

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN – GRUPO 1.

ESCUELA: CAMPAÑA DEL DESIERTO.

CUE: 700027800

DOCENTES: LILIANA FLORES - INÉS REINOSO/PROFESORAS: FERNANDA RAMÍREZ - VANESA AGÜERO.

GRADO: 1° A Y B

CICLO: PRIMERO

NIVEL: PRIMARIO

TURNO: MAÑANA Y TARDE.

ÁREAS INTEGRADAS: MATEMÁTICA - CIENCIAS SOCIALES - EDUCACIÓN FÍSICA - EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡A JUGAR CONSTRUYENDO!

CONTENIDOS: **MATEMÁTICA:** RELACIONES NUMÉRICAS. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS Y OPERACIONES. FIGURAS GEOMÉTRICAS. **CIENCIAS SOCIALES:** CARACTERÍSTICAS DE LOS ESPACIOS URBANOS Y RURALES. INSTITUCIONES QUE DAN RESPUESTAS A LAS NECESIDADES DE LAS PERSONAS. **EDUCACIÓN FÍSICA:** LA EXPLORACIÓN, EL DESCUBRIMIENTO Y LA EXPERIMENTACIÓN MOTRIZ EN SITUACIONES LÚDICAS PROBLEMÁTICAS. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** LOS PROCESOS TECNOLÓGICOS. LOS MEDIOS TÉCNICOS. REFLEXIÓN SOBRE LA TECNOLOGÍA, COMO PROCESO SOCIO CULTURAL: DIVERSIDAD, CAMBIOS Y CONTINUIDADES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: **MATEMÁTICA:** RECONOCE LOS NÚMEROS. EMPLEA OPERACIONES Y RELACIONES NUMÉRICAS PARA RESOLVER DIVERSAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. RECONOCE FIGURAS GEOMÉTRICAS. **CIENCIAS SOCIALES:** DIFERENCIA CARACTERÍSTICAS DEL PAISAJE URBANO Y DEL PAISAJE RURAL. IDENTIFICA INSTITUCIONES QUE SATISFACEN LAS NECESIDADES DE LOS HABITANTES DE UN LUGAR. **EDUCACIÓN FÍSICA:** PONE EN PRÁCTICA HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS LOCOMOTRICES Y MANIPULATIVAS. VARÍA LA POSTURA Y POSICIÓN CORPORAL. REALIZA ACCIONES CON INDEPENDENCIA SEGMENTARIA. **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA:** SELECCIONA MATERIALES Y HERRAMIENTAS PARA EL JUEGO PROPUESTO. INTERPRETA EL INSTRUCTIVO AL CONSTRUIR EL JUEGO. DESCRIBE LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO EN FORMA CORRECTA.

DESAFÍO: REFORMULACIÓN DE UN JUEGO DE MESA SENCILLO, APLICANDO DISTINTAS ESTRATEGIAS DE RESOLUCIÓN.

ACTIVIDADES: DÍA N° 1 ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES.

1) LEE UNA HISTORIA DE RATONES.

CIERTO DÍA, UN RATÓN DE CIUDAD FUE A VISITAR A SU PRIMO EN EL CAMPO. SE ABURRIÓ MUCHÍSIMO Y TAMBIÉN PASÓ HAMBRE, PORQUE NO LE AGRADABA LA SENCILLA COMIDA, QUE LE SERVÍA SU PARIENTE. NO LE GUSTABA EL SILENCIO Y LE MOLESTABA LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES. PRONTO SE QUISO IR, PERO ANTES INVITÓ A SU PRIMO A LA CIUDAD.

A LOS DÍAS, EL RATÓN DE CAMPO VIAJÓ A LA CIUDAD, SE SENTÍA MUY NERVIOSO, POR TANTAS COSAS Y RUIDOS EXTRAÑOS. EL RATÓN DE CIUDAD VIVÍA EN UN HUEQUITO EN EL SÓTANO DE UN HOTEL, NO LE FALTABA COMIDA, PERO NUNCA ESTABA TRANQUILO, PORQUE A CADA RATO SE ASOMABA UN GATO QUE SE LO QUERÍA COMER.

