

GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN (1)**ESCUELA:** ANTONIO TORRES TURNO TARDE**CUE:** 7000418/00**DOCENTES:** PATRICIA SISTERNA, LAURA FONTECHIA, LORENA LUCERO, MÓNICA FERNÁNDEZ, JORGE PATIÑO**GRADO:** PRIMERO "A, B Y C"**TURNO:** TARDE**ÁREAS:** MATEMÁTICA, CIENCIAS NATURALES, TECNOLOGÍA, EDUCACIÓN FÍSICA.**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡¡JUGANDO A LA OCA DEMUESTRO LO QUE APRENDÍ!!**CONTENIDOS:**

- **MATEMÁTICA:** NUMERACIÓN HASTA EL 100. SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. NÚMEROS ORDINALES. FIGURAS GEOMÉTRICAS.
- **CIENCIAS NATURALES:** SERES VIVOS Y ELEMENTOS SIN VIDA. SALUD. CLASIFICACION DE LOS ANIMALES SEGÚN SU NACIMIENTO.
- **EDUCACIÓN FÍSICA:** EXPLORACIÓN DE **HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS MANIPULATIVAS** QUE INVOLUCREN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL U ÓCULO PODAL: **LANZAMIENTO, PASE, RECEPCIÓN, CONDUCCIÓN Y DRIBLING** DE DISTINTOS OBJETOS.
- **TECNOLOGÍA:** INTERPRETACIÓN DE INSTRUCCIONES DE ELABORACIÓN Y PLANIFICACIÓN PARA LA REALIZACIÓN EN EL HOGAR

INDICADORES DE LA EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

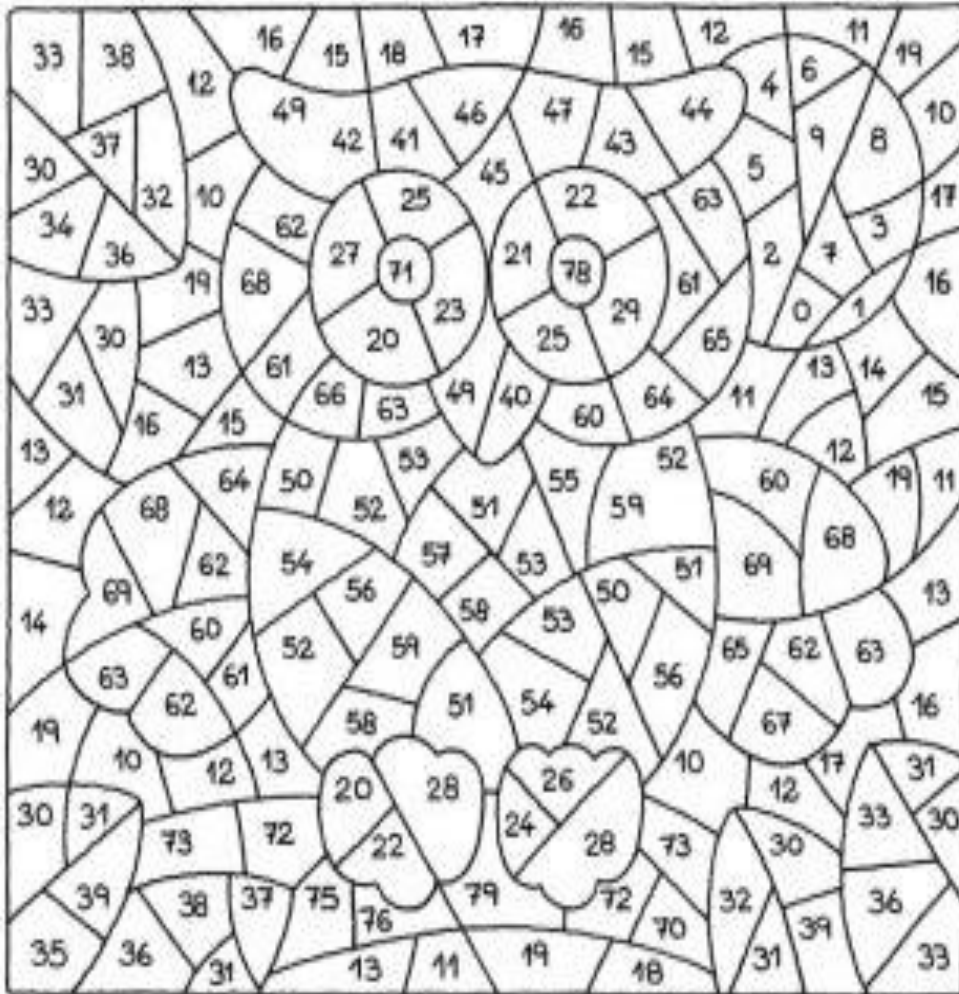
- **MATEMÁTICA:** IDENTIFICA NÚMEROS ORDINALES Y FIGURAS GEOMÉTRICAS. TRABAJA LOS NÚMEROS HASTA EL 100 Y RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS.
- **CIENCIAS NATURALES:** REGISTRA SERES VIVOS DETERMINADO SU NACIMIENTO Y ELEMENTOS SIN VIDA. RECONOCE ALIMENTOS Y ESCRIBE MEDIDAS PARA CUIDAR LA SALUD.
- **EDUCACIÓN FÍSICA:** PRACTICA PUNTERÍA CON UN BRAZO O DOS, EN DIFERENTES DISTANCIAS.
- **TECNOLOGÍA:** INTERPRETA EL TEXTO INSTRUCTIVO QUE INDICA EL ORDEN DE LOS PASOS. PARTICIPA DE EXPERIENCIAS DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO.

