

**GUÍA PEDAGÓGICA Nº 23 DE RETROALIMENTACIÓN (1)**

**ESCUELA:** FRANCISCO NARCISO DE LAPRIDA.

**CUE** 700042400

**DOCENTES:** ANDRADA GABRIELA - DÍAZ DANIELA

**GRADO:** 1º - PRIMER CICLO - NIVEL PRIMARIO - **TURNO:** TARDE

**ÁREAS CURRICULARES:** MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES – EDUCACIÓN TECNOLÓGICA – EDUCACIÓN FÍSICA

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** APRENDEMOS JUGANDO.

**CONTENIDOS:** **MATEMÁTICA:** CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES EN FORMA ORAL Y ESCRITA. RELACIONES DE MAYOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. VALOR POSICIONAL DE LA CIFRAS DE UN NÚMERO. FIGURAS GEOMÉTRICAS, CUERPOS GEOMÉTRICOS **CIENCIAS NATURALES:** LOS MATERIALES. SERES VIVOS Y ELEMENTOS SIN VIDA. DIVERSIDAD ANIMAL, PARTES QUE CONFORMAN EL CUERPO. **TECNOLOGÍA:** RECONOCIMIENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS LUGARES Y ESPACIOS EN DONDE SE REALIZAN LOS PROCESOS, LAS RELACIONES ENTRE LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS RECURSOS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CULTURA PROPIA Y DE OTRAS. DISFRUTE DE LA EXPLORACIÓN DE LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS Y DE MOVIMIENTO DE SU CUERPO.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

**MATEMÁTICA**

- DESARROLLA HABILIDADES DE CÁLCULO Y RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- IDENTIFICA FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

**CIENCIAS NATURALES.**

- OBSERVA Y REGISTRA LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS SERES VIVOS Y SERES INERTES.
- RECONOCE LA DIVERSIDAD ANIMAL.

**TECNOLOGÍA.**

- RECONOCE DIFERENTES TIPOS DE MATERIA PRIMA Y SU ORIGEN.
- RELACIONA LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS RECURSOS.

**EDUCACIÓN FÍSICA.**

- COMBINA EN LOS JUEGOS LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.
- EXPRESA A TRAVÉS DEL JUEGO LAS MÚLTIPLES POSIBILIDADES EXPRESIVA Y DE MOVIMIENTO DE SU CUERPO.

**DESAFÍO:** REALIZAR UNA RAYUELA.

**ACTIVIDADES:**

PARA EL DÍA DE LA TRADICIÓN SE ORDENARON LAS SILLAS EN LA PLAZA. EN ESTE CUADRO LOS NÚMEROS ESTAN ORDENADOS DE 1 EN 1, PERO SE BORRARON ALGUNOS Y OTROS ESTÁN EQUIVOCADOS.

1- PINTA CON ROJO LOS QUE ESTÁN MAL Y AGREGA LOS QUE FALTAN.

→ FILAS

	0	1	2		4		11	7		9
	10							17		
	20	21	22		42					29
COLUMNA	30	31				35				
	40	41		44				47		49
	50	51					56			
	60		62		64	65		57		69

- LOLA DICE QUE EL ÚLTIMO NÚMERO DE ESE CUADRO ES EL 59 Y BAUTISTA DICE QUE ES EL 69. ¿QUIÉN TIENEN RAZÓN?.....
- JESÚS DICE QUE TODOS LOS NÚMEROS DE LA PRIMERA COLUMNA TERMINAN EN 0. ¿ES VERDAD?.....
- MARÍA ENCONTRÓ 3 NÚMEROS MAL UBICADOS EN EL CUADRO. ¿CUÁNTOS ENCONTRASTE VOS?.....
- ¿CÓMO SE ESCRIBEN ESOS NÚMEROS?  
.....  
.....

2- OBSERVA LA GRILLA NUMÉRICA Y COMPLETA CON EL NÚMERO QUE ESTÁ.

ANTES Y DESPUÉS.....25.....                      .....62.....

**3- RESUELVE LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.**

EN EL PASEO DE LA TRADICIÓN VENDEN COMIDAS TÍPICAS Y RECUERDOS.



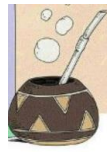
\$ 32



\$ 68




\$26



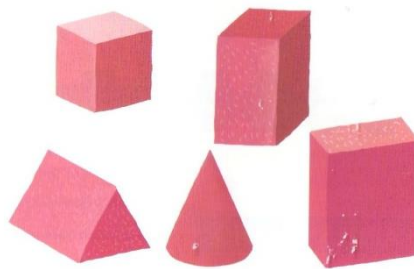
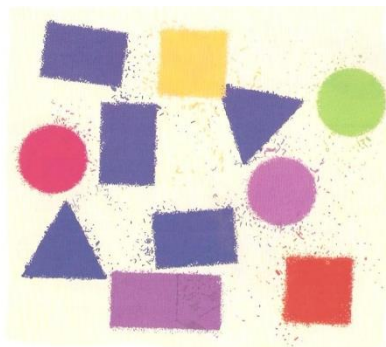
\$20

- ¿CUÁL ES EL MÁS CARO?.....
- MARCOS QUIERE COMPRAR LOCRO ¿LE ALCANZA? DIBUJA EL DINERO PARA COMPLETAR LA CANTIDAD.



