

**ESCUELA DOMINGO DE ORO. PRIMER GRADO.
RETROALIMENTACIÓN. GUÍA N° 20. GRUPO 1.**

GUÍA PEDAGÓGICA N° 20 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: DOMINGO DE ORO.

CUE: 700023600.

DOCENTES: MARÍA INÉS FLORES- YÉSICA VERA.

GRADO: PRIMERO- NIVEL PRIMARIO.

TURNO: JORNADA COMPLETA.

ÁREAS: LENGUA, MATEMÁTICA, CIENCIAS SOCIALES, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA, MÚSICA, EDUCACIÓN FÍSICA.

TÍTULO: *“COMPARTIMOS EN FAMILIA JUEGOS TRADICIONALES”*

DESAFÍO: LOS ALUMNOS DE PRIMER CICLO VAMOS A ORGANIZAR EN FAMILIA Y EN LA VEREDA DE CASA, UNA JORNADA DE JUEGOS TRADICIONALES: LA RAYUELA.

CONTENIDOS: ESCUCHA COMPRENSIVA DE TEXTOS_ LECTURA Y ESCRITURA DE PALABRAS Y ORACIONES SENCILLAS_ NÚMEROS NATURALES DE UNA Y DOS CIFRAS_ OPERACIONES DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN_ CÁLCULO MENTAL_ EL PAISAJE Y LOS ELEMENTOS NATURALES_ ESPACIOS RURALES Y ESPACIOS URBANOS_ JUEGOS TRADICIONALES: LA RAYUELA.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

-  PARTICIPA EN CONVERSACIONES ACERCA DE EXPERIENCIAS PERSONALES Y LECTURAS.
-  LEE Y ESCRIBE PALABRAS Y ORACIONES QUE CONFORMAN UN TEXTO.
-  USA NÚMEROS NATURALES PARA CONTAR, ESCRIBIR.
-  RECONOCE Y USA OPERACIONES DE SUMA Y RESTA EN SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS.
-  SE APROXIMA AL CONCEPTO DE PAISAJE CONOCIENDO SUS ELEMENTOS.
-  RECONOCE Y DIFERENCIA ESPACIOS RURALES Y ESPACIOS URBANOS.
-  RESPETA LAS REGLAS DEL JUEGO.



DOCENTES: MARIA INÉS FLORES_ YÉSICA ELENA VERA.

ESCUELA DOMINGO DE ORO. PRIMER GRADO.
RETROALIMENTACIÓN. GUÍA N° 20. GRUPO 1.

ACTIVIDADES:

1. LENGUA.

- ♥ RELEER EL CUENTO “CAPERUCITA ROJA” TRABAJADO ANTERIORMENTE EN LA GUÍA 14.
- ♥ ¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES? ORDENAR LAS SÍLABAS Y FORMAR LOS NOMBRES.

BO LO CI CA TA PE RU

LA BUE A DOR CA ZA

- ♥ ¿QUÉ HIZO EL LOBO? LEER Y MARCAR CON UNA X.
 - ✓ SE DISFRAZÓ DE CARNAVAL.
 - ✓ SE DISFRAZÓ DE ENFERMERO.
 - ✓ SE DISFRAZÓ DE ABUELA.



2. MÚSICA.

- ♥ “EL LOBITO”: JUGAR EN FAMILIA (HERMANOS, PRIMOS, TIOS, MAMÁ, PAPÁ) Y GRABAR LA ACTIVIDAD.
- ♥ ¿CÓMO SE JUEGA? ANTES DE COMENZAR, A TRAVÉS DE UN SORTEO, SE ELIGE AL LOBO Y ÉSTE SE ESCONDE EN ALGÚN LUGAR Y COMIENZA EL JUEGO.
- ♥ CANTAR EN RONDA: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ”. CESA EL CANTO Y TODOS PREGUNTAN “¿LOBO ESTÁ?”.
- ♥ “ESTOY PONIÉNDOME LOS MEDIAS”. (RESPONDE EL LOBO) ASI EL JUEGO CONTINÚA, MIENTRAS EL LOBO SIGUE CON UNA SERIE DE PRENDAS DE VESTIR, HASTA QUE AL FIN ÉSTE CONTESTA "YA ESTOY”.
- ♥ EL LOBO SALE DE SU ESCONDITE Y PERSIGUE A LOS NIÑOS. EL QUE ES ATRAPADO PUEDE SER EL NUEVO LOBITO, O BIEN EL LOBO SE LO PUEDE LLEVAR A SU CUEVA HASTA ATRAPAR UN NÚMERO DETERMINADO NIÑOS.