DESAFÍO: CONFECCIONAR EL JUEGO DE LA OCA DEMOSTRANDO LO QUE APRENDIERON.

DOCENTES: PATRICIA SISTERNA, LAURA FONTECHIA, LORENA LUCERO, MÓNICA FERNÁNDEZ, JORGE PATIÑO

ACTIVIDADES

1- COLOREA SEGÚN INDICA:

0 AL 9
BLANCO10 AL 19
AZUL20 AL 29
AMARILLO30 AL 39
VERDE40 AL 49
NARANJA50 AL 59
ROJO60 AL 69
OCRE70 AL 79
MARRÓN

2- OBSERVA QUE IMAGEN SE FORMÓ:

- ¿ES UN SER VIVO O UN ELEMENTO SIN VIDA?
- ¿COMO NACÍÓ ESE ANIMALITO DE LA PANZA DE SU MÁMA O DE UN HUEVO? MARCA LO CORRECTO:
VIVÍPARO OVÍPARO
- ¿COMO SE ALIMENTA? ¿CON QUÉ?



3- RESPONDE:

- ¿NOSOTROS SOMOS OVÍPARO O VIVÍPAROS?
- ¿SOMOS SERES VIVOS O ELEMENTOS SIN VIDA?

4- COLOCA UNA CRUZ EN LOS ALIMENTOS QUE NOS HACEN CRECER SANOS



YOGUR.....
 FRUTAS.....
 CARNE
 QUESO.....
 CAMELOS.....
 PAPAS
 FRITAS.....
 GASEOSAS
 JUGO NATURAL.....
 LECHE
 PANCHOS.....

- 5- ESCRIBE 2 CONSEJOS CORTITOS PARA CUIDAR NUESTRA SALUD.



- 6- REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES CON LA FIGURA DEL PUNTO 1:

- A- ESCRIBE LA ORACIÓN ARITMÉTICA DE LOS NUMERITOS QUE SE ENCUENTRAN EN EL OJO DERECHO DEL ANIMALITO QUE ENCONTRASTE AL COMPLETAR LAS FAMILIAS DE NÚMEROS.
 B- ESCRIBE EL ANTECESOR Y SUCESOR DE LOS NÚMEROS QUE SE ENCUENTRAN EN LA PATITA IZQUIERDA.
 C- ORDENA DE FORMA ASCENDENTE LOS NÚMEROS DE LA ALITA DERECHA.

