

GUÍA PEDAGÓGICA N° 19 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: EUGENIA BELÍN SARMIENTO **CUE:** 7000055 00

DOCENTES: SILVANA RIPOLL, CAROLINA SOLÍS, ADRIANA ROSAS.

TRAMO: PRIMERO **CICLO:** PRIMERO **NIVEL:** PRIMARIO **TURNO:** MAÑANA

ÁREAS: MATEMÁTICA, LENGUA, CIENCIAS SOCIALES, CIENCIAS NATURALES, FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA, ARTES VISUALES, TECNOLOGÍA.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "PASITO A PASITO, TODO LO QUE APRENDIMOS".

CONTENIDOS:

LENGUA: LA ESCUCHA COMPRENSIVA DE TEXTOS LEÍDOS POR ADULTOS. LECTURA Y ESCRITURA GRADUAL Y PROGRESIVA DE PALABRAS Y ORACIONES.

MATEMÁTICA: CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ESCRITA, HASTA EL 69. OPERACIONES: SUMA Y RESTA.

CIENCIAS NATURALES: DIVERSIDAD VEGETAL: CARACTERÍSTICAS

CIENCIAS SOCIALES: LAS DISTINTAS FORMAS EN QUE LAS FAMILIAS SE INTEGRAN Y DESARROLLAN SU VIDA SOCIAL Y AFECTIVA.

FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: LOS VALORES Y SU PUESTA EN PRÁCTICA EN DIFERENTES SITUACIONES

ARTES VISUALES: PUNTO, LÍNEA Y COLOR.

TECNOLOGÍA: VALORACIÓN Y REFLEXIÓN SOBRE LOS ASPECTOS QUE INCIDEN EN LA SELECCIÓN DE TECNOLOGÍAS Y EL USO DE LOS PRODUCTOS.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN.

- LEE EL TEXTO E IDENTIFICA PERSONAJES Y HECHOS.
- ESCRIBE PALABRAS EN FORMA AUTÓNOMA.
- LEE Y ESCRIBE NÚMEROS. RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS SENCILLAS.
- RECONOCE LAS PARTES DE LA PLANTA Y LOS REQUERIMIENTOS BÁSICOS PARA SU DESARROLLO.
- IDENTIFICA VALORES Y SU PUESTA EN PRÁCTICA EN DIFERENTES SITUACIONES.
- RECONOCE ÚTILES, HERRAMIENTAS Y PRODUCTOS TECNOLÓGICOS DEL ENTORNO.
- ELABORA MEZCLAS ORIENTADAS AL COLOR.
- UTILIZA LA LÍNEA Y EL PUNTILLISMO PARA LA CREACIÓN DE UNA IMAGEN.

DESAFÍO: JUGAR RESOLVIENDO LAS CONSIGNAS EN EL CUADERNO HASTA LLEGAR A LA META.


DÍA 1 LUNES 16/11/2020 **ÁREA:** LENGUA – MATEMÁTICA

LEE SOLITO / SOLITA.

POMPONES.

LA FAMILIA DE CONEJOS VA SALTANDO Y JUGANDO ENTRE LOS ARBUSTOS. MAMÁ Y PAPÁ CUIDAN DE SUS SEIS CONEJITOS, TODOS COMO POMPONES DE ALGODÓN, SUAVES Y ESPONJOSOS.

LA FAMILIA SE DIVIERTEN MIENTRAS MERIENDAN SABROSAS HIERBAS Y ZANAHORIAS. AL ANOCHECER MAMÁ LES CUENTA LA HISTORIA DE UN CONEJO BLANCO



PINTA LA OPCIÓN CORRECTA.

EL CUENTO TRATA SOBRE LA FAMILIA DE

CONEJOS

CABALLOS

MAMÁ Y PAPÁ TIENE

SIETE

SEIS

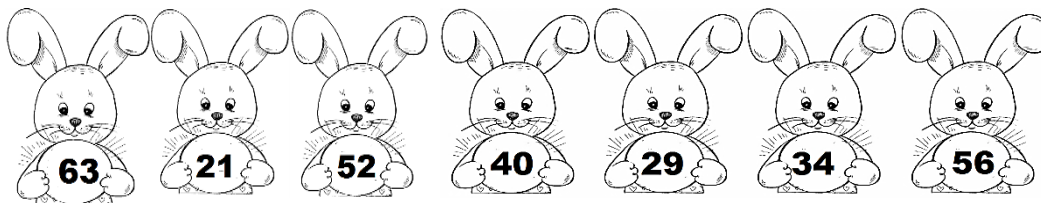
HIJOS.

ELLOS MERIENDAN SABROSAS

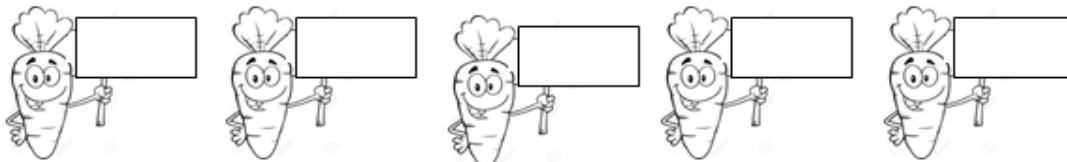
ZANAHORIAS

LECHUGAS

ORDENA LOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR.



LEE EL NOMBRE Y ESCRIBE EN EL CARTEL EL NÚMERO CORRECTO.



VEINTINUEVE

CUARENTA

SESENTA

CATORCE

TREINTA

Y DOS

Y UNO

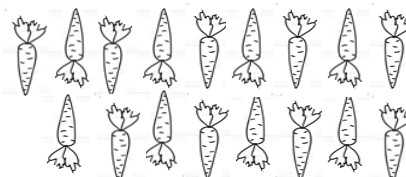
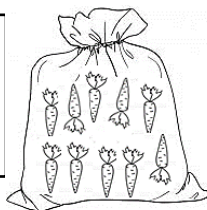
Y SIETE

DÍA 2 MARTES 17/11/2020 **ÁREA:** MATEMÁTICA – LENGUA

ARMA GRUPOS DE 10, COMO EL EJEMPLO Y RESPONDE CADA PREGUNTA.



¿CUÁNTAS
ZANAHORIAS
TENGO?



¿CUÁNTAS BOLSAS ARMASTE?

¿CUÁNTAS ZANAHORIAS QUEDARON SUeltas?

¿CUÁNTAS ZANAHORIAS HAY EN TOTAL?

BUSCA EN LA SOPA DE LETRAS 4 PALABRAS QUE APARECEN EN EL CUENTO. ESCRÍBELAS EN EL CUADERNO.

M	A	M	A	B	P	F
X	S	C	S	H	D	A
Q	S	R	I	Y	Z	M
C	O	N	E	J	O	I
V	G	K	T	Ñ	T	L
G	F	T	E	W	H	I
T	D	H	U	R	P	A

.....

ELIGE DOS PALABRAS DEL PUNTO ANTERIOR Y ESCRIBE EN EL CUADERNO UNA ORACIÓN CON CADA UNA.

ÁREA: ARTES VISUALES. **DOCENTE:** COLOMA GÓMEZ

ACTIVIDADES: REALIZAR EN UNA HOJA DE LA CARPETA DE PLÁSTICA UN DIBUJO TENIENDO EN CUENTA LA ACTIVIDAD DE LENGUA "POMPONES". LO PINTO CON LÁPICES DE COLORES O FIBRAS, LUEGO VAMOS A RELLENAR TODO EL FONDO CON PUNTOS DE DISTINTOS TAMAÑOS.

DÍA 3 MIÉRCOLES 18/11/2020 **ÁREA:** LENGUA – CS NATURALES

ORDENA LAS SÍLABAS Y COMPLETA LA ORACIÓN.

TOS	AR	BUS
------------	-----------	------------



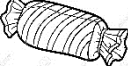



BAS	HIER
------------	-------------

LOS CONEJOS JUEGAN ENTRE LOS.....

LA FAMILIA, COMEN SABROSAS

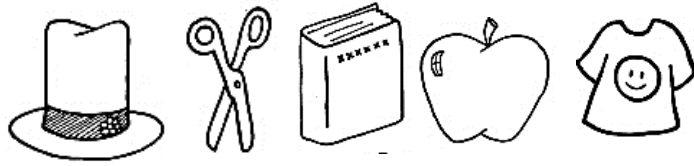
ENCIERRA LA PALABRA CORRECTA, LUEGO COMPLETA LOS RECUADROS Y RODEA EL DIBUJO CORRECTO.

ESTA PLANTA ES UN ARBUSTO – HIERBA – ÁRBOL

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">PARTES DE LA PLANTA</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">PARA VIVIR LA PLANTA</div>
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 120px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; gap: 20px;">       </div>

ÁREA: TECNOLOGÍA **DOCENTE:** SUSANA ANGLADA

A) OBSERVA LAS IMÁGENES Y RODEA CON UN CÍRCULO LOS PRODUCTOS TECNOLÓGICOS.



