DESAFÍO!!! CON DISTINTOS ELEMENTOS QUE REPRESENTEN CUERPOS GEOMÉTRICOS (CAJAS, LATAS, ESFERAS, DADOS) ARMÁ UN MUÑECO. USÁ TU IMAGIACIÓN PARA DECORARLO.

❖ **ÁREA: TEATRO.**

DOCENTE: DANIELA BERTOMEU.

CONTENIDOS: EL CUERPO Y SU POTENCIAL EXPRESIVO. EL CUERPO Y LA VOZ: VOLUMEN, TONO Y NIVELES.

INDICADORES DE EVALUCIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- * HABILIDADES EXPRESIVAS.
- * EXPRESARSE CON LOS GESTOS, LA VOZ, EL MOVIMIENTO Y LA PALABRA.

ACTIVIDADES:

1) JUEGA A LAS ADIVINANZAS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS.

ADIVINA, ADIVINADOR:

- ✚ TRES LADOS TENGO Y PIRÁMIDE PAREZCO. RESPUESTA: (EL TRIÁNGULO)
- ✚ SOY FLACO Y ALTO COMO UN EDIFICIO GRISÁCEO, SI EN TU CASA ESTÁS, MÍRA A LA PUERTA Y ME VERÁS. RESPUESTA: (EL RECTÁNGULO)
- ✚ NO SOY TRIÁNGULO, NI SOY CUADRADO, Y UNA LÍNEA CURVA ES MI ÚNICO LADO. RESPUESTA: (EL CÍRCULO)
- ✚ TENGO MÁS DE TRES LADOS Y MENOS DE CINCO , SON TODOS IGUALES Y RECTOS. RESPUESTA: (EL CUADRADO)

❖ **ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.**

DOCENTE: MARÍA JOSÉ PELLICE.

CONTENIDOS: LA EXPLORACIÓN, EL DESCUBRIMIENTO Y LA EXPERIMENTACIÓN MOTRIZ DE SU CUERPO. EXPERIMENTACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS (CAMINAR, TROTAR, SALTAR, EQUILIBRARSE, ETC)

INDICADORES A EVALUAR:

- ✚ IDENTIFICA Y MOVILIZA LAS DISTINTAS PARTES DE SU CUERPO.
- ✚ UTILIZA LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LA RESOLUCIÓN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.

ACTIVIDADES:

“SIMÓN DICE...” ES UN JUEGO PARA JUGAR ENTRE TRES O MÁS PERSONAS. UNO DE LOS PARTICIPANTES ES "SIMÓN". ES EL QUE DIRIGE LA ACCIÓN. LOS DEMÁS DEBEN HACER LO QUE SIMÓN DICE. SI "SIMÓN DICE SALTA", LOS PARTICIPANTES DEBEN SALTAR. EN ESTA OCASIÓN JUGAREMOS CON LAS PARTES DE NUESTRO CUERPO, LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS Y LOS MOVIMIENTOS APRENDIDOS EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.

- 1- DIBUJA EN EL PISO CON TIZA O MARCA CON CINTA PAPEL, TOTORA O SOGAS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS LOS PARTICIPANTES SE COLOCARÁN FUERA DE LAS FIGURAS ESPERANDO LAS ÓRDENES DE SIMÓN.
 - ✿ SIMÓN DICE...: “CON MANOS EN LA CINTURA, SALTAR CON DOS PIES AL CÍRCULO”.
 - ✿ “CON LAS MANOS EN LA CABEZA, SALTAR CON UN PIE AL RECTÁNGULO”.
 - ✿ “CON MANOS EN LAS RODILLAS CORRER AL CUADRADO”
 - ✿ “CON UNA MANO EN LA OREJA Y OTRA EN LA ESPALDA CAMINAR EN PUNTAS DE PIÉ DEL CUADRADO AL RECTÁNGULO”. PODRÁS INVENTAR OTRAS VARIANTES DIVERTIDAS PARA JUGAR.
- 2- AQUÍ PODRÁS ESCUCHAR EL AUDIO CON LAS EXPLICACIONES DEL JUEGO [HTTPS://YOUTU.BE/XD2PG2NMU1Q](https://youtu.be/XD2PG2NMU1Q) POR SI SURGEN ALGUNAS DUDAS.
- 3- REALIZA Y ENVIA UN VIDEO (CON LAS INDICACIONES RECIBIDAS EN EL AUDIO) A LA PROFESORA DE EDUCACIÓN FÍSICA MARIA JOSÉ A SU CELULAR 264698264



❖ **ÁREA: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.**

DOCENTE: MABEL SALINAS.

CONTENIDOS: PROCESOS TECNOLÓGICOS DE ELABORACIÓN DE PRODUCTOS SELECCIONANDO MATERIALES, HERRAMIENTAS Y DIFERENCIANDO OPERACIONES Y TÉCNICAS.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- * RECONOCER Y SELECCIONAR DIFERENTES MATERIALES, QUE PUEDAN TRANSFORMAR EN PRODUCTOS ACABADOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- ✚ UTILIZA MATERIAL DESECHABLE.
- ✚ ANALIZA Y SELECCIONA HERRAMIENTAS Y MATERIALES.

ACTIVIDADES:

- 1-PARA ESTA ACTIVIDAD VAMOS UTILIZAR LA TIJERA Y MATERIAL RECICLABLE.
- 2-OBSERVA A TU ALREDEDOR LOS PRODUCTOS QUE ESTEN FORMADOS CON CUERPOS GEOMÉTRICOS Y ESCRIBE UNA LISTA EN EL CUADERNO.
- 3-BUSCA CAJAS CON FORMA DE FIGURAS GEOMETRICAS, PARA ARMAR UN MUÑECO QUE TENGA, CABEZA, TRONCO PIERNAS Y BRAZOS.



DIRECTORA: NAVAS, MARCELA P.