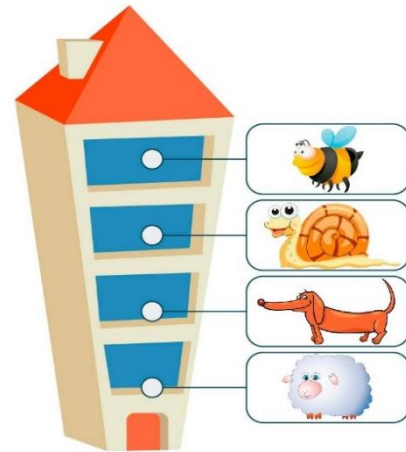
7- TIRAR Y CONTAR

- 1° BUSCA 10 TARRITOS O VASOS DE PLÁSTICOS, Y DIBÚJALE UNA CARITA.
 2° COLÓCALE UN NÚMERO DEL 1 AL 10 A CADA UNO.
 3° BUSCA UNA PELOTITA CHICA (PELOTITA DE MEDIA).
 4° ARMA UNA PIRÁMIDE CON LOS TARRITOS Y MARCA UNA LÍNEA A UN PASO, A DOS PASOS Y A TRES PASOS DE DISTANCIA DE LA PIRÁMIDE.
 5° LANZA LA PELOTITA **CINCO** VECES: SI TIRAS DESDE LA PRIMERA LÍNEA VALE UNO, DESDE LA SEGUNDA LÍNEA VALE DOS Y DESDE LA TERCERA LÍNEA VALE TRES.
ÉXITOS, A DIVERTIRSE....



8- OBSERVA LA IMAGEN DE ESTOS ANIMALITOS Y RESPONDE.

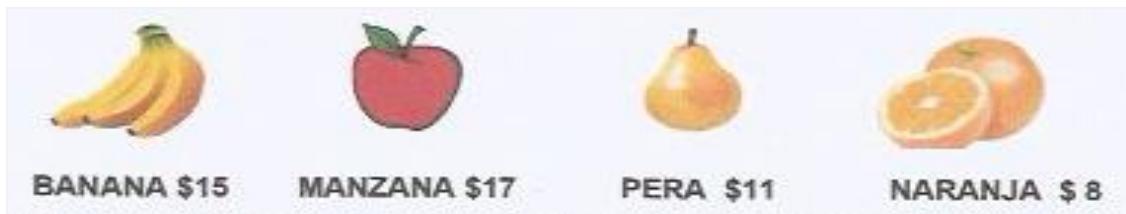
- ♣ ¿EL PERRO SALCHICHA EN QUÉ PISO SE ENCUENTRA?
- ♣ ¿EN EL CUARTO PISO A QUÉ ANIMAL ENCONTRAMOS?



9- ¡A PENSAR UN POQUITO!

FRUTAS QUE DEBO COMPRAR PARA CUIDAR MI SALUD

- OBSERVANDO PRECIOS:



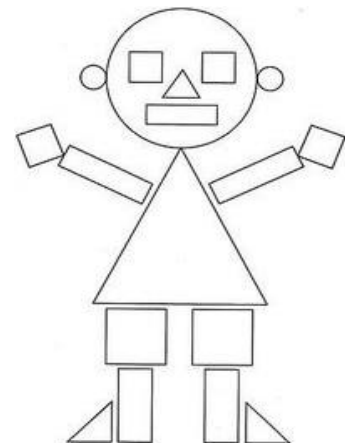
- JUAN COMPRÓ UNA BANANA Y UNA PERA ¿CUÁNTO GASTÓ?
- TAMBIEN COMPRÓ UN YOGUR QUE LE SALIO \$12 Y PAGÓ CON \$20 ¿CUÁNTO LE DIERON DE VUELTO?

10- OBSERVA LA IMAGEN:

- ¿A QUÉ SE PARECE EL ROBOT?
- ¿EL ROBOT ES UN SER VIVO O UN ELEMENTO SIN VIDA?
- CUENTA LAS FIGURAS QUE FORMAN EL ROBOT Y PINTA:

TRIÁNGULOS: CUADRADOS:

RECTÁNGULOS: CÍRCULOS:

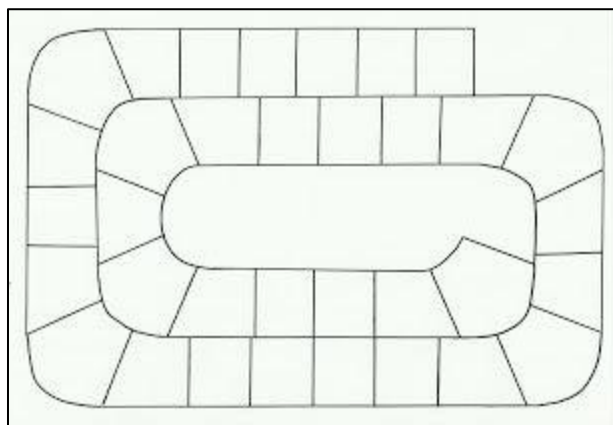


- LOS JUEGOS DIDÁCTICOS NO SOLO FOMENTAN LA CAPACIDAD COGNITIVA DEL NIÑO, SINO QUE AYUDAN A DESARROLLAR DISTINTAS CAPACIDADES COMO LA MEMORIA, AUTOESTIMA, CONCENTRACIÓN Y EL DESARROLLO SOCIAL, ENTRE OTRAS.

AHORA CONFECCIONARÁS EL JUEGO DE LA OCA PARA JUGAR EN FAMILIA Y MOSTRAR TODO LO QUE SE APRENDIÓ (**REALIZA UN VIDEO JUGANDO. ENVIAR AL DOCENTE**)

PARA ELABORAR EL JUEGO DE LA OCA NECESITAS:

1. IMAGEN DEL TABLERO.
2. CARTULINA PARA REFORZAR LA IMAGEN.
3. LÁPICES, MARCADORES, LAPIZ NEGRO, GOMA, PEGAMENTO.
4. INSTRUCCIONES PARA JUGAR.
5. 3 FICHAS (BOTONES DE COLORES) Y UN DADO.



6. EL PRIMER CASILLERO ES PARA **SALIDA** Y EL ÚLTIMO CASILLERO INTERNO ES PARA LA **LLEGADA**.
7. ENUMERAR LOS CASILLEROS Y EN AQUELLOS DONDE SE PRESENTA UNA DIFICULTAD O AVANCE EN EL JUEGO REALIZAR DIBUJOS O RECORTAR Y PEGAR IMÁGENES RELACIONADAS CON LA INSTRUCCIÓN.

PARA TENER EN CUENTA:

- EL JUEGO DE LA OCA SE JUEGA DE 2 PERSONAS Y GANA EL PRIMERO QUE LLEGA A LA META.
- SE JUEGA CON LAS NORMAS HABITUALES DEL **JUEGO DE LA OCA**, CON LA DIFERENCIA DE QUE PARA AVANZAR HAY QUE HACER CORRECTAMENTE LA PRUEBA QUE TE TOQUE, DE NO SER ASÍ VUELVE A LA CASILLA DE LA QUE PARTISTE ANTES DE LA ÚLTIMA TIRADA.

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 ... DE OCA, OCA TIRO PORQUE ME TOCA.

N° DE CASILLERO	CONSIGNAS
3	LA SUMA DE 10 MÁS 6.
5	LA RESTA DE 8 MENOS 5
8	EL ANTECESOR DE 30
10	¿EL GATO ES OVÍPARO?
15	NOMBRA UN ANIMAL VIVÍPARO
19	NOMBRA UN SER VIVO.
25	NOMBRA 2 ELEMENTOS SIN VIDA
29	NOMBRA 3 ALIMENTOS SALUDABLES
35	PRIMERO, SEGUNDO Y ...
41	LA FIGURA DE 3 LADOS ES UN ...
43	¿SI TIRO LA PELOTA DESDE LOS 3 PASOS, EL TOTAL SE SUMA POR?
47	MATERIALES CON LOS QUE SE ELABORÓ EL JUEGO DE LA OCA.



¡A DISFRUTAR DE ESTE MARAVILLOSO JUEGO EN FAMILIA!!!



DOCENTE A CARGO DE LA INSTITUCIÓN: IVANA RECABARREN

DOCENTES: PATRICIA SISTERNA, LAURA FONTECHIA, LORENA LUCERO, MÓNICA FERNÁNDEZ, JORGE PATIÑO