CANCIÓN:

JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ

¿LOBO ESTÁ? ME ESTOY BAÑANDO... (REALIZAR LOS GESTOS Y MOVIMIENTOS QUE INDICA LA CANCIÓN).

**ESCUELA DOMINGO DE ORO. PRIMER GRADO.
RETROALIMENTACIÓN. GUÍA N° 20. GRUPO 1.**

3. MATEMÁTICA.

- ♥ CAPERUCITA ROJA IBA CAMINO A CASA DE SU ABUELA, PERO EN MEDIO DEL BOSQUE ENCONTRÓ UNA RAYUELA. PARA PODER SEGUIR SU CAMINO DEBERÁ REALIZAR ESTAS SUMAS. ¿LE AYUDAS A RESOLVERLOS?



CIELO

INFIERNO

$8+5=$

$7+5=$ $35+5=$

$20+6=$

$30+4=$ $40+10=$

$16+6=0$

$12+3=$

$9+5=$

TIERRA

- ♥ ESCRIBIR EL NOMBRE DE LOS NÚMEROS QUE TE DIERON DE RESULTADO DE LAS SUMAS Y LUEGO, ORDENARLOS DE MAYOR A MENOR.

4. CIENCIAS NATURALES Y CIENCIAS SOCIALES.

- ♥ “AL SALIR DE CASA, LA MAMÁ DE CAPERUCITA LE TOMÓ UNA FOTO”.
- ♥ OBSERVARLA CON ATENCIÓN Y RESPONDER:



- ♥ ¿CÓMO ES EL PAISAJE DÓNDE VIVE CAPERUCITA?
- ♥ ARMAR UNA LISTA CON LOS ELEMENTOS NATURALES QUE PUEDES VER.
- ♥ ¿ES UN PAISAJE DEL CAMPO O DE LA CIUDAD? ¿CÓMO TE DISTE CUENTA?

**ESCUELA DOMINGO DE ORO. PRIMER GRADO.
RETROALIMENTACIÓN. GUÍA N° 20. GRUPO 1.**

5. FORMACIÓN ÉTICA.

- ♥ CON AYUDA DE LA FAMILIA LEER CON ATENCIÓN:

¿QUÉ SON LAS REGLAS DE UN JUEGO?

SON INDICACIONES SOBRE COMO DESARROLLAR ALGO. LOS JUEGOS Y LOS DEPORTES TIENEN REGLAS QUE LOS PARTICIPANTES DEBEN RESPETAR.

- ♥ “PARA PODER JUGAR AL JUEGO DE LA RAYUELA DEBO RESPETAR LAS REGLAS”:
- ✓ COLOCARSE DETRÁS DEL PRIMER NUMERO Y LANZAR LA PIEDRA O UN OBJETO.
- ✓ EN EL CUADRO QUE CAIGA SE DENOMINA CASAY NO SE PUEDE PISAR.
- ✓ SE RECORRE EL CIRCUITO SALTANDO EN LOS CUADRADOS.
- ✓ SI PIERDES EL EQUILIBRIO O LA PIEDRA SE SALE DEL CUADRADO PERDÉS EL TURNO.
- ✓ GANA EL JUEGO EL PRIMERO QUE LLEGUE A LA CASILLA NÚMERO 10 .



6. EDUCACIÓN FÍSICA.

- ♥ CON AYUDA DE LA FAMILIA, ARMAREMOS JUEGOS PARA DIBUJAR EN LA VEREDA DE CASA. PRIMER GRADO ARMARÁ LA RAYUELA: PUEDEN USAR NÚMEROS, COLORES, ANIMALES, LETRAS, ETC.
- ♥ PARA REALIZARLO, UTILIZAR MATERIALES COMO PINTURA O TIZAS DE COLORES PARA PODER JUGAR Y COMPARTIR MI DISEÑO CON EL DE MI VECINO.
- ♥ EJEMPLOS DE RAYUELAS:



- ♥ ¡SUERTE!!! NO OLVIDES ENVIAR FOTOS O VIDEOS DEL TRABAJO



DIRECTORA: LIC. LAURA LOBOS DE RIVEROS.

TUPELÍ 25 DE MAYO

DOCENTES: MARIA INÉS FLORES_ YÉSICA ELENA VERA.