

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 2

ESCUELA: ARTURO BERUTI.

CUE: 700187-00

DOCENTE: RIBES ANDREA

GRADO: 1° **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA, CIENCIAS NATURALES Y F. E Y CIUDADANA.

TÍTULO: “ **JUGANDO SE APRENDE MEJOR.**”

CONTENIDOS:

LENGUA:

-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).

-LA ESCRITURA DE PALABRAS Y DE ORACIONES QUE CONFORMAN UN TEXTO (AFICHES, EPÍGRAFES PARA UNA FOTO O ILUSTRACIÓN, MENSAJES, ETC).

CIENCIAS NATURALES:

-ANIMALES Y SUS PARTES QUE FORMAN EL CUERPO.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA:

-RESPETO, CUIDADO POR LOS SERES VIVOS QUE NOS RODEAN.

INDICADORES:

-IDENTIFICA LAS LETRAS DEL ABECEDARIO.

- RECONOCE EL SONIDO Y LA LETRA INICIAL DE PALABRAS.

-PRODUCE PALABRAS Y/U ORACIONES.

-LEE PALABRAS.

-IDENTIFICA A LOS ANIMALES Y SUS DIFERENTES PARTES DEL CUERPO.

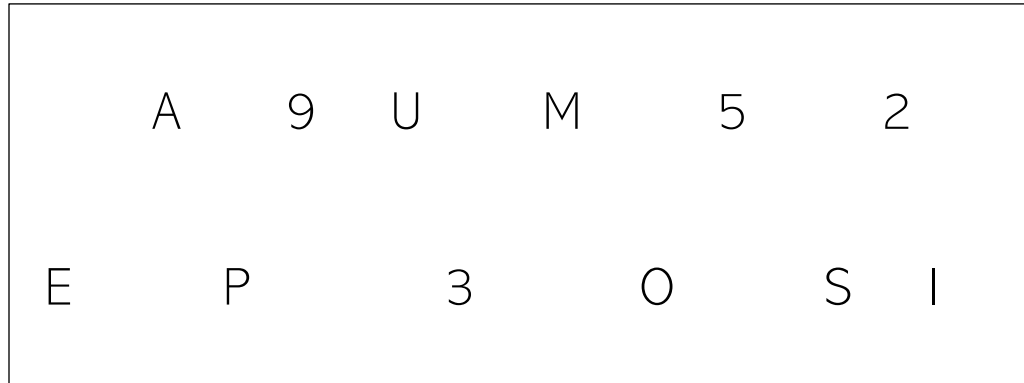
-LEE Y PRODUCE PALABRAS U ORACIONES.

ESCUELA ARTURO BERUTI _PRIMER GRADO_ ÁREAS INTEGRADAS.

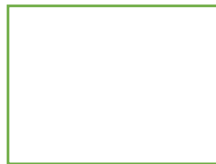
-IDENTIFICA ACCIONES QUE DEMUESTREN CUIDADO RESPETO Y POR LOS SERES VIVOS QUE NOS RODEAN.

DÍA LUNES 9 DE NOVIEMBRE.

1-OBSERVAR Y RODEAR SOLO LAS LETRAS.



2- DIBUJAR SOLO LA LETRA INICIAL DE TU NOMBRE.



3-PRONUNCIAR LOS NOMBRES Y COLOCAR LAS LETRAS QUE SE ESCAPARON DE LOS NOMBRES DE LOS SIGUIENTES ANIMALITOS.



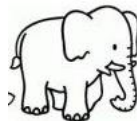
...BEJA



.....ATO



.....ARIPOSA



....LEFANTE

4- LEER LOS NOMBRES ANTERIORES A LA PERSONA QUE ESTA A TU LADO.

RODEAR COMO PUDISTE RESOLVER ESTÁ ACTIVIDAD.

FÁCIL MÁS O MENOS DÍFICIL

- DIFERENCIÉ LAS LETRAS DE LOS NÚMEROS.
- LOGRÉ IDENTIFICAR LAS LETRAS INICIAL DE LAS PALABRAS.
- LOGRÉ LEER LAS PALABRAS.



DÍA MARTES 10 DE NOVIEMBRE.

1-LEER LA SIGUIENTES ORACIONES Y , UNIR CON LA PARTE DEL ANIMAL QUE CORRESPONDA.

- LA VACA TIENE DOS CUERNOS.
- TAMBIEN CUATRO PATAS.
- TIENE UN LINDO PICO.
- Y DOS GRANDES ALAS.



2- RODEAR LAS PALABRAS QUE EN LAS ORACIONES ANTERIORES DONDE NOMBRAN PARTES DEL CUERPO DE LOS ANIMALES.

RODEAR COMO PUDISTE RESOLVER ESTÁ ACTIVIDAD.