UNA TARDE SALIERON A RECORRER EL VECINDARIO, Y ¡POCO LES DURÓ LA PAZ! UNA SEÑORA LES DIÓ UNOS ESCOBAZOS, HUYERON ENTRE LOS AUTOS Y CASI LOS PISA UNA BICICLETA. EL RATONCITO DE CAMPO, MUY ASUSTADO, COMPRENDIÓ QUE AQUELLO NO ERA PARA ÉL Y DECIDIÓ VOLVER A SU TRANQUILO, HOGAR EN EL CAMPO.

- 2) ¿DE QUÉ LUGARES HABLA LA HISTORIA? ¿ALGUNA VEZ FUISTE AL CAMPO? ¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL CAMPO? ¿Y DE LA CIUDAD? LAS ACTIVIDADES O TRABAJOS QUE SE REALIZAN EN AMBOS LUGARES, ¿SON PARECIDOS?
- 3) OBSERVA LAS SIGUIENTES IMÁGENES Y ESCRIBE A QUÉ TIPO DE ESPACIO PERTENECE CADA UNA. NOMBRA CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE CADA ESPACIO.



ACTIVIDADES DÍA N° 2: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

- 4) PARA PASAR UN BUEN MOMENTO, EL RATÓN DE LA CIUDAD, LE ENSEÑÓ JUEGOS DE RECORRIDOS A SU PRIMO.



¿CONOCES ALGÚN JUEGO DE RECORRIDO? ¿LO JUGASTE? ARMA UNO TENIENDO EN CUENTA QUE NECESITARÁS: UN DADO, EL TABLERO Y LAS FICHAS (POROTO, BOTONES, ETC.).

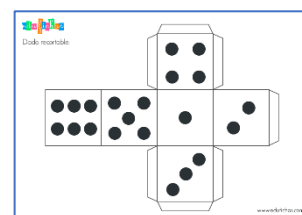
IDEAS GENERALES PARA JUGAR: * COLOCAN LAS FICHAS EN LA SALIDA. * CADA JUGADOR, A SU TURNO, TIRA EL DADO Y AVANZA LOS CASILLEROS SEGÚN LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE MUESTRE EL DADO. * GANA EL PRIMERO EN ALCANZAR LA LLEGADA.

- 5) PIENSA Y RESPONDE:

-SI LA FICHA ESTÁ EN EL 16 Y EL DADO MUESTRA EL 4 ¿A QUÉ NÚMERO LLEGARÍAS?
-SI LA FICHA SE ENCUENTRA EN EL 3 Y EN EL DADO SE MUESTRA 3. ¿HASTA DÓNDE AVANZARÍAS?
- ESTÁS EN EL 10 Y EL CASILLERO INDICA RETROCEDER 3 CASILLEROS, ¿A QUÉ CASILLERO IRÍAS?

- 6) LOS RATONES SE DIERON CUENTA QUE NECESITABAN UN DADO PARA PODER JUGAR, ENTONCES SE PUSIERON A CONSTRUIRLO SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

COPIA EN UNA HOJA EL SIGUIENTE MOLDE, RECÓRTALO Y ARMA TU DADO. O DIBUJA 21 CÍRCULOS DE DIFERENTES COLORES EN CADA CARA. ¡LISTO EL DADO PARA PODER JUGAR!



ACTIVIDADES: DÍA N° 3 ÁREAS: MATEMÁTICA, CIENCIAS SOCIALES.

