

**GUÍA PEDAGÓGICA N°24 DE RETROALIMENTACIÓN (3)****ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA BARRIO FRONDIZI. CUE: 7000899-00****TURNO: MAÑANA Y TARDE GRADO: 1° “A” Y “B” CICLO: PRIMERO NIVEL:****PRIMARIO****DOCENTES: LAURA ECHEGARAY - LORENA SOLER - NATALIA ENRIQUE - MARCELA CÓRDOBA****ÁREAS: MATEMÁTICA – CIENCIAS SOCIALES – MÚSICA - PLÁSTICA****TÍTULO: “CONSTRUYENDO CON IMÁGENES, FORMAS, TEXTURAS, NÚMEROS Y SONIDOS UNA OCA DEL CAMPO Y LA CIUDAD”****CONTENIDOS:**

- NÚMEROS NATURALES. LECTURA, ESCRITURA, DESCOMPOSICIÓN Y RELACIONES NUMÉRICAS.
- RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS DE SUMAS Y RESTAS.
- RELACIONES ESPACIALES. RECORRIDOS. FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- PAISAJE URBANO Y RURAL. CARACTERÍSTICAS. LOS TRANSPORTES.
- EXPLORACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE COLORES, FORMAS, FIGURA Y FONDO.
- SONIDOS DEL ENTORNO NATURAL Y ARTIFICIAL O SOCIAL.
- ATRIBUTOS DEL SONIDO: LARGO- CORTO, SUAVE- FUERTE.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

- LEE, ESCRIBE, DESCOMPONE Y ESTABLECE RELACIONES NUMÉRICAS.
- RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS USANDO DIBUJOS, CÁLCULOS, NOCIONES ESPACIALES Y RECONOCIMIENTO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- DIFERENCIA EL ESPACIO URBANO DEL RURAL Y SUS CARACTERÍSTICAS.
- DISTINGUE TRANSPORTES PROPIOS DEL CAMPO Y LA CIUDAD.
- IDENTIFICA LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS. DIFERENCIA LA FIGURA Y FONDO. DISTINGUE TEXTURAS Y RECONOCE LAS FORMAS.
- IDENTIFICA LOS SONIDOS NATURALES Y ARTIFICIALES.
- RECONOCE AUDITIVAMENTE LOS OBJETOS SONOROS Y REPRESENTA LOS GRÁFICAMENTE. ANALIZA CADA OBJETO SONORO.
- CLASIFICA SEGÚN EL ATRIBUTO DEL SONIDO CORRESPONDIENTE A CADA OBJETO SONORO

**DESAFÍO:**

**ARMAR CON DISTINTOS MATERIALES UN TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA DEL CAMPO Y LA CIUDAD RESOLVIENDO SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ESCONDIDAS DENTRO DEL JUEGO, INCLUYENDO LOS SONIDOS DE AMBOS ESPACIOS, TENIENDO EN CUENTA LA CANTIDAD DE CASILLEROS Y SUS IMÁGENES.**

**SECUENCIA DE ACTIVIDADES.****LUNES 16 DE NOVIEMBRE.****¡¡ A JUGAR A LA OCA NUMÉRICA CON CAPERUCITA Y EL LOBO!!****¿CÓMO SE JUEGA?**

- ✓ JUEGAN DOS PERSONAS CON EL TABLERO Y UN DADO.
- ✓ COMIENZA EL QUE SACA EL NÚMERO MÁS GRANDE.
- ✓ POR TURNOS AVANZAN TANTOS CASILLEROS COMO INDICA EL DADO.
- ✓ SI CAEN EN UN CASILLERO CON NÚMEROS AMARILLOS DEBEN CUMPLIR LA PRENDA.

**PRENDAS DEL JUEGO.**

- 5- RECITA LOS NÚMEROS POSTERIORES A ÉL HASTA 10.
- 12- DECÍ SU NOMBRE EN VOZ ALTA.
- 15- NOMBRAR EL ANTERIOR.
- 20- DIBUJA LA CANTIDAD DE DIECES QUE LO FORMAN.

**¡¡AHORA TE TOCA AYUDAR AL LOBO EN SU GRANJA!!**

- COMPLETA CON LA SERIE NUMÉRICA QUE FALTA.



