

GUÍA PEDAGÓGICA N° 21 DE RETROALIMENTACIÓN**GRUPO 1****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 EL 50.
- REGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA PARA LEER, ESCRIBIR Y COMPARAR NÚMEROS.
- OPERACIONES DE ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN CON DISTINTOS SIGNIFICADOS. CONTEO Y SOBRECOTE.
- FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS

LENGUA

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

CS NATURALES

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

- MATERIALES Y SUS CAMBIOS.

CS SOCIALES

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

FORMACIÓN ÉTICA EJE 3: EN RELACIÓN CON LA CIUDADANÍA.

- LOS DERECHOS Y LA PARTICIPACIÓN.
- 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 Y CONSONANTES. -ESCRIBE DE FORMA AUTÓNOMA PALABRAS Y ORACIONES -COMPLETA ADECUADAMENTE ORACIONES, PARA QUE PUEDAN LEERSE -ESCRIBE INSTRUCCIONES PARA EXPLICAR UN JUEGO - UTILIZA INSTRUCCIONES PARA CONSTRUIR UN JUEGO
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> -IDENTIFICA Y CUENTA LOS NÚMEROS DE LA SERIE NUMÉRICA DEL 0 AL 50, POR MEDIO DEL JUEGO. - LEE, ESCRIBE Y ORDENA NÚMEROS HASTA EL 50. - COMPLETA LA SERIE NUMERICA DE ACUERDO A UN PATRON DETERMINADO. -RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. -RECONOCE Y USA BILLETAS Y MONEDAS PARA RESOLVER SITUACIONES. -RECONOCE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS.
Cs. SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> -RECONOCE Y EXPRESA LA FORMA DE ACCIONAR CORRECTAMENTE AL TRANSITAR POR LA VÍA PÚBLICA. - DA A CONOCER ACCIONES CORRECTAS PARA TRANSITAR POR LA VIA PÚBLICA POR MEDIO DEL JUEGO. - RECONOCE E IDENTIFICA SEÑALES Y NORMAS DE TRÁNSITO COMO PEATÓN.

Cs. NATURALE	-DIFERENCIA SERES VIVOS DE NO VIVOS -CLASIFICA SERES VIVOS SEGÚN SU ALIMENTACIÓN Y COBERTURA. - 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- LEE LA SIGUIENTE POESIA “EL JUEGO DE LA OCA”(SERÁ ENVIADA POR WHATSAAP E IMPRESA).
- 2- **RODEA LA O LAS RESPUESTAS CORRECTAS.**
 - ¿CÓMO SE LLAMA EL JUEGO QUE NOMBRA LA POESIA? **OCA - LUDO.**
 - ¿CÓMO TIENES QUE SENTIRTE PARA JUGAR? **BATMAN – SUPERMAN**
 - ¿QUÉ DEBES DECIR? **CUA, CUA – PIO, PIO**
 - ¿QUE HACE LA OCA? **CANTA – SUBE – NADA – CAMINA – CORRE**
- 3- PINTA DE COLOR **ROJO** LAS VOCALES DEL PRIMER VERSO DE LA POESIA Y CON **VERDE** LAS CONSONANTES DEL SEGUNDO VERSO.
- 4- ARMA Y ESCRIBE NOMBRES DE SERES VIVOS (ANIMALES) QUE COMIENCEN CON LAS SIGUIENTES SÍLABAS: MO-PA-CO-LE-GA-PE. ESTOS SERÁN LOS AMIGOS DE LA OCA QUE LE AYUDARÁN PARA JUGAR EL JUEGO.
- 5- ESCRIBE ORACIONES CON CADA UNO DE LOS ANIMALES DEL PUNTO ANTERIOR, DONDE DIGAN QUE HACE CADA UNO, POR EJEMPLO “ **EL LEÓN RUGE**”
- 6- COMPLETA EL CUADRO CON LOS AMIGOS QUE ELEGISTE PARA AYUDAR A LA OCA Y MARCA CON UN X SUS CARACTERÍSTICAS.

NOMBRE	REPTA	CAMINA	VUELA	NADA	PELOS	PLUMAS	ESCAMAS	PIEL

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

BLANDOS	DUROS	FLEXIBLES

8- COMPLETA LA ORACIÓN,
 LOS MATERIALES QUE BUSCAMOS PARA EL JUEGO SON SERES _____
 Y LOS AMIGOS DE LA OCA SON SERES _____

CIENCIAS SOCIALES – FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA- MATEMÁTICA

9- LA OCA SALIÓ APRESURADA DE SU CASA, PORQUE 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

10- DIBUJA EL SEMÁFORO Y UNA SEÑAL DE TRÁNSITO QUE UTILIZARÁS EN EL JUEGO Y ESCRIBE EL SIGNIFICADO DE CADA COLOR DEL SEMÁFORO PARA QUE LA OCA NO VUELVA A COMETER UNA MALA ACCIÓN DE TÁNSITO.

11- DIBUJA UNA CARITA TRISTE O UNA FELIZ TENIENDO EN CUENTA SI ES UNA BUENA O MALA ACCIÓN.

- _____ **MIRAR A AMBOS LADOS ANTES DE CRUZAR LA CALLE.**
- _____ **NO USAR CINTURÓN DE SEGURIDAD.**
- _____ **JUGAR EN LA CALLE.**
- _____ **NO CRUZAR POR LA SENDA PEATONAL**

12- ESCRIBE CON TU FAMILIA UN MENSAJE SOBRE SEGURIDAD VIAL, LUEGO DEBES COMPARTIRLO EN REDES SOCIALES, POR EJEMPLO ESTADOS DE WHATSAPP, FACEBOOK, INSTAGRAM O DONDE TU QUIERAS Y FINALMENTE SACA UNA FOTO O CAPTURA DE PANTALLA Y ENVIA A LA SEÑO.

