

SAN JUAN EUDES-PRIMER GRADO-RETROALIMENTACIÓN-GUIA N°18-GRUPO 1

GUÍA PEDAGÓGICA N°18 DE RETROALIMENTACIÓN

ESCUELA: SAN JUAN EUDES.

CUE: 700005400

DOCENTE: GONZÁLEZ, MÓNICA

GRADO: 1° ÚNICO CICLO: PRIMERO. NIVEL: PRIMARIO. TURNO: JORNADA COMPLETA.

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, CS.SOCIALES, CS. NATURALES, FORM. ÉTICA Y CIUDADANA, TECNOLOGÍA Y ARTES VISUALES.

TÍTULO: **ARMAR HISTORIAS**

CONTENIDOS: LENGUA: Comprensión y producción oral de textos. MATEMÁTICA: Números Naturales hasta el 100. Relaciones, regularidades y orden. CS. NATURALES: Los seres vivos: los animales CS SOCIALES: Paisajes urbanos y rurales. ÉTICA: Expresión y comunicación de sus emociones e ideas. PLÁSTICA: Forma tridimensional. TECNOLOGÍA: Proceso productivo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

- USA LA SERIE NUMÉRICA HASTA EL 100 IDENTIFICANDO REGULARIDADES, RELACIONES Y ORDEN.
- PRODUCE TEXTOS ORALES UTILIZANDO UN LENGUAJE ADECUADO.
- RECONOCE Y DESCRIBE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO URBANO Y RURAL.
- ESTABLECE RELACIONES ENTRE LAS ESTRUCTURAS DE LOS ANIMALES Y LAS FUNCIONES QUE ESAS ESTRUCTURAS REALIZAN.
- COMUNICA SUS EMOCIONES E IDEAS.

DESAFÍO: CREACIÓN DE CARTAS PARA INVENTAR HISTORIAS O NUEVOS JUEGOS.

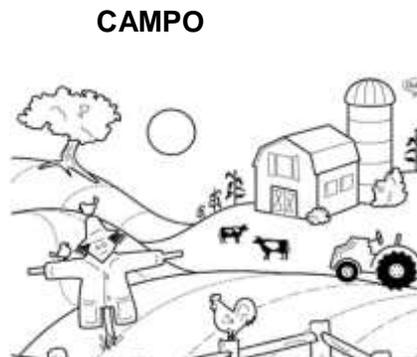
ACTIVIDAD 1 LUNES 09/11/2020.

- ✚ MIRA Y ESCUCHA CON ATENCIÓN EL VIDEO DEL CUENTO **EL PATITO FEO**.
- ✚ DIBUJA AL PERSONAJE DEL CUENTO Y SU FAMILIA, AL PRINCIPIO Y AL FINAL DEL CUENTO



SAN JUAN EUDES-PRIMER GRADO-RETROALIMENTACIÓN-GUIA N°18-GRUPO 1

✚ PINTA EL LUGAR DEL CUENTO.



✚ ENCIERRA EN UN CÍRCULO LOS ANIMALES QUE SE BURLABAN DEL PATITO.



✚ MARCA CON UNA X LO CORRECTO.
-EL PATITO SE FUE DE LA GRANJA PORQUE ESTABA.

FELIZ

ENOJADO

TRISTE

-AL PATITO LO AYUDÓ UN...



SAN JUAN EUDES-PRIMER GRADO-RETROALIMENTACIÓN-GUIA N°18-GRUPO 1

ACTIVIDAD 2. TECNOLOGÍA



OBSERVAR LAS IMÁGENES Y RECORTAR QUÉ ACTIVIDADES SE REALIZAN EN:

CIUDAD - CAMPO

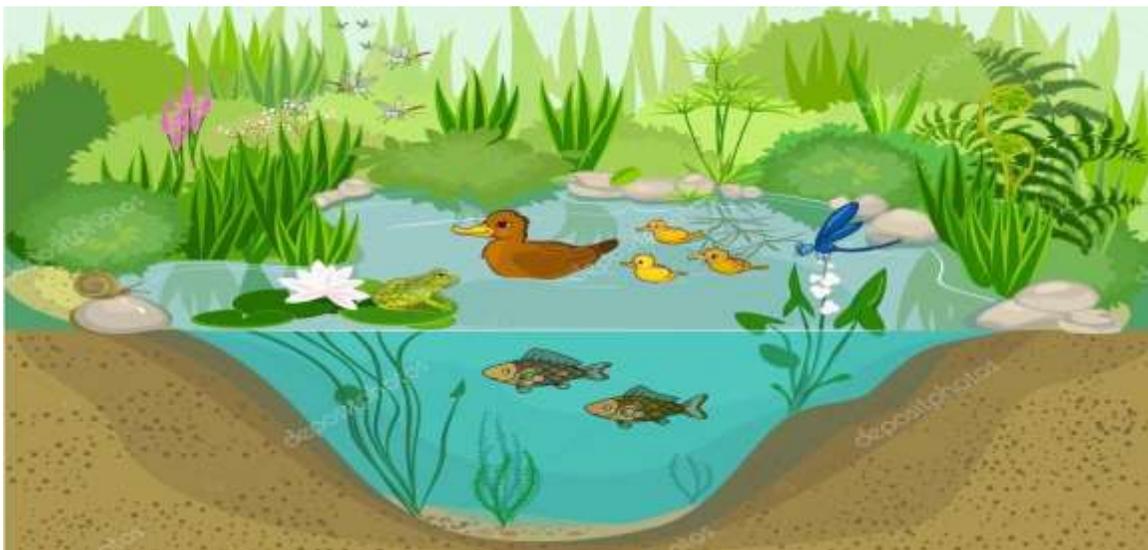
¿QUÉ PRODUCTO ESTAN ELABORANDO EN ESTE PROCESO?

¿EN CASA LO PUEDO HACER?

ACTIVIDAD 3 MARTES 10/11/2020

LOS ANIMALES PUEDEN ESTAR CUBIERTOS DE PLUMAS, PELOS, ESCAMAS, CAPARAZON Y PIEL LISA.

- ✚ OBSERVA EL PAISAJE Y DIBUJA EL ANIMAL QUE FALTA SEGÚN LA CUBIERTA DE SU PIEL.
- ✚ RODEA EN UN CÍRCULO LOS INSECTOS.



ACTIVIDAD 4. ¡EL PATO QUIERE LLEGAR A LA LAGUNA!!!

PINTA LOS NÚMEROS QUE TE INDICA LA SEÑORITA Y LO AYUDAMOS.

SAN JUAN EUDES-PRIMER GRADO-RETROALIMENTACIÓN-GUIA N°18-GRUPO 1



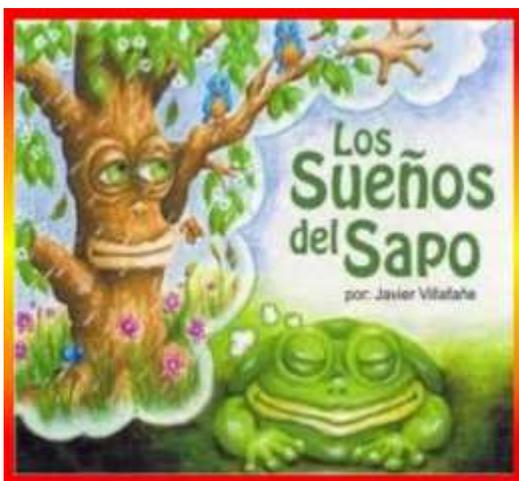
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									



-CERO, DIEZ, ONCE, DOCE, VEINTIDOS, TREINTA Y DOS, CUARENTA Y TRES, CINCUENTA Y CUATRO, SESENTA Y CUATRO, SESENTA Y CINCO, SETENTA Y SEIS, OCHENTA Y SIETE, NOVENTA Y OCHO, Y NOVENTA Y NUEVE.