- DIBUJA EL DINERO QUE NECESITAS PARA COMPRAR UN MATE.
- LA ABUELA COMPRÓ 6 EMPANADAS Y SE COMIERON 2 ¿CUÁNTAS LE QUEDARON?  .....

**4- CARLA USÓ CUERPOS GEOMÉTRICOS COMO SELLOS PARA HACER ESTA OBRA DE ARTE. UNE CON FLECHAS EL CUERPO CON LA FIGURA.**



**CIENCIAS NATURALES**

- 1- OBSERVA LOS SIGUIENTES ELEMENTOS QUE UTILIZARON PARA HACER LAS SOPAIPILLAS.



➤ COLOCA **V** (VERDADERO) Ó **F** (FALSO) SEGÚN CORRESPONDA.

.....HAY 2 ELEMENTOS LÍQUIDOS.

..... LOS MATERIALES DE LAS SOPAIPILLAS NO TIENEN VIDA.

**2- COLOCA LAS PARTES QUE CONFORMAN EL CUERPO:**

**CABEZA, TRONCO Y EXTREMIDADES.**



### **EDUCACIÓN FÍSICA.**

LOS JUEGOS TRADICIONALES SON ALEGRES, FÁCILES Y PARA TODAS LAS EDADES. SE TRANSMITEN DE FORMA ORAL, DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN. PROPICIAN VALORES COMO EL COMPAÑERISMO Y LA SOLIDARIDAD; Y FOMENTAN EL DESARROLLO Y CRECIMIENTO SALUDABLE. EJEMPLOS: “LA RAYUELA”, “SALTAR LA SOGA”, “LA PAYANA”, “GALLITO CIEGO”.

- 1- PREGUNTA EN CASA A TUS PADRES Y ABUELOS. ¿A QUÉ JUEGOS JUGABAN DE PEQUEÑOS? QUE TE CUENTEN ANÉCDOTAS DIVERTIDAS Y SUS JUEGOS PREFERIDOS.
- 2- JUEGA EN CASA A LOS JUEGOS TRADICIONALES PREFERIDOS DE NUESTROS FAMILIARES.
- 3- REALIZA Y ENVÍA UN VIDEO JUGANDO A “LA RAYUELA” A LA PROFESORA DE EDUCACIÓN FÍSICA MARÍA JOSÉ. (CONSIGNAR NOMBRE, APELLIDO Y GRADO AL QUE PERTENECE).

**TECNOLOGÍA.** OBSERVA LAS IMÁGENES Y RESPONDE.



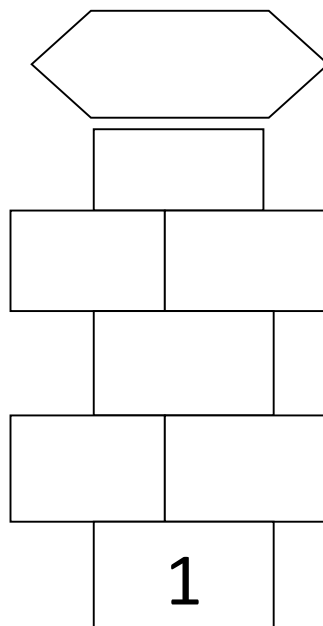
¿QUÉ MATERIA PRIMA SE USÓ PARA FABRICAR CADA PRODUCTO?

¿DE QUÉ ORIGEN ES CADA MATERIAL?

¿SON DE FABRICACIÓN ARTESANAL O INDUSTRIAL?

1- LA RAYUELA ES UN JUEGO TRADICIONAL Y FACUNDO QUIERE ARMAR UNA. COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.

ARMA UNA RAYUELA EN TÚ CASA Y DIVIÉRTETE JUGANDO CON TU FAMILIA.



**IMPORTANTE:** CUANDO TERMINES ESTA GUÍA, SÁCALE FOTOS A TODAS LAS ACTIVIDADES QUE REALIZASTE Y MÁNDASELAS A LA SEÑORITA.

¡GRACIAS QUERIDA FAMILIA POR TANTO ESFUERZO!

**DIRECTIVOS. VICEDIRECTORA: ANA COBOS. DIRECTOR: PABLO ZULET.**

---

DOCENTES RESPONSABLES: GABRIELA ANDRADA - DANIELA DÍAZ