

GUIA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN**ESCUELA:** CIRILO SARMIENTO**CUE:** 700049500**DOCENTE:** SILVANA GÓMEZ**GRADO:** PRIMERO**TURNO:** MAÑANA**ÁREAS:** LENGUA, MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “CREANDO JUEGOS”**CONTENIDOS:**

LENGUA Y LECTURA: LECTURA DE ADIVINANZAS Y ESCRITURA DE PALABRAS Y DE TEXTOS ORACIONES.

MATEMÁTICA: NUMERACIÓN HASTA 100

* CONTEO ORAL Y EN FORMA AUTÓNOMA DE NÚMEROS HASTA 100 CONTANDO DE 1 EN 1 Y HASTA 90 CONTANDO DE 10 EN 10.

* REGULARIDADES DE LA NUMERACIÓN ORAL Y ESCRITA HASTA EL 100.

* SUMA Y RESTA DE NÚMEROS NATURALES HASTA 99.

CIENCIAS NATURALES: LAS PARTES DEL CUERPO. EL CUIDADO DEL CUERPO.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

• **LENGUA Y LECTURA:**

*LEE ADIVINANZAS.

* ESCRIBE DE PALABRAS Y ORACIONES

*COMPLETAR PALABRAS DE UN TEXTO.

• **MATEMÁTICA:**

* IDENTIFICA Y COMPARA NÚMEROS HASTA 100.

*REALIZA CÁLCULOS SENCILLOS; SUMA Y RESTA.

*ESCRIBE EL ANTERIOR Y POSTERIOR DE NÚMEROS HASTA 100

• **CIENCIAS NATURALES:**

*RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO.

DESAFÍO: JUGAR EN FAMILIA CON ADIVINANZAS Y JUEGOS. LUEGO, COMPARTIR LA EXPERIENCIA CON LOS COMPAÑEROS DE PRIMER GRADO Y CON LA SEÑORITA A TRAVÉS DE WHATSAPP.

ACTIVIDADES:

¡JUGAMOS CON ADIVINANZAS! ADIVINA...ADIVINADOR

1. LEE LAS ADIVINANZAS.

A--ESCRIBE LAS RESPUESTAS.



B--MEMORIZA UNA DE LAS ADIVINANZAS Y ENVIALE UN AUDIO A LA SEÑORITA.

2 ¿CONOCES ALGUNA ADIVINANZA? ESCRIBE UNA Y DIBUJA. LUEGO ENVÍA UN AUDIO AL GRUPO DE WHATSAPP PARA QUE TUS COMPAÑEROS DESCUBRAN QUÉ ES.

3. OBSERVA LAS FIGURAS Y ESCRIBE PISTAS USANDO ORACIONES QUE AYUDEN A ADIVINAR QUIÉNES SON.



4. JUGAMOS CON NÚMEROS EN FAMILIA

- LEE CON ATENCIÓN

PARA ÉSTE JUEGO SE REQUIEREN DE LOS SIGUIENTES MATERIALES:

* UN CUADRO DE NUMERACIÓN HASTA EL 100 .COMPLETA PORQUE FALTAN NUMERITOS.

* UN JUEGO DE TARJETAS.

* UNA FICHA POR JUGADOR / LÁPIZ DE COLOR.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12							
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

-1	-1	+1
+1	+1	+1
+1	-10	-10
+10	+10	-10
+10	+10	+10
+1	+10	-1
+10		+1

¿CÓMO SE JUEGA?

- CADA JUGADOR COLOCA SU FICHA EN EL CERO.
- SE MEZCLAN LAS TARJETAS Y SE COLOCAN HACIA ABAJO.
- POR TURNO, DAN VUELTA UNA TARJETA Y AVANZAN O RETROCEDEN LOS CASILLEROS QUE INDICA LA TARJETA. SI TOCA RETROCEDER Y NO ALCANZAN LOS CASILLEROS, SE QUEDA EN EL CERO.
- LA CARTA UTILIZADA SE DEJA EN UN COSTADO QUE, EN EL CASO DE QUE SE TERMINE LA PRIMERA PILA, ÉSTAS SE REVUELVEN Y CONTINÚA EL JUEGO. GANA EL PRIMERO QUE LLEGA AL CIEN O SE PASA

5. DESPUÉS DE JUGAR PIENSA Y COMPLETA.

ÉSTAS SON LAS TARJETAS QUE SACÓ BRUNO:



Y ÉSTAS LAS DE LUCÍA



a) MARCA CON AZUL EL CAMINO DE LA FICHA DE BRUNO Y CON ROJO EL CAMINO DE LA FICHA DE LUCÍA.


b) ¿EN QUÉ CASILLERO ESTÁ LUCÍA?.....


c) ¿EN QUÉ CASILLERO ESTÁ BRUNO?.....

d) ¿QUIÉN VA GANANDO?.....


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

ÉSTAS SON LAS TARJETAS QUE SACÓ BRUNO:

a)  ESTÁ EN EL NÚMERO 45, Y SACA LA TARJETA **+ 10** LLEGA AL NÚMERO.....

b)  ESTÁ EN EL NÚMERO 63, Y TAMBIÉN SACA LA TARJETA **+ 10** LLEGA AL NÚMERO.....

c)  SACA LA TARJETA **- 10** Y ESTÁ EN EL NÚMERO 88. ¿A QUÉ NÚMERO DEBE IR?

d)  ESTÁ EN EL NÚMERO 18 Y TAMBIÉN SACA LA TARJETA **- 10** ¿EN QUÉ NÚMERO DEBE COLOCAR SU FICHA?.....

6. COMPLETA LAS TABLAS

-1		+1
	14	
	29	
	60	
	53	

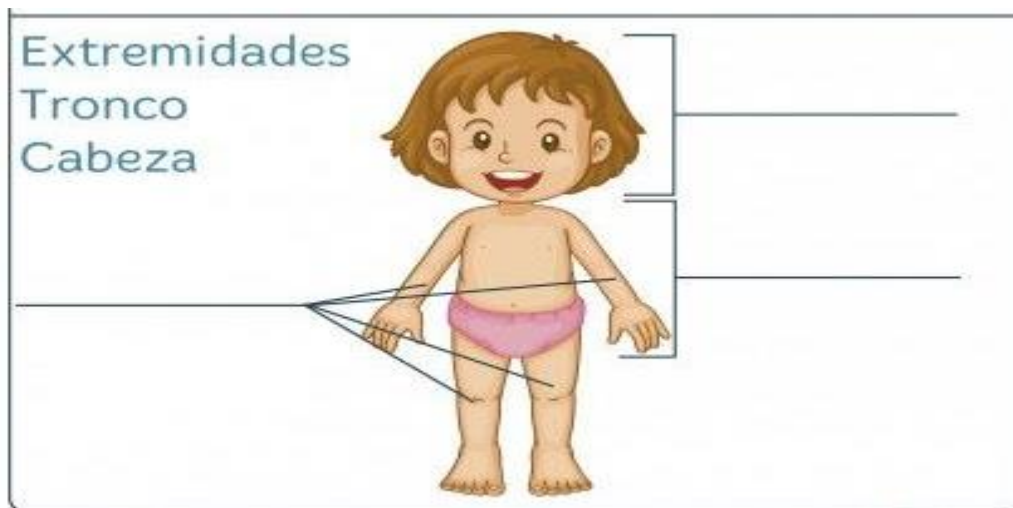
-10		+10
	23	
	28	
	39	
	72	

7. SEGUIMOS JUGANDO CON ADIVINANZAS.

¿QUÉ ES?



8. ESCRIBE EL NOMBRE DE LAS PARTES DEL CUERPO.



9. ESCRIBE TRES ACCIONES QUE DEBES REALIZAR PARA CUIDAR TU CUERPO.

10. ¡¡¡TERMINAMOS EL DESAFÍO!!!

- ESPERO QUE TE HAYAS DIVERTIDO MUCHO REALIZANDO LAS ACTIVIDADES EN FAMILIA.
- RECUERDA SACAR FOTOS Y ENVIAR A LA SEÑO Y COMPARTIR CON LOS COMPAÑEROS EN EL GRUPO DE WHATSAPP.

DIRECTORA: PROF. ROSANA SANTANDER.