

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN**Grupo 2****ESCUELA:** HIPÓLITO VIEYTES**CUE:** 700039600**DOCENTE/S:** JOFRÉ, MARÍA ANDREA – RUARTE, MARÍA JOSÉ**GRADO:** 1° A Y B **TURNO:** TARDE **ÁREAS:** LENGUA-MATEMÁTICA-CS
SOCIALES-CS NATURALES- FORMACIÓN ÉTICA**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “**JUGANDO APRENDO MEJOR**”**CONTENIDOS CURRICULARES:****MATEMÁTICA**

- NÚMEROS NATURALES HASTA 10.
- SERIE NUMÉRICA PARA LEER, ESCRIBIR Y COMPARAR NÚMEROS DE UNA CIFRA.
- FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

LENGUA

- LECTURA (COMPRESIÓN Y EL DISFRUTE) DE TEXTOS LITERARIOS (POESÍAS)
- LECTURA DE PALABRAS, DE ORACIONES QUE CONFORMAN TEXTOS
- ESCRITURA DE PALABRAS QUE CONFORMAN UN TEXTO QUE PUEDAN SER COMPRENDIDAS POR ELLOS Y POR OTROS.

CIENCIAS NATURALES

- DIVERSIDAD DE SERES VIVOS QUE POSEEN ALGUNAS CARACTERÍSTICAS COMUNES Y OTRAS DIFERENTES Y QUE ESTAS CARACTERÍSTICAS SIRVEN PARA AGRUPARLOS
- VARIEDAD DE MATERIALES Y SUS PROPIEDADES.

CIENCIAS SOCIALES

- LO PERMITIDO Y LO PROHIBIDO. EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS, EN LA ESCUELA O EN LA CALLE (SEGURIDAD VIAL).

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

- NORMAS Y SEÑALES DE TRÁNSITO BÁSICAS, PARA LA CIRCULACIÓN SEGURA COMO PEATONES Y COMO USUARIOS DE MEDIOS DE TRANSPORTE EN LA VÍA PÚBLICA.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

LENGUA	<ul style="list-style-type: none"> -IDENTIFICA VOCALES. -COMPLETA PALABRAS CON VOCALES Y CONSONANTES. -RECONOCE PALABRAS CORTAS Y PALABRAS LARGAS. -RELACIONA IMÁGENES CON PALABRAS - ORDENA IMÁGENES QUE INDICAN LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> -IDENTIFICA Y CUENTA LOS NÚMEROS DE LA SERIE NUMÉRICA DEL 0 AL 10, POR MEDIO DEL JUEGO. -RECONOCE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. -LEE, ESCRIBE Y ORDENA NÚMEROS HASTA EL 10
Cs. SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> - IDENTIFICA ACCIONES PROHIBIDAS AL TRANSITAR POR LA VÍA PÚBLICA. -RECONOCE Y APLICA LA FORMA DE ACCIONAR CORRECTAMENTE AL TRANSITAR POR LA VÍA PÚBLICA. -RECONOCE E IDENTIFICA SEÑALES Y NORMAS DE TRÁNSITO COMO PEATÓN.
Cs. NATURALES	<ul style="list-style-type: none"> -DIFERENCIA SERES VIVOS DE NO VIVOS. -CLASIFICA SERES VIVOS SEGÚN SU ALIMENTACIÓN. -CLASIFICA MATERIALES SEGÚN SUS PROPIEDADES BLANDOS Y DUROS.

DESAFÍO: “DISEÑAR UN JUEGO DE LA OCA QUE CONTENGA: NÚMEROS, FIGURAS GEOMÉTRICAS, SEÑALES VIALES Y SERES VIVOS, PARA COMPARTIR EN FAMILIA”

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

PEQUEÑOS, LES QUEREMOS CONTAR QUE EN ESTA GUÍA SE CONVERTIRAN EN DISEÑADORES DE UN JUEGO, COMO DICE EL DESAFÍO. PARA ELLO DEBERÁN DEMOSTRAR SUS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES, PARA SU CONSTRUCCIÓN. ADEMÁS TIENES QUE BUSCAR MATERIALES RECICLABLES COMO; CARTÓN, TEMPERAS, TELA Y TODO LO QUE TE PUEDA SERVIR PARA DISEÑAR Y ARMAR EL JUEGO, GUÁRDALOS EN UNA CAJA PARA LUEGO UTILIZARLOS, ¡AHORA SI....A TRABAJAR!.

LENGUA – CIENCIAS NATURALES

1- ME LEEN LA SIGUIENTE POESIA “LA OCA LOCA”(SERÁ ENVIADA POR WHATSAAP E IMPRESA).

2- **RODEA LA RESPUESTAS CORRECTAS.**

¿CÓMO SE LLAMA EL JUEGO QUE NOMBRA LA POESÍA?



OCA



EMBOLSADOS

¿QUE HACE LA OCA?



CORRE



CANTA

3- PINTA DE COLOR **ROJO** LAS VOCALES Y DE VERDE LAS CONSONANTES DEL PRIMER VERSO DE LA POESIA.

4- BUSCA Y EXTRAE DE LA POESÍA UNA PALABRA CORTA Y UNA PALABRA LARGA.

5- DIBUJA SERES VIVOS QUE COMIENCEN CON UNA VOCAL.

6- COMPLETA EL NOMBRE CON LAS VOCALES (ESTOS ANIMALES SERÁN LOS AMIGOS DE LA OCA QUE LE AYUDARÁN EN EL JUEGO.



__L__F__NT__



P__RR__



P__Z



G__LL__N__

7- UNE A LOS AMIGOS DE LA OCA CON SUS CARACTERÍSTICAS,



NADA Y TIENE ESCAMAS	CAMINA Y TIENE PELOS	CAMINA Y TIENE PIEL DESNUDA	CAMINA Y TIENE PLUMAS
----------------------	----------------------	-----------------------------	-----------------------

8- DIBUJA UN SER VIVO Y UN SER NO VIVO.

SER VIVO

SER NO VIVO

9- BUSCA LOS MATERIALES QUE RECOLECTARON AL PRINCIPIO DE LA GUÍA, OBSERVA Y CLASIFICA SEGÚN SUS PROPIEDADES.

BLANDOS	DUROS

CIENCIAS SOCIALES – FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA- MATEMÁTICA

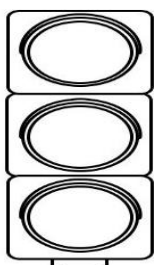
10- LA OCA SALIÓ APRESURADA DE SU CASA, POR QUE LLEGABA TARDE A LA ESCUELA Y EN EL CAMINO CRUZÓ UN SEMÁFORO EN ROJO. LEÉ Y MARCÁ.

¿ESTÁ BIEN LO QUE HIZO LA OCA? SI - NO

11- ME LEEN Y DIBUJO UNA CARITA TRISTE O UNA FELIZ TENIENDO EN CUENTA SI SON BUENAS O MALAS ACCIONES DEL PEATÓN.



PINTA CON LOS COLORES DEL SEMÁFORO Y UNE LA IMAGEN CON SU SIGNIFICADO.



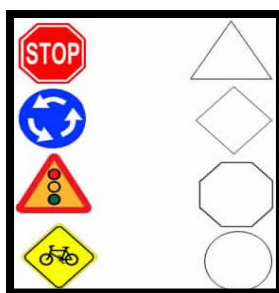
PRECAUCIÓN

DETENERSE

AVANZAR

12- ESCRIBE Y DIBUJA CON AYUDA DE TU FAMILIA UN MENSAJE SOBRE SEGURIDAD VIAL, LUEGO DEBES COMPARTIRLO CON UN VECINO, UN FAMILIAR, ETC-

13- OBSERVA LAS SEÑALES DE TRÁNSITO Y UNE RELACIONÁNDOLA CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.



14- COMPLETA CON LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

FIGURAS GEOMÉTRICAS	NOMBRES	LADOS	PUNTAS
	CUADRADO		
	CÍRCULO		

MATEMÁTICA – LENGUA

15- JUGA Y COMPLETA SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES PARA A YUDAR A LA OCA.

¡¡¡ A JUGAR!!!

- COMPLETA CON LA SERIE NUMÉRICA TODOS LOS CASILLEROS DEL 1 AL 10.
- PINTA DE ROJO EL NÚMERO 5 Y DE VERDE EL 8,
- .RODEA EL NÚMERO QUE ESTA ANTES DEL 3 Y DESPUÉS DEL 9.
- DIBUJA EN EL CASILLERO NÚMERO 6 UNAS DE LAS AMIGAS DE LA OCA, LA GALLINA.
- DIBUJA EN EL CUADRADO LA OCA Y EN EL CÍRCULO LA ESCUELA DE LA OCA.
- MARCA CON UNA CRUZ ÉL NÚMERO QUE ESTA ARRIBA DEL 3 Y EL QUE ESTA AL LADO DEL 7.

