

ESCUELA OBISPO ZAPATA - PRIMER GRADO - MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA

GUÍA N°: 22 DE RETROALIMENTACIÓN

GRUPO: 1

ESCUELA: OBISPO ZAPATA

CUE: 7000190-00

DOCENTE: IVANA ALVAREZ

GRADO: PRIMERO

TURNO: JORNADA COMPLETA

ÁREAS CURRICULARES: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡A TRABAJAR!

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES HASTA 99. REGULARIDADES DE LA NUMERACIÓN ORAL Y ESCRITA. DESCOMPOSICIÓN ADITIVA DE NÚMEROS UNOS Y DIECES. OPERACIÓN SUMA. CLASIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS. MEDIDA: TIEMPO (CALENDARIO) **PLÁSTICA:** DISTINTOS MATERIALES Y PROCEDIMIENTOS PARA MODELAR LA IMAGEN. LA FIGURA, POSIBILIDADES COMPOSITIVAS Y ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO. **EDUCACIÓN FÍSICA:** LA EXPLORACIÓN, EL DESCUBRIMIENTO Y LA EXPERIMENTACIÓN MOTRIZ DE SU CUERPO; SUS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN

- LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA 100, ESTABLECIENDO RELACIONES ENTRE LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS Y SU ESCRITURA.
- COMPARA Y ANALIZA LAS REGULARIDADES DE LA SERIE NUMÉRICA ORAL Y ESCRITA HASTA 100.
- DESCOMPONE EN FORMA ADITIVA DE NÚMEROS UNOS Y DIECES.
- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMATICAS SENCILLAS.
- CLASIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS, EN FUNCIÓN DE: “LADOS RECTOS”, “LADOS CURVOS”, “CANTIDAD DE LADOS”.
- LEE EN EL CALENDARIO EL MES Y EL DÍA.
- SIGUE LAS INSTRUCCIONES EN LA CONSTRUCCIÓN DE SUS SU TRABAJO
- DESARROLLÓ Y APLICÓ IDEAS Y TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DEL DESAFÍO.
- IDENTIFICA Y SE DESEMPEÑA LIBREMENTE PARA EL DESARROLLO DEL ARMADO DEL ROMPECABEZAS.

DOCENTES: IVANA ÁLVAREZ, CELESTE LUNA, YOHANA SANTANDER

ESCUELA OBISPO ZAPATA - PRIMER GRADO - MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA

- RECONOCE Y DIFERENCIA LAS DISTINTAS HABILIDADES BÁSICAS.
- RELACIONA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CON EL MOVIMIENTO EN EL ROMPECABEZAS.

DESAFÍO: CONSTRUIR JUEGOS SENCILLOS DOMINÓ, ROMPECABEZAS UTILIZANDO HABILIDADES Y DESTREZAS.

ACTIVIDADES

UN MAYOR COPIA EL CASTILLO EN EL CUADERNO.

1-COMPLETAR EL CASTILLO CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

0	1		3	4			7		9
10		12			15			18	
	21		23			26			29
30		32			35			38	
		42		44		46			49
	51		53		55		57	58	
60		62			65			68	
	71			74		76			79
80		82			85			88	
	91		93				97		99

2. PINTAR LAS CELDAS DE LOS SIGUIENTES NÚMEROS.

TREINTA Y DOS

DOCE

SETENTA Y SEIS

3. PINTAR EN EL CASTILLO

LA COLUMNA QUE TERMINAN EN 4 CON AMARILLO.

LA FILA QUE EMPIEZAN CON NUEVE CON VERDE.

4-OBSERVAR LOS CORREDORES Y RESOLVER.

MARTÍN TIENE EL NÚMERO QUE ESTÁ DESPUÉS DEL DE JOAQUÍN. _____

LUCÍA TIENE EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES DEL DE TOMÁS. _____



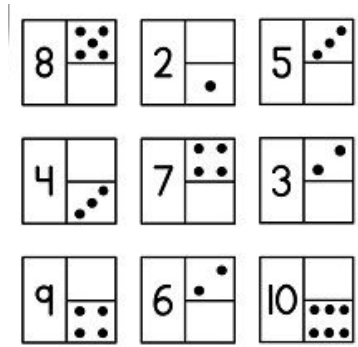
ESCUELA OBISPO ZAPATA - PRIMER GRADO - MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA

¿QUÉ CORREDOR TIENE EL NÚMERO MAYOR? _____

¿QUÉ CORREDOR TIENE EL NÚMERO MENOR? _____

LUCA LLEGÓ TARDE Y LE DIERON EL NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE EL DE PILI Y EL DE JOAQUÍN. ¿QUÉ NÚMERO LE TOCÓ? _____

5-COMPLETAR LAS PIEZAS DEL DOMINÓ PARA QUE COINCIDAN CON EL NÚMERO INDICADO.



CARLA FUE A COMPRAR SEMILLAS AL VIVERO PARA SU JARDÍN.

6- DIBUJAR LOS BILLETES DE \$10 Y LAS MONEDAS DE \$1 QUE UTILIZÓ EN CADA CASO.



7-LEER Y RESOLVER

*CARLA PLANTÓ EN SU JARDÍN 5 ROSAS, 1 JAZMÍN Y 3 MARGARITAS.

¿CUÁNTAS PLANTAS TIENE EN TOTAL SU JARDÍN?

