

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN.

ESCUELA: JOSÉ CHIRAPOZU.

CUE: 7000367-00

DOCENTES: GALIÑANES, NATALIA; CORTÉZ, MARÍA JOSÉ; RIZZO, MARIANELA; ALLENDE, ALEJANDRA.

GRADO: 1º A, B, C, D EDUCACIÓN PRIMARIA.

TURNO: MAÑANA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “**CON JUEGOS APRENDEMOS**”,

ÁREAS CURRICULARES: LENGUA- MATEMÁTICA.

PROPÓSITOS:

Lengua.

- Propiciar la escucha comprensiva y la producción oral de narraciones ficcionales y no ficcionales.
- Generar situaciones concretas que les permitan a los niños reflexionar sobre la lengua (sistema, norma y uso) y los textos.

Matemática.

- Aplicar la estructura del sistema de numeración decimal para leer, escribir y comparar números, analizando las regularidades del sistema.
- Interpretar información, resolver problemas, desarrollar habilidades de cálculo con números naturales a partir del empleo de diferentes estrategias.
- Explorar, caracterizar, visualizar, identificar, describir, comparar, y copiar figuras, que modelizan objetos concretos.

CAPACIDADES:

Comunicación:

- Describir, de manera oral y escrita, situaciones, objetos, etc.
- Producir variados textos en situaciones de escritura con destinatarios posibles o reales.

Resolución de problemas:

- Construir representaciones de la realidad (en diferentes formatos y modelos)
- Diseñar diferentes alternativas de solución a problemas.

CONTENIDOS:

Lengua.

- La escucha comprensiva de textos leídos o expresados en forma oral por el docente y otros adultos asiduamente: narraciones, descripciones de objetos y personas.
- La lectura de palabras, de oraciones que conforman textos con abundantes ilustraciones y de fragmentos de textos (títulos de cuentos, diálogos de un cuento leído por el docente, parlamentos de un personaje en una historieta, respuestas a adivinanzas)
- Correspondencia biunívoca.
- Escritura de palabras u oraciones.

Matemática.

- Construcción y uso de la sucesión de números naturales de forma oral y escrita por intervalos por lo menos hasta 30. Regularidades de la numeración.
- Respecto de las operaciones: suma y resta: distintos significados: unir, agregar, retroceder, avanzar, perder, quitar.
- Geometría figuras geométricas.

CRITERIOS DE VALORACIÓN:

Lengua

- Capacidad para escuchar de manera comprensiva un texto.
- Capacidad para escribir palabras y oraciones autónomamente.
- Producción de un texto acompañado de imágenes.

Matemática

- Ubicación y escritura de números, según las regularidades del sistema.
- Interpretación de situaciones sencillas reconociendo las operaciones de cálculo de adición y sustracción a partir de sus significados prácticos.
- Asociación de formas del entorno a formas geométricas identificando similitudes y diferencias entre ellas.

INDICADORES:

Lengua:

- Interpreta el texto a partir de un análisis simple.
- Escribe en forma autónoma palabras u oraciones.
- Realiza correspondencia biunívoca.

Matemática:

- Lee y escribe números hasta el 30, analizando las regularidades.
- Interpreta y resuelve situaciones problemáticas sencillas.
- Reconoce y dibuja elementos, con similitudes a las figuras geométricas aprendidas.

DESAFÍO: Construir un juego tradicional con figuras geométricas.

ACTIVIDADES.

LUNES 9 DE NOVIEMBRE.

LENGUA.

ESCUCHA EL AUDIO-CUENTO “EL TROMPO BAILARÍN” QUE TE ENVÍA LA SEÑO Y **CONVERSA** CON TU FAMILIA.

¿DE QUIÉN HABLA EL CUENTO? ¿DÓNDE SE ENCONTRABA EL TROMPO? ¿POR QUÉ? ¿CÓMO CREEN QUE SE SENTÍA EL TROMPO EN ESE LUGAR? ¿POR QUÉ LOS NIÑOS NO LO VEÍAN? ¿CÓMO SE SIENTE AHORA QUE LO PUDIERON VER Y RECORDAR? ¿POR QUÉ LE DECÍAN BAILARÍN? ¿TIENEN ALGÚN TROMPO EN CASA?

TRABAJA EN EL CUADERNO.

HOY ES LUNES 9 DE NOVIEMBRE.