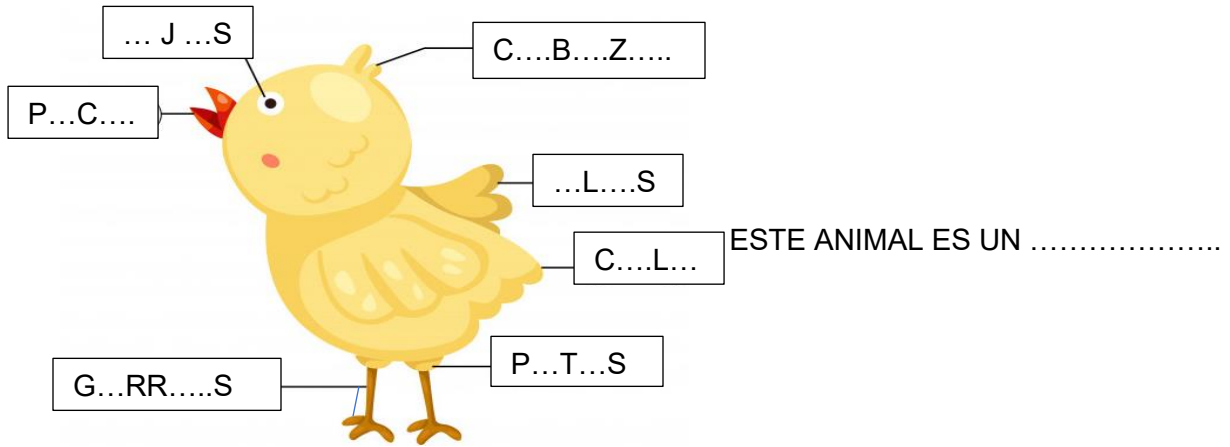
FÁCIL MÁS O MENOS DÍFICIL

- LOGRÉ LEER LAS ORACIONES.
- COMPRENDÍ LO QUE DECÍA.
- BUSQUÉ Y LEÍ LAS PARTES DEL CUERPO.



DÍA MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE.

1-OBSERVAR LA IMAGEN Y COLOCAR LAS LETRAS QUE LE FALTAN A ESAS PALABRAS.



2- LEER LAS PALABRAS A LA PERSONA QUE TE ACOMPAÑA A HACER LAS TAREAS.

RODEAR COMO PUDISTE RESOLVER ESTÁ ACTIVIDAD. FÁCIL MÁS O MENOS DÍFICIL

- LOGRÉ IDENTIFICAR LAS PARTES DEL CUERPO.
- LOGRÉ COMPLETAR LAS PALABRAS.
- LEÍ LAS PARTES DEL CUERPO Y EL NOMBRE DEL ANIMAL.

DÍA JUEVES 12 DE NOVIEMBRE.

1- LEER Y COMPLETAR EL CARTEL CON LAS PALABRAS QUE SE ESCAPARON.

- DARLES DE Y

- TRATARLOS CON

AMOR
BEBER
VETERINARIO
COMER

- SI ESTAN ENFERMOS DEBEMOS LLEVARLO AL



¡TE ANIMAS!

- 2- ESCRIBIR EL NOMBRE DE TU MASCOTA O LA QUE TE GUSTARIA TENER A TI.

A colorful illustration of three happy dogs: a black and white dog, a white dog with pink ears, and a black and white dog with a red collar.

RODEAR COMO PUDISTE RESOLVER ESTÁ ACTIVIDAD.

FÁCIL MÁS O MENOS DÍFICIL

- LOGRÉ LEER LAS PALABRAS.
- LOGRÉ COMPRENDER LAS ORACIONES.
- ME ANIMÉ A ESCRIBIR.



DÍA VIERNES 13 DE NOVIEMBRE.

“JUGANDO SE APRENDE MEJOR.”

EN ESTE NUEVO DESAFÍO TE INVITO A QUE PREPAREMOS NUESTRO PROPIO JUEGO DE PALABRAS.

NECESITAMOS:

- .CARTULINA
- .TIJERA
- .LÁPIZ
- .REVISTAS PARA RECORTAR
- IMÁGENES DE ANIMALITOS.

PASOS PARA REALIZARLO:

- 1- MARCAR EN LA CARTULINA CUADRADOS DE 15 X 15CM. Y RECORTAR.
- 2- MARCAR EN LOS CUADRADOS RENGLONES DE 3CM EN EL LARGO Y ANCHO DEL CUADRADO.
- 3- EN EL PRIMER CUADRADITO PEGAR IMAGEN DE DIFERENTES ANIMALES.



INSTRUCCIONES DE JUEGO:

- 1- REPARTIR UN TABLERO PARA CADA PARTICIPANTE.
- 2- MARCAR UN TIEMPO DETERMINADO.
- 3- USAR TU EQUIPO DE LETRAS MÓVILES.
- 4- ARMAR LAS PALABRAS.
- 5- CUANDO ESTE LISTO EL TABLERO DECIR “ANIMALES EN SU HOGAR”. ESTA FRASE FINALIZA EL JUEGO.
- 6- QUIEN ARME LAS PALABRAS EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE GANÁ.

TE INVITO A QUE ME ENVIES UNA FOTO O VIDEO DE TU JUEGO.



SEÑO: ANDREA RIBES.

DIRECTORA: RIBES VERÓNICA.