16- UNE LOS NÚMEROS DEL LOS PRIMEROS CASILLEROS CON SU NOMBRE,

1 2 3 4 5

UNO CUATRO CINCO TRES DOS

17- RESUELVE DIBUJANDO LA SIGUIENTE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

- LA OCA COMPRÓ EN EL QUIOSCO DE LA ESCUELA 5 CHUPETINES Y 3 CAMELOS ¿CUÁNTA GOLOSINAS COMPRÓ EN TOTAL?

CAMELOS	+	CHUPETINES	=	
---------	---	------------	---	--

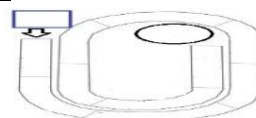
18- CON AYUDA CONSTRUIAMOS NUESTRO JUEGO.

PARA ELLO VAMOS A NECESITAR: -MATERIALES RECICLABLES: MADERA, CARTÓN, TELA, BOTONES, PINTURAS, LÁPICES DE COLORES Y TODO LO QUE TE SIRVA PARA CONSTRUIR EL TABLERO DEL JUEGO, QUE DEBE SER 30 CM X 30 CM Y 1 DADO.

INSTRUCCIONES: -RECORTAR, EN EL MATERIAL QUE ELIJAS UN CUADRADO DE 30 CM X 30 CM, PARA QUE SEA EL TABLERO.



-DIBUJA EN EL TABLERO 10 CASILLEROS, PUEDE SER COMO EL DEL JUEGO ANTERIOR, DEL PUNTO 16 DE ESTA GUÍA.



-DIBUJA EN EL CASILLERO 5 LA GALLINA Y EN EL 3 PERRO, UNA SEÑAL DE TRÁNSITO DE PARE, EN EL CASILLERO 7, 1 FIGURAS GEOMÉTRICA EN EL 9 Y EL SEMÁFORO EN EL 1.

-LUEGO COMPLETA TODOS LOS CASILLEROS QUE QUEDARON VACÍOS.

- EN UNA HOJA DEBES ESCRIBIR LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO Y LAS REGLAS
- PINTA Y AGREGA LO QUE TU QUIERAS AL JUEGO PARA QUE SEA ÚNICO E IRREPETIBLE. -UTILIZÁ 4 BOTONES DE DIFERENTES COLORES COMO FICHAS PARA JUGAR.

20- PARA PODER JUGAR ORDENA CON NÚMEROS DEL 1 AL 3 LAS INSTRUCCIONES DEL JUEGO.

-----SE LANZA EL DADO Y SE AVANZA SEGÚN EL NÚMERO QUE SALGA.

-----ENTREGAR UNA FICHA A CADA JUGADOR.

-----GANA EL 1º JUGADOR QUE LOGRE PASAR POR TODOS LOS CASILLEROS.




RECUERDA LAS REGLAS DEL JUEGO:

- SI LA OCA LLEGA A LA CASILLA DE LA GALLINA, ESTA LE AYUDA Y AVANZA DOS CASILLEROS.
- EN EL CASILLERO DEL PERRO, SE QUEDA A TOMAR LA LECHE Y RETROCEDE 3 CASILLEROS.
- EN LA CASILLA DEL SEMÁFORO DEBE VOLVER A TIRAR LOS DADOS, PORQUE ESTA EN VERDE.
 - EN LA SEÑAL DE TRÁNSITO PARE, DEBE DETENERSE Y PIERDE UN TURNO. *¡LISTO! YA PODES JUGAR EN FAMILIA TENIENDO EN CUENTA*

LAS SIGUIENTES REGLAS.

21- DIBUJA EL JUEGO O SI PUEDES ENVIA UNA FOTO A TU SEÑO.

22- COMPLETA CON UNA CRUZ.

			
¿CÓMO ME SENTÍ CONSTRUYENDO EL JUEGO?			
¿TE DIVIERTES JUGANDO EN FAMILIA?			
¿TE GUSTA ESTÁ FORMA DE APRENDER?			

DIRECTORA: DÍAZ, NÉLIDA. R