1-PINTA LA OPCIÓN CORRECTA.

¿DÓNDE DORMÍA EL VIEJO TROMPO?	<input type="radio"/> EN UNA VIEJA CAJA
	<input type="radio"/> EN EL PATIO
¿QUIÉN ENCONTRÓ EL TROMPO?	<input type="radio"/> UN VECINO
	<input type="radio"/> EL PADRE
¿QUÉ HICIERON LOS NIÑOS?	<input type="radio"/> LO GRABARON CON CELULARES
	<input type="radio"/> NO LE PRESTARON ATENCIÓN

1- OBSERVA LAS SIGUIENTES MIRA CON ATENCIÓN EL PRIMER JUEGO ¿CUÁL ES?



¡A JUGAR ENTONCES!

<p>NIVEL 1</p>	<p>NIVEL 2</p>	<p>NIVEL 3</p>
----------------	----------------	----------------

- ✗ **COMPLETA** CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN.
- ✗ **UBICA Y ESCRIBE**, EN EL CUADRO LOS NÚMEROS: 8 – 17 - 25 Y SUS VECINOS.

0									
10									
20									

MARTES 10 DE NOVIEMBRE.

-OBSERVA LAS IMÁGENES DE ESTOS JUEGOS Y LEE SUS NOMBRES. ¿ESTÁN BIEN UBICADOS LOS NOMBRES?



COMPU



BALITAS



TEJO

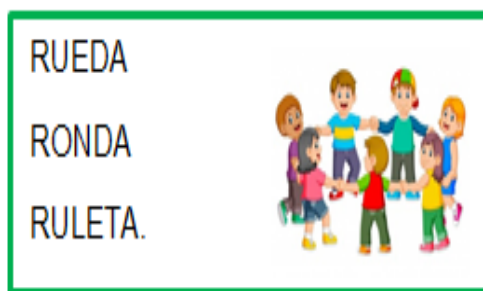


TRENCITO

TRABAJA EN EL CUADERNO.

1-RECORTA Y PEGA LAS IMÁGENES. DEBAJO ESCRIBE EL NOMBRE CORRECTO DE CADA JUEGO.

2-UNE CON FLECHAS EL NOMBRE CORRECTO DE CADA JUEGO.



¡JUEGOS QUE SE CONVIERTEN EN PROBLEMAS!

LEE CON ATENCIÓN LAS SIGUIENTES SITUACIONES Y RESUELVE REALIZANDO EN EL CUADERNO LA CUENTITA CORRESPONDIENTE.

MARCOS Y MARTA JUEGAN A LAS BALITAS, SI MARCOS TIENE 12 BALITAS Y PERDIÓ 8 BALITAS ¿CUÁNTAS BALITAS LE QUEDARON?



LOS CHICOS JUGARON A LA CARRERA DE EMBOLSADOS, ¡A LA META LLEGARON TODOS! SI ERAN 13 NIÑOS Y 10 NIÑAS. ¿CUÁNTOS CHICOS PARTICIPARON EN LA CARRERA?

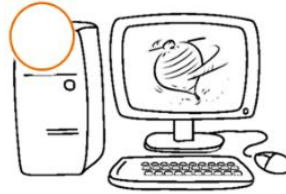
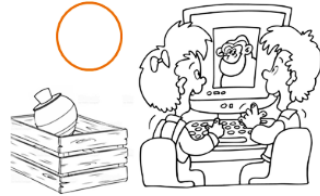


COPIA Y RESUELVE LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS EN TU CUADERNO.

MIÉRCOLES 11 DE NOVIEMBRE.

RECUERDA EL CUENTO “EL TROMPO BAILARÍN.”

-1 ORDENA LAS SIGUIENTES IMÁGENES SEGÚN CORRESPONDA.



TRABAJA EN EL CUADERNO.

✘ **PEGA LAS IMÁGENES EN ORDEN Y ESCRIBE EN UNA ORACIÓN PARA CADA UNA, LO QUE VES.**

¡VEO... VEO!

PREGUNTA A TU FAMILIA, SI ALGUNA VEZ JUGARON A ESTE JUEGO Y CÓMO LO HACÍAN.


JUEGA CON TU FAMILIA AL ¡VEO, VEO! LA CONSIGNA SERÁ **BUSCAR OBJETOS QUE TENGAN FIGURAS GEOMÉTRICAS.**



✘ **DIBUJA Y ESCRