

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN.

**ESCUELA:** JOSÉ CHIRAPOZU   **CUE:** 7000367-00

**DOCENTES:** CORTÉZ, MARÍA JOSÉ.

**GRADO:** 1º A, B, C, D       EDUCACIÓN PRIMARIA.

**TURNO:** MAÑANA.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “**CON JUEGOS APRENDEMOS**”

**ÁREAS CURRICULARES:** LENGUA- MATEMÁTICA.

**PROPÓSITOS:**

Lengua.

- Propiciar la escucha comprensiva y la producción oral de narraciones ficticiales y no ficticiales.
- Generar situaciones concretas que les permitan a los niños reflexionar sobre la lengua (sistema, norma y uso) y los textos.

Matemática.

- Aplicar la estructura del sistema de numeración decimal para leer, escribir y comparar números, analizando las regularidades del sistema.
- Interpretar información, resolver problemas, desarrollar habilidades de cálculo con números naturales a partir del empleo de diferentes estrategias.
- Explorar, caracterizar, visualizar, identificar, describir, comparar, y copiar figuras, que modelizan objetos concretos.

**CAPACIDADES:**

**Comunicación:**

Describir, de manera oral y escrita, situaciones, objetos, etc.-producir variados textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles o reales.

**Resolución de problemas:**

- Construir representaciones de la realidad (en diferentes formatos y modelos)
- Diseñar diferentes alternativas de solución a problemas.

**CONTENIDOS:**

Lengua. -La escucha comprensiva de textos leídos o expresados en forma oral por el docente y otros adultos asiduamente: narraciones, descripciones de objetos y personas.

-La lectura de palabras, de oraciones que conforman textos con abundantes ilustraciones y de fragmentos de textos (títulos de cuentos, diálogos de un cuento leído por el docente, parlamentos de un personaje en una historieta, respuestas a adivinanzas)

-Correspondencia biunívoca.

-Escritura de palabras u oraciones.

**Matemática.**

- Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita por intervalos por lo menos hasta 10. Regularidades de la numeración.

-Respecto de las operaciones: suma: distintos significados: unir, agregar.

-Geometría figuras geométricas.

**CRITERIOS DE VALORACIÓN:**

**Lengua**

- Capacidad para escuchar de manera comprensiva un texto.

- Capacidad para escribir palabras y oraciones autónomamente.

- Capacidad para ordenar un texto acompañado de imágenes.

**Matemática**

-Ubicación y escritura de números, según las regularidades del sistema.

-Interpretación de situaciones sencillas y reconocer las operaciones de cálculo de adición a partir de sus significados prácticos.

-Asociación de formas del entorno a formas geométricas e identificar similitudes y diferencias entre ellas.

**INDICADORES:**

**Lengua:**

- Interpreta el texto a partir de un análisis simple.

-Escribe en forma autónoma palabras u oraciones.

- Realiza correspondencia biunívoca.

**Matemática:**

-Lee y escribe números hasta el 10, analizando las regularidades.

-Interpreta y resuelve situaciones problemáticas sencillas.

-Reconoce y dibuja elementos, con similitudes a las figuras geométricas aprendidas.

**DESAFÍO.**

Construir un juego tradicional con figuras geométricas.

**ACTIVIDADES:**

**LUNES 9 DE NOVIEMBRE**

**LENGUA.**

1- **ESCUCHAR** EL AUDICUENTO **“EL TROMPO BAILARÍN”** QUE TE ENVÍA LA SEÑO Y CONVERSA CON TU FAMILIA.

¿DE QUIÉN HABLA EL CUENTO? ¿DÓNDE SE ENCONTRABA EL TROMPO? ¿POR QUÉ? ¿POR QUÉ LE DECÍAN BAILARÍN?

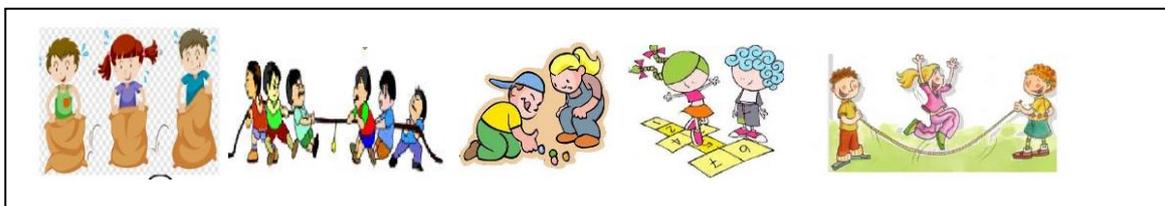
¿CÓMO CREEN QUE SE SENTÍA EL TROMPO EN ESE LUGAR? ¿POR QUÉ LOS NIÑOS NO LO VEÍAN? ¿CÓMO SE SIENTE AHORA QUE LO PUDIERON VER Y RECORDAR? ¿TIENES UNO EN CASA? ¿SABES JUGAR?

1. PINTAR LA OPCIÓN CORRECTA.

¿DÓNDE DORMÍA EL VIEJO TROMPO?	<input type="radio"/> EN UNA VIEJA CAJA
	<input type="radio"/> EN EL PATIO
¿QUIÉN ENCONTRÓ EL TROMPO?	<input type="radio"/> UN VECINO
	<input type="radio"/> EL PADRE
¿QUÉ HICIERON LOS NIÑOS?	<input type="radio"/> LO GRABARON CON CELULARES
	<input type="radio"/> NO LE PRESTARON ATENCIÓN

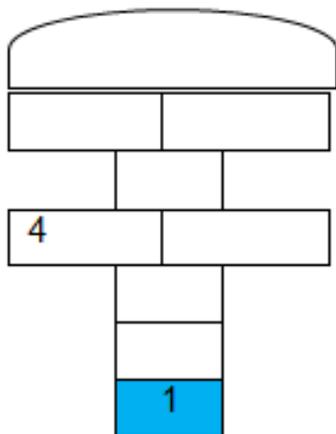
MATEMÁTICA.

OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES. MIRA CON ATENCIÓN EL PRIMER JUEGO. ¿CÓMO SE LLAMA?



¡A JUGAR ENTONCES!

COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.



1. UBICA Y ESCRIBE, EN EL CUADRO LOS NÚMEROS: 3 - 7 Y SUS VECINOS.

0									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**MARTES 10 DE NOVIEMBRE.**

-OBSERVA LAS IMÁGENES DE ESTOS JUEGOS Y PIDE A MAMÁ QUE TE LEA SUS NOMBRES Y SI ESTÁN MAL UBICADOS UNE CON TU DEDITO.



COMPU



BALITAS



TEJO



TRENCITO

ÁREA: **LENGUA.**

-OBSERVA LA IMAGEN. PINTA DONDE LA PALABRA DEL JUEGO.



**¡JUEGOS QUE SE CONVIERTEN EN PROBLEMAS!**

LEE CON ATENCIÓN LAS SIGUIENTE SITUACIÓN, Y RESUELVE. DIBUJANDO.

LOS CHICOS JUGARON A LA CARRERA DE EMBOLSADOS,  
¡A LA META LLEGARON TODOS!  
SI ERAN **3 NIÑOS Y 4 NIÑAS.**  
¿CUÁNTOS CHICOS PARTICIPARON EN LA CARRERA?

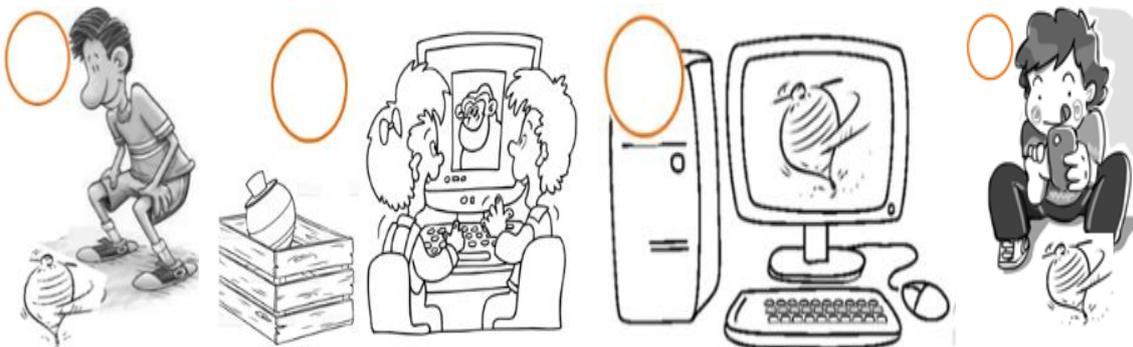


RESUELVE EL PROBLEMITA EN TU CUADERNO.

**MIÉRCOLES 12 DE NOVIEMBRE**

¿RECUERDAS EL CUENTO “EL TROMPO BAILARÍN”?

-1 ENUMERA LAS IMÁGENES SEGÚN CORRESPONDA.



**PEGAR EN ORDEN LAS IMÁGENES.**

JUGAMOS AL ¡VEO, VEO!

CONVERSA CON TU FAMILIA SOBRE ESTE JUEGO.

LA CONDICIÓN DEL JUEGO ES **BUSCAR OBJETOS DE TU CASA QUE TENGAN FORMA DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE CONOCES.**

TRABAJA EN EL CUADERNO.

DIBUJA UN OBJETO QUE ADIVINASTE EN EL JUEGO Y ESCRIBE EL NOMBRE DE LA FIGURA GEOMÉTRICA DE LA CUAL TIENE FORMA.

**JUEVES 12 DE NOVIEMBRE.**

LEE CON AYUDA DE MAMA EL SIGUIENTE TEXTO Y ESCRIBIR EL NOMBRE DE CADA IMAGEN.

A MARTA EN CASA LE GUSTA JUGAR AL		_____
SALTAR LA		_____

PEGAR EL TEXTO EN EL CUADERNO.

ESCRIBE UN JUEGO QUE VOS CONOZCA Y QUE SU NOMBRE COMIENZE CON P



MIRA ESTE TRADICIONAL JUEGO.



➤ ¿CÓMO SE LLAMA?

- ¿TÚ LO JUEGAS?
- ¿CON QUIÉNES?

**PIENSA:** CUANDO JUEGAS A LAS ESCONDIDAS CON TUS AMIGOS.

**IMAGINA:** HAY 6 AMIGOS QUE JUEGAN Y LLEGAN 3. ¿CUÁNTOS SON AHORA?

**RESUELVELO DIBUJANDO**

**VIERNES 13 DE NOVIEMBRE**

**DESAFÍO SEMANAL** ¡ATENCIÓN! EL DESAFÍO DE ESTA SEMANA ES:

**CONSTRUYE** EN EL CUADERNO, UN TEJO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS APRENDIDAS.

**COMPLETAR** EL TEJO CON LOS NÚMEROS HASTA EL 10.



EQUIPO DE CONDUCCIÓN: DIRECTORA LIDIA VIVANA BUSTOS.

VICE DIRECTORAS: ALEJANDRA DOMÍNGUEZ, ANALÍA BECERRA.