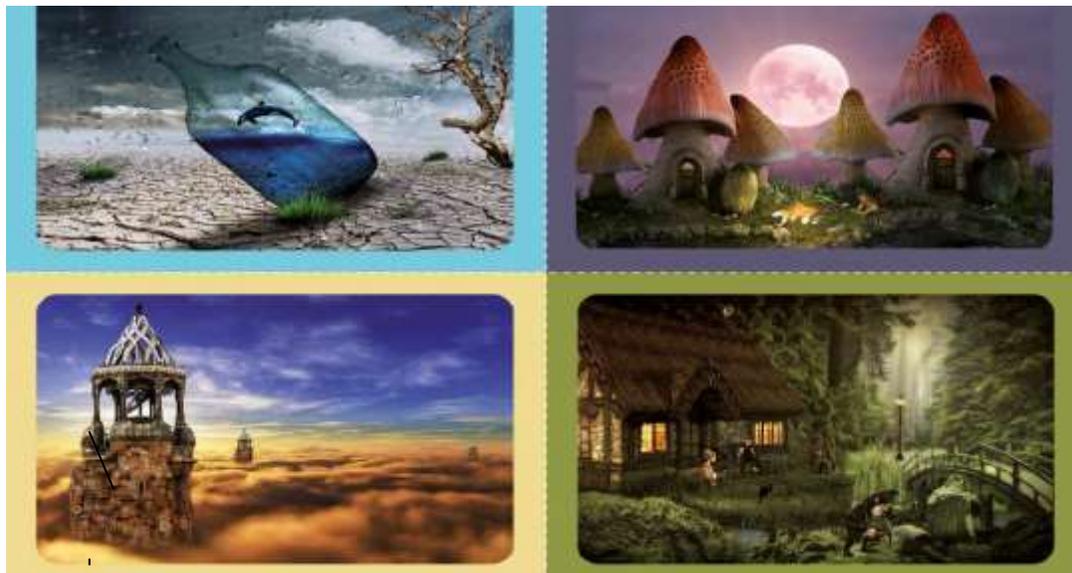
ACTIVIDAD 5. MIÉRCOLES 11/11/2020

- ✚ ESTAS SON DOS TAPAS DE CUENTOS VISTOS, YA CONOCES LA HISTORIA DE CADA UNO.



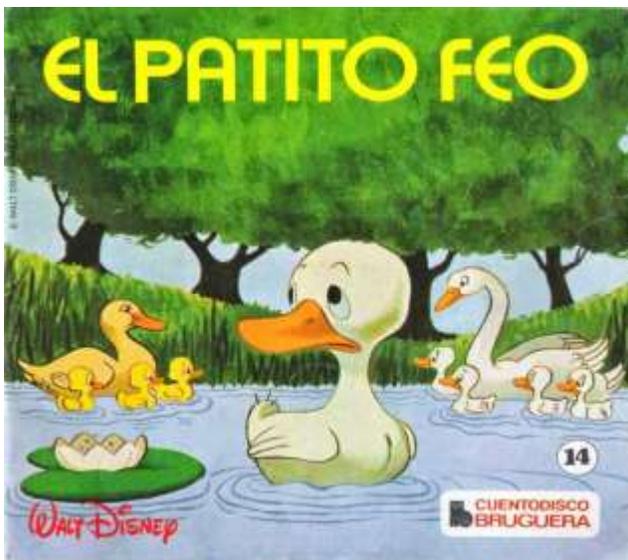
- ✚ AHORA MIRA ESTAS IMÁGENES, ELIGE UNA E INVENTA UNA PEQUEÑA HISTORIA.
¡NO TE OLVIDES EN LA HISTORIA DEL PERSONAJE, LUGAR, TIEMPO, PROBLEMA, RESOLUCIÓN Y EMOCIONES! TAMPOCO OLVIDES TODO LO QUE SABES DE PAISAJES Y ANIMALES!
- ✚ ENVIA UN AUDIO O VIDEO CONTANDO TU PEQUEÑA HISTORIA A LA SEÑORITA.