- 7) ¡TE PROPONGO CONSTRUIR TU PROPIO TABLERO PARA EL JUEGO DE RECORRIDO! OBSERVA QUE LOS CASILLEROS Y LAS FICHAS, DEBEN SER FIGURAS GEOMÉTRICAS, ¿CUÁLES SON LAS FIGURAS QUE TÚ CONOCES? OBSERVA LAS SIGUIENTES Y ESCRIBE SU NOMBRE.



- 8) EL RATÓN DE LA CIUDAD LE CONTÓ AL RATÓN DEL CAMPO, QUE EN LAS CIUDADES EXISTEN INSTITUCIONES QUE AYUDAN EN LAS NECESIDADES DE LOS VECINOS. ¡SEGURO QUE TÚ CONOCES ALGUNAS! OBSERVA LAS IMÁGENES, SEÑALA LAS INSTITUCIONES QUE HAY CERCA DE TU CASA Y CUÉNTAME QUÉ NECESIDADES SATISFACEN. ESCRÍBELAS.



ACTIVIDADES: DÍA N° 4 ÁREAS: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN FÍSICA.

- 9) PARA HACER UN JUEGO MÁS ATRACTIVO, EL RATÓN DE CIUDAD PENSÓ ALGUNOS RETOS. CONFECCIONA EN TARJETAS DE COLORES TODOS LOS RETOS SEGÚN SE DETALLA: **MATEMÁTICA** – **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA** – **CIENCIAS SOCIALES** – **EDUCACIÓN FÍSICA**.

¿QUÉ NÚMERO ESTÁ DESPUÉS DEL 19?

LA FIGURA QUE TIENE TRES LADOS SE LLAMA....

ENCUENTRAS EN TU BOLSILLO UNA MONEDA DE 5 PESOS Y OTRA DE 10 PESOS.

¿CUÁNTO DINERO TIENES?

EL NÚMERO FORMADO POR 3 DIECES ES EL...

¿CUÁNTOS DIECES TIENE EL VEINTIOCHO?

SI TENÍAS 10 PESOS Y EN EL KIOSCO GASTASTE 3 PESOS. ¿CUÁNTO DINERO TE QUEDA AÚN?

REALIZA LA SIGUIENTE SUMA SOLITO: $10+15=$

EL RATÓN DEL CAMPO RECOLECTÓ UNA DOCENA DE HUEVOS, ¿CUÁNTOS HUEVOS SON?

ARMA CON MASA DE SAL O PLASTILINA 3 HERRAMIENTAS, ESCRIBE EL NOMBRE DE UNA Y SUS PARTES.

DIBUJA EN UN HOJA LOS UTENSILIOS QUE ENCUENTRES EN LA COCINA.

RECORTA FLORES, MARIPOSAS, AVIONES O BARCOS DE PAPEL UTILIZANDO TU TIJERA.

MENCIONA LOS MATERIALES QUE USAS PARA LA MASA DE SAL.

ESCRIBE TRES OBJETOS DIFERENTES ELABORADOS DE CARTÓN.

¿QUÉ MATERIALES SE PUEDEN RECICLAR?

DIBUJA Y ESCRIBE LAS PARTES DE LA TIJERA.

PLIEGA UN TROZO DE PAPEL PARA FORMAR UN AVIÓN.

NOMBRA DOS TRABAJOS QUE SE REALIZAN EN EL CAMPO.

NOMBRA DOS INSTITUCIONES CERCANAS A TU CASA.

MENCIONA TRES TRABAJOS QUE SE REALIZAN EN LA CIUDAD.

¿EN QUÉ ESPACIO ENCONTRARÍAS EDIFICIOS?

¿EN QUÉ ESPACIO EL AIRE ES MÁS PURO?

NOMBRA ALIMENTOS QUE SE PRODUCEN EN EL CAMPO.

¿QUIÉN ES EL ENCARGADO DE MANTENER LA CIUDAD LIMPIA?

PICA CINCO VECES LA PELOTA, LÁNZALA HACIA ARRIBA Y ATRÁPALA.

SALTA EN EL LUGAR CON UN SOLO PIE.

SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS DE DERECHA A IZQUIERDA.

SUPONTE QUE TE ENCONTRASTE CON UN RÍO, PARA ATRAVESARLO TIENES QUE SALTAR CON UN SOLO PIE HASTA EL CASILLERO 17.

IMAGINA QUE PASAS POR UN PRECIPICIO, TIENES QUE CAMINAR EN FORMA LATERAL HASTA EL CASILLERO 22.

SI TE ENCONTRARAS CON UN PUENTE DE TRONCOS (COLOCA EL HILO EN LÍNEA CURVA SOBRE EL PISO), PARA PASARLO, TIENES QUE HACER EQUILIBRIO SOBRE EL HILO HASTA LLEGAR AL CASILLERO 28.

IMAGINA QUE ESTÁS EN PELIGRO, CAMINA EN CUATRO PATAS RETROCEDIENDO TRES CASILLEROS.

ACTIVIDADES: DÍA N° 5: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA.

Esc. Campaña del Desierto - 1° grado, Nivel Primario - Guía de Retroalimentación.

10) ¡MANOS A LA OBRA! CONSTRUYE EL TABLERO GIGANTE DE LA OCA.

MATERIALES:

PAPELES DE COLORES, DE DIARIO O REVISTA, TIJERA, HILO O LANA, PEGAMENTO, EL QUE TENGAS EN CASA, REGLA, MASA DE SAL (HARINA, AGUA Y SAL) O PLASTILINA, DIBUJOS O FIGURITAS.

CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO:

RECORTA CUADRADOS DE 25 CM POR 25 CM, ENUMÉRALOS DEL 1 AL 30, COLOREANDO EL NÚMERO SIGUIENDO ESTA SERIE:



ESCRIBE EN PEQUEÑAS TARJETAS DE COLORES, LOS RETOS QUE VAS A CUMPLIR EN CADA ETAPA, (PUEDES PEDIR AYUDA A UN FAMILIAR): **MATEMÁTICA** – **EDUCACIÓN TECNOLÓGICA** – **CIENCIAS SOCIALES** – **EDUCACIÓN FÍSICA**. TENLAS A TU ALCANCE AL MOMENTO DE JUGAR.

ESCRIBE EN GRANDE **JUEGO DE LA OCA** Y COLÓCALO EN EL PISO Y AL MEDIO. A SU ALREDEDOR, ORDENADOS DE MAYOR A MENOR, UBICA LOS CASILLEROS SEPARADOS, EN FORMA DE CARACOL.

INSTRUCCIONES:

PUEDE JUGAR UNO O MÁS JUGADORES. TIRAS EL DADO, AVANZAS SEGÚN EL NÚMERO OBTENIDO, DE ACUERDO AL COLOR DEL NÚMERO, ELIGE UNA TARJETA DEL MISMO COLOR, LA LEES Y CUMPLES EL RETO. GANAS CUANDO LLEGUES AL CARTEL **EL JUEGO DE LA OCA**.

¡SUERTE!

11) CUANDO TERMINES DE JUGAR Y REALIZAR TODOS LOS RETOS, ENVÍA UNA FOTO, VIDEO O AUDIO CONTÁNDOME CÓMO LO HICISTE, A LA SEÑORITA DE TECNOLOGÍA, A SU NÚMERO 2644145407 (SEÑO VANESA) Y A LA PROFEOSORA DE EDUCACIÓN FÍSICA AL NÚMERO 2645476288 (SEÑO FERNANDA).

12) COMPARTE ESTE JUEGO CON LA FAMILIA O AMIGOS, CUÉNTALE CÓMO LO REALIZASTE.

13) PIENSA, ¿EN QUÉ OTRAS ACTIVIDADES PODRÍAS USAR ESTE JUEGO?

VICE DIRECTORA: ADRIANA ARAYA

DIRECTORA: MARCELA SILVA