**MARTES 17 DE NOVIEMBRE.**

**¡¡ GRANDES OBSERVADORES!!**

- MIRA ATENTAMENTE DONDE SE ENCUENTRA LA CAPERUCITA Y RESPONDE LAS CONSIGNAS.
  - ✓ COMPLETA CON EL ANTERIOR Y POSTERIOR.



- ✓ ANOTA EL NOMBRE DEL NÚMERO EN EL QUE ESTOY.....
- ✓ ¿CUÁNTOS LUGARES HAY DESDE EL CASILLERO DE LA CAPERUCITA HASTA LA CASITA? .....
- ✓ OBSERVA EL TABLERO Y ENCIERRA LA RESPUESTA CORRECTA.  
¿DÓNDE SE ENCUENTRAN ESTOS PERSONAJES?

**EN EL CAMPO**

**EN LA CUIDAD**

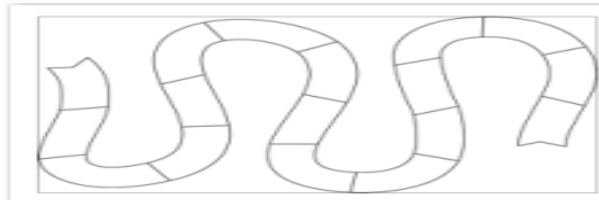
- DIBUJA ALGÚN ELEMENTO PROPIO DE LA CUIDAD.
- ENCIERRA CON AZÚL LA CANASTA CON EL NÚMERO MAYOR Y CON ROJO LA CANASTA CON EL NÚMERO MENOR.



**MIÉRCOLES 18 DE NOVIEMBRE.**

**PLÁSTICA**

EN UNA HOJA DE DIBUJO O DE COMPUTADORA VAS A REALIZAR UN TABLERO PARA UN JUEGO, REALIZA UN CAMINO CON LÍNEAS, CURVAS QUE OCUPE TODA LA CARTULINA. DIVIDÍ Y NUMERA EN 10 CUADROS EL CAMINO. PINTA LAS LÍNEAS DE LOS CUADROS CON LOS COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS.



**JUEVES 19 DE NOVIEMBRE.**

**MÚSICA**

- RELEE EL CUENTO CAPERUCITA ROJA Y EL LOBO.
- PIENSA EN TRES SONIDOS QUE PUEDEN HABER ENCONTRADO EN LA CIUDAD Y TRES EN EL CAMPO Y ESCRÍBELOS EN TU HOJA.

LOS SONIDOS NATURALES SON LOS QUE NOS BRINDA LA NATURALEZA EJ. EL SONIDO DEL AGUA DEL RÍO. LOS SONIDOS ARTIFICIALES SON LOS QUE SE PRODUCEN A TRAVÉS DE LA MANO DEL HOMBRE POR EJ. EL SONIDO DE UN TELÉFONO.

SONIDOS NATURALES	SONIDOS ARTIFICIALES O SOCIALES

- AHORA ANOTA EN EL SIGUIENTE CUADRO LOS TRES SONIDOS QUE ENCONTRARON CAPERUCITA Y EL LOBO EN LA CIUDAD Y EL CAMPO Y MARCA CON UNA CRUZ SI EL SONIDO QUE ESCRIBISTE ES SUAVE O FUERTE. CLASIFÍCALO DONDE CORRESPONDA.

SONIDO	FUERTE	SUAVE
EJ. PÁJAROS		X

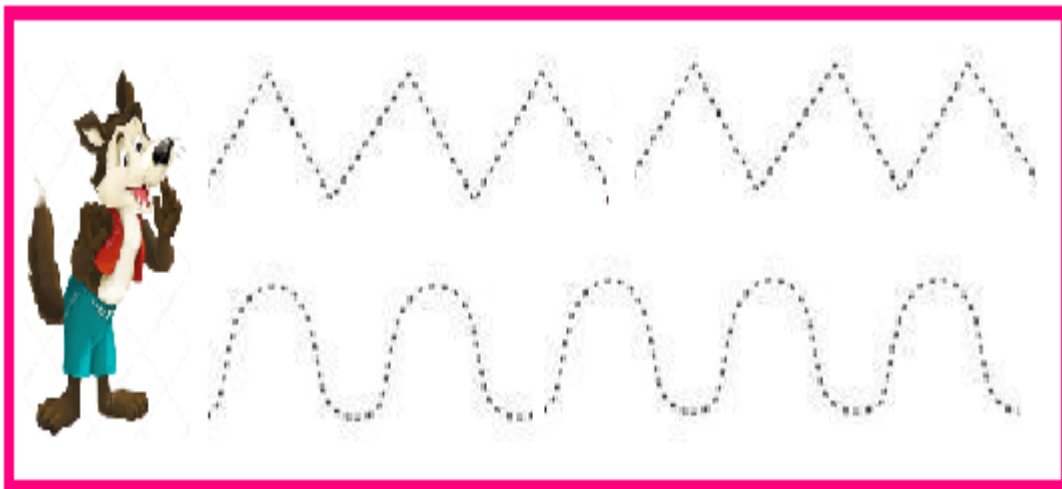
- DIBUJA 2 SONIDOS NATURALES Y 2 ARTIFICIALES O SOCIALES PARA TU JUEGO DE LA OCA. LA REGLA QUE DEBES CUMPLIR AL JUGAR ES QUE CUANDO LLEGUES ALGÚN CASILLERO CON ESTOS SONIDOS NO PODRÁS AVANZAR SI NO LO PRODUCES CON TU VOZ.
- ESPERO EL DIBUJO DE TU TABLERO DONDE DEBES INCLUIR EN PALABRAS COMO ES EL SONIDO.

POR EJEMPLO: GUAU, GUAU



#### AYUDA AL LOBO A PINTAR LOS CAMINOS DE SU TABLERO.

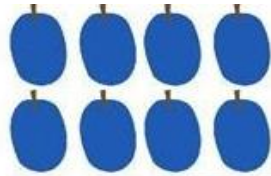
- PINTA CON ROJO EL CAMINO CURVO Y CON VERDE EL CAMINO RECTO.



**VIERNES 20 DE NOVIEMBRE.**

#### ¡CAPERUCITA Y LA ABUELA, CORTARON FRUTAS DEL CAMPO!!

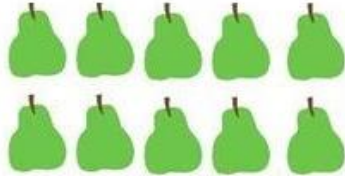
- OBSERVA, LEE, PIENSA Y RESUELVE DIBUJANDO O TACHANDO SEGÚN CORRESPONDA. ESCRIBE EL RESULTADO.



$$8 + 2 = \square$$



$$12 - 7 = \square$$



$$10 - 6 = \square$$



$$13 + 4 = \square$$

BUSCA Y RECORTA O DIBUJA FRUTAS O VERDURAS QUE ENCUENTRES EN EL CAMPO DONDE VIVE EL LOBO.

**¡MANOS A LA OBRA!**

- ✓ ¡ARMA TU TABLERO DEL JUEGO DE LA OCA CON TODOS LOS ELEMENTOS QUE HAS IDO REALIZANDO!
- ✓ YA TIENES EL TABLERO DIBUJADO Y DECORADO QUE REALIZASTE EN PLÁSTICA.
- ✓ EN CADA CASILLERO COLOCA EL NÚMERO COMENZANDO CON EL 1 Y TERMINA EN 10. PUEDES USAR DIFERENTES COLORES.
- ✓ PEGA EN LOS CASILLEROS TODOS LOS DIBUJOS O RECORTES QUE FUISTE HACIENDO DURANTE LA SEMANA EN CADA UNA DE LAS TAREAS ALTERNANDO ENTRE LOS CASILLEROS.
- ✓ ¡LISTO TABLERO TERMINADO!
- ✓ ¡¡AHORA YA TIENES UNA OCA DISEÑADA POR VOS PARA JUGAR Y DIVERTIRTE EN FAMILIA!!
- ✓ LA SEÑO TE INDICARÁ CUANDO DEBES ENTREGAR EL TRABAJO TERMINADO

DIRECTORA: ALICIA MARTÍN

VICE DIRECTORA: CARINA CONTERAS