SAN JUAN EUDES-PRIMER GRADO-RETROALIMENTACIÓN-GUIA N°18-GRUPO 1



ACTIVIDAD 6. JUEVES 12/11/2020

- ✚ ESTE ES UN ROMPECABEZAS, ATRÁS DE LA IMAGEN SE ENCUENTRAN TODAS LAS PIEZAS DEL ROMPECABEZAS ENUMERADAS.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

- RESPONDE
 - ¿CUÁNTAS PIEZAS TIENE EL ROMPECABEZAS? _____
 - ¿CUÁNTOS NÚMEROS DEL ROMPECABEZAS TERMINAN CON 3? _____
 - ¿DÓNDE ESTÁN? ESCRÍBELOS EN LAS PIEZAS.
 - ¿CUÁNTOS EMPIEZAN CON 8? _____ ESCRÍBELOS EN EL ROMPECABEZAS.
- COMPLETA EN EL ROMPECABEZAS CON EL NÚMERO.
 - LA PIEZA MAYOR QUE 65 Y MENOR QUE 67.

SAN JUAN EUDES-PRIMER GRADO-RETROALIMENTACIÓN-GUIA N°18-GRUPO 1

- UNA PIEZA MENOR QUE 36.
- UNA PIZA MAYOR QUE 80.
- LA PIEZA SIGUIENTE DE 45.

ACTIVIDAD 7.PLÁSTICA

- BUSCA EN CASA CARTONES DE HUEVO. LUEGO PIENSA ¿QUÉ INSECTOS CONOZCO? ¿CUÁL ME GUSTA? POR EJEMPLO: GUSANITOS, ARAÑAS, ETC.
- UNA VEZ QUE DECIDAS QUÉ ANIMAL REALIZAR. UTILIZAR LOS CARTONES PARA CONSTRUIR. EJEMPLO: SI CORTÁS UNA TIRA Y LE AGREGAS PATITAS, ANTENITAS Y CARITA TENDRÁS UN GUSANITO. UTILIZAR PARA PINTAR, MARCADORES, TÉMPERAS Y LOS DETALLES CON PAPELES DE COLORES, BOTONES, ETC. POR ÚLTIMO, SOBRE UNA BANDEJA DE TELGOPOR O CARTÓN PÉGALE YERBA Y PON LOS ANIMALITOS, FORMANDO UN JARDÍN.



ACTIVIDAD 8. VIERNES 13/11/2020.

JUEGO PARA ARMAR Y GUARDAR: CARTAS PARA INVENTAR HISTORIAS.

MATERIALES: HOJA DE DIBUJO, CARTÓN, LÁPICES DE COLORES O CRAYONES, PLASTICOLA

ARMADO

.ARMA UN MAZO CON 10 CARTAS DIFERENTES.

.EN CADA CARTA DIBUJAR E INVENTAR DISTINTAS IMÁGENES O PAISAJES CON PERSONAJES DE ANIMALES, COSAS U OBJETOS.

¡A JUGAR!

-SE REPARTE UNA CARTA DE LOS PAISAJES A CADA PARTICIPANTE.

-CADA UNO INVENTA UNA HISTORIA A PARTIR DE LA IMAGEN DE SU CARTA.

¿SE LES OCURREN MÁS JUEGOS POSIBLES CON ESTAS CARTAS? PIENSA EN OTRO JUEGO, SI QUIERES PUEDES AGREGAR NÚMEROS, OBJETOS O LOS ANIMALITOS QUE CONFECCIONASTE EN PLÁSTICA PARA EL NUEVO JUEGO.

.MANDA UN VIDEO A LA SEÑORITA EXPLICANDO EL OTRO JUEGO POSIBLE.

DIRECTORA: LILIANA LÓPEZ VICEDIRECTORA: DORA MARTÍN.