13- LEÉ Y RODEÁ: ¿QUÉ FORMA TIENEN LAS SEÑALES DE TRÁNSITO?

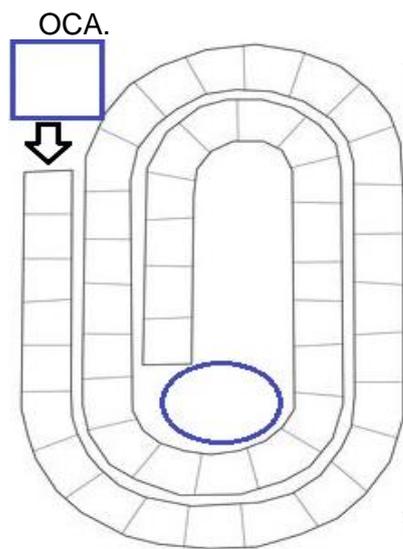
FORMAS GEOMÉTRICAS - FORMAS DE ANIMALES

14- COMPLETA CON LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

FIGURAS GEOMÉTRICAS	NOMBRES	LADOS	PUNTAS
			
	CUADRADO		
			
	CÍRCULO		

MATEMÁTICA – LENGUA

15- JUGAR Y COMPLETAR SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES PARA AYUDAR A LA



INSTRUCCIONES

- LA OCA SALE DE SU CASA Y AVANZA HASTA EL CASILLERO NÚMERO 15, ESCRIBE LOS NÚMEROS POR LOS QUE PASO, PINTA TODOS DE COLOR AMARILLO.
- LUEGO VUELA 6 CASILLEROS MÁS, ESCRIBE EL NÚMERO AL QUE LLEGÓ.
- AHÍ SE ENCUENTRA CON SU AMIGO EL MONO, SE ENTRETIENE Y RETROCEDE 2 CASILLEROS, PINTA Y ESCRIBE EL NÚMERO AL QUE RETROCEDIO.
- SE LE HIZO TARDE Y SALIÓ CORRIENDO 10 CASILLEROS Y SIN DARSE CUENTA PASÓ EL SEMÁFORO EN ROJO, PINTA DE VERDE EL CASILLERO DEL SEMÁFORO.
- SU AMIGO EL LORO VIVE EN EL CASILLERO 37, DIBUJÁLO Y ESCRIBE EL NÚMERO.
- AYUDA A LA OCA ESCRIBIENDO LOS NÚMEROS QUE FALTAN PARA LLEGAR A LA ESCUELA. PINTALOS DE CELESTE.

- ESCRIBE LOS NÚMEROS QUE ESTAN ENTRE EL 15 Y EL 19,
- DIBUJA EN EL CASILLERO DEL NÚMERO 25 LA SEÑAL DE TRANSITO PARE.
- EN EL CASILLERO 20 VIVE SU AMIGO CONEJO, DIBUJALO.
- DIBUJA EN EL CUADRADO A LA OCA Y EN EL CÍRCULO LA ESCUELA.
- MIRA LOS CASILLEROS: RODEA EL NÚMERO QUE ESTÁ ANTES DEL 49 Y DESPUÉS DEL 32, EL QUE ESTA ARRIBA DEL 10 Y DEBAJO DEL 22

16- ESCRIBE LOS NOMBRES DE LOS NÚMEROS DE LOS CASILLEROS QUE QUEDARON VACIOS.

17- LEÉ Y RESUELVE LAS SIGUIENTES SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

- LA OCA COMPRÓ EN EL KIOSCO DE LA ESCUELA UNA MANZANA A \$ 20, UN JUGO \$ 15 Y UN ALFAJOR A \$10 ¿CUÁNTO DINERO GASTÓ LA OCA EN EL KIOSCO?
- DIBUJA LOS BILLETES Y MONEDAS QUE UTILIZÓ LA OCA PARA COMPRAR.

18- ESCRIBE 3 REGLAS QUE PUEDAS INCLUIR EN ESTE JUEGO Y EN EL QUE CONSTRUIRAS.

19- 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. 

-DIBUJAR EN EL TABLERO 50 CASILLEROS DE LA FORMA QUE QUIERAN, PUEDE SER COMO EL DEL JUEGO ANTERIOR.

-DIBUJA EN DIFERENTES CASILLEROS: LOS 6 AMIGOS DE LA OCA, UNA SEÑAL DE TRÁNSITO, TRES FIGURAS GEOMÉTRICAS Y EL SEMÁFORO.

-LUEGO COMPLETA TODOS LOS CASILLEROS CON LA NUMERACIÓN DEL 1 AL 50.

-PIDE AYUDA A LA FAMILIA PARA ESCRIBIR INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO, PUEDES USAR LAS MISMAS DEL JUEGO DEL PUNTO 15 (LAS DEL RECUADRO DEL BORDE NEGRO) DE ESTA GUÍA Y AGREGAR POR LO MENOS 3 INSTRUCCIONES NUEVAS.(LA SEÑO TE ENVIARÁ POR WHATSAPP EJEMPLOS PARA GUIARTE).

- 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.

- ¡LISTO! YA PODES JUGAR EN FAMILIA.

20- ENVÍA FOTOS DURANTE LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO, LUEGO UN VIDEO DESCRIBIENDO Y EXPLICANDO LAS REGLAS DEL MISMO.

21- COMPLETA CON UNA CRUZ.

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

DIRECTORA: DÍAZ, NÉLIDA. R