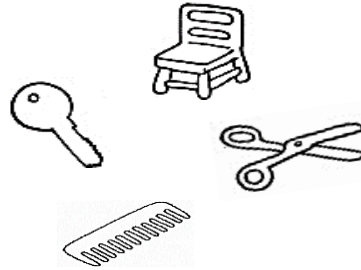
B) UNE EL PRODUCTO TECNOLÓGICO QUE CORRESPONDA SEGÚN SU USO:

SIRVE PARA CORTAR PAPEL

SIRVE PARA SENTARSE

SIRVA PARA PEINARSE

SIRVE PARA ABRIR LA PUERTA



DÍA 4 JUEVES 19/11/2020 ÁREAS: LENGUA, CS. SOCIALES, F. ÉTICA, MATEMÁTICA
CONVERSA EN FAMILIA.

¿QUIÉNES INTEGRAN TÚ FAMILIA? ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE TÚ FAMILIA?

¿QUÉ ACTIVIDADES HACEN JUNTOS?

OBSERVA LAS IMÁGENES Y ESCRIBE EN EL CUADERNO QUE ESTAN HACIENDO ESTAS FAMILIAS.



VALORES EN FAMILIA. DESCUBRE LOS VALORES Y ESCRIBELOS ABAJO.




“ESTOS SON LOS VALORES QUE DEBEN CONVIVIR EN NUESTRA FAMILIA”









CONVERSA EN FAMILIA ¿QUÉ SIGNIFICA CADA UNO DE ESTOS VALORES?

DIBUJA TÚ FAMILIA Y ESCRIBE LOS VALORES QUE NUNCA DEBEN FALTAR.

JUEGA A LOS DADOS EN FAMILIA. LEE O ESCUCHA LO QUE DICEN ESTOS HERMANOS Y ESCRIBE EL NÚMERO DEL CASILLERO AL QUE LLEGARON.

 ESTOY EN EL CASILLERO NÚMERO 7, TIRÉ EL DADO Y ME TOCÓ UN  ¿HASTA QUÉ CASILLERO DEBO AVANZAR? 

 ESTOY EN EL CASILLERO NÚMERO 15, TIRÉ EL DADO Y ME TOCÓ UN  ¿HASTA QUÉ CASILLERO DEBO RETROCEDER? 


 ESTOY EN EL CASILLERO NÚMERO 18, TIRÉ EL DADO Y ME TOCÓ UN  ¿HASTA QUÉ CASILLERO DEBO AVANZAR? 

DÍA 5 VIERNES 20/11/2020 **ÁREAS:** INTEGRADAS

RECORREMOS EL TABLERO.

SE JUEGA DE A DOS PARTICIPANTES. NECESITAN UN TABLERO, UNA FICHA Y UN DADO. **CÓMO SE JUEGA.** EL OBJETIVO DEL JUEGO ES AVANZAR RECORRIENDO EL CAMINO Y RESOLVIENDO LAS REFERENCIAS HASTA LLEGAR A LA META. POR TURNO CADA JUGADOR LANZA EL DADO Y AVANZA TANTOS CASILLEROS COMO ESTE INDICA, RESOLVIENDO LA CONSIGNA EN EL CUADERNO. GANA EL PARTICIPANTE QUE LLEGA EN PRIMER LUGAR A LA META.

REFERENCIAS.

1. ESCRIBE TRES PALABRAS QUE EMPIECEN COMO POMPON.
2. EL CUENTO POMPONES SE TRATA DE UNA FAMILIA DE...
3. LA FAMILIA DE CONEJOS SON 20, SI SE FUERON 7. ¿CUÁNTOS QUEDAN EN LA CUEVA?
4. **RETROCEDE DOS CASILLEROS.**
5. EN PLÁSTICA DEBES HACER UN....
6. ¿CUÁNTOS DIECES TIENE EL N° 45?
7. **AVANZA DOS CASILLEROS.**
8. ESTA PLANTA  ES UN.
9. ¿CUÁL ES EL PRODUCTO TECNOLÓGICO QUE SIRVE PARA SENTARE?
10. **PIERDE UN TURNO.**
11. COMPLETA LA PALABRA CON LAS VOCALES QUE FALTAN **F_ M_ L_ _ _**
12. ANOTA DOS VALORES.
13. **TIRA EL DADO DOS**
14. ESCRIBE QUE NECESITAN LAS PLANTAS PARA VIVIR.
15. ¿CUÁNTOS UNOS TIENE EL NÚMERO 69?



16. MAMÁ CONEJA LEE HISTORIAS DE UN....
17. DIBUJA DOS PRODUCTOS TECNOLÓGICO.
18. ¿QUÉ NÚMERO HAY ENTRE EL 62 Y EL 64?
19. RECORTA Y PEGA PALABRAS QUE EMPIECEN COMO CONEJO.



DIRECTORA: EUGENIA L. LACIAR

VICEDIRECTOR: MARCELO O. CÁCERES