RESPUESTA: TIENE EN TOLTAL.....PLANTAS

*COMPRÓ TAMBIEN DOS MACETAS UNA CHICA A \$56 Y LA GRANDE A \$32

¿CUÁNTO GASTÓ EN TOTAL?

RESPUESTA: GASTÓEN TOTAL.

FAMILIA A COMPARTIR EL JUEGO DE ARMAR EL ROMPECABEZAS.

LEER LAS PISTAS Y UNIR CON LA FIGURA. COLOCAR EL NOMBRE A CADA UNA:

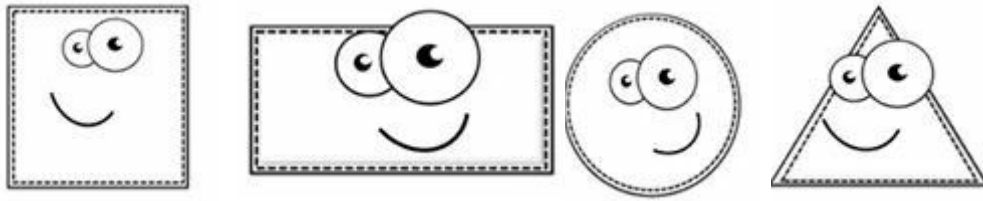
**TENGO 3
LADOS
IGUALES**

**TENGO 4
LADOS
IGUALES**

**TENGO 4
LADOS, 2
CORTOS Y
2 LARGOS**

**SOY UNA
LÍNEA
CURVA**

ESCUELA OBISPO ZAPATA - PRIMER GRADO - MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA



ARMAMOS JUEGOS EN FAMILIA

EN UNA CARTULINA, ARMAR LAS FICHAS DE DOMINÓ. LA SEÑO TE DA UN EJEMPLO. RECUERDA PUEDES AGREGAR MÁS FICHAS CON CANTIDADES. ¡AHORA A JUGAR!

NO TE OLVIDES DE ANOTAR LOS GANADORES!!!!!!

ÁREA: PLÁSTICA

1- CON LA AYUDA DE UN ADULTO SELECCIONAR MATERIALES PARA REALIZAR EL ARMADO DEL ROMPECABEZAS.

2-EN UNA HOJA DE DIBUJO MARCAR FIGURAS GEOMÉTRICAS NO MÁS GRANDES QUE EL TAMAÑO DE TU MANO (CUADRADO, RECTÁNGULO, CÍRCULO Y TRIÁNGULO) PROCURA OCUPAR TODO EL ESPACIO.

3-UNA VEZ REALIZADAS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS DIBUJAR UN PERSONAJE A LA DERECHA Y ARRIBA CAMINANDO, EN EL CENTRO DE LA HOJA DIBUJA UN PERSONAJE CORRIENDO Y ABAJO A LA IZQUIERDA DIBUJAR UN PERSONAJE SALTANDO.

4-TERMINADO EL DIBUJO DE LOS PERSONAJES PINTAR LOS MISMO UTILIZANDO COLORES PRIMARIO. Y PARA EL LAS FIGURA GEOMÉTRICAS (FONDO) COLORES SECUNDARIOS.

5-AL FINALIZAR EL DISEÑO PÉGALO EN UN CARTÓN.

6- POSTERIORMENTE CON AYUDA DE UN ADULTO RECORTAR LA HOJA POR LAS LÍNEAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

7-UNA VEZ RECORTADO EL TRABAJO, MEZCLA LAS PIEZAS E INVITA A TU

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

1- CON LA AYUDA DE UN ADULTO SELECCIONAR MATERIALES PARA REALIZAR EL ARMADO DEL ROMPECABEZAS.

ESCUELA OBISPO ZAPATA - PRIMER GRADO - MATEMÁTICA, EDUCACIÓN FÍSICA, PLÁSTICA

2-EN UNA HOJA DE DIBUJO MARCAR FIGURAS GEOMÉTRICAS NO MÁS GRANDES QUE EL TAMAÑO DE TU MANO (CUADRADO, RECTÁNGULO, CÍRCULO Y TRIÁNGULO) PROCURA OCUPAR TODO EL ESPACIO.

3-UNA VEZ REALIZADAS LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS DIBUJAR UN DEPORTISTA A LA DERECHA Y ARRIBA CAMINANDO, EN EL CENTRO DE LA HOJA DIBUJA UN PERSONAJE CORRIENDO Y ABAJO A LA IZQUIERDA DIBUJAR UN PERSONAJE SALTANDO.

4-TERMINADO EL DIBUJO DE LOS PERSONAJES PINTAR LOS MISMO UTILIZANDO COLORES PRIMARIO. Y PARA EL LAS FIGURA GEOMÉTRICAS (FONDO) COLORES SECUNDARIOS.

5-AL FINALIZAR EL DISEÑO PÉGALO EN UN CARTÓN.

6- POSTERIORMENTE CON AYUDA DE UN ADULTO RECORTAR LA HOJA POR LAS LÍNEAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

7-UNA VEZ RECORTADO EL TRABAJO, MEZCLAR LAS PIEZAS E INVITA A TU FAMILIA A COMPARTIR EL JUEGO DE ARMAR EL ROMPECABEZAS.

DIRECTOR: JUAN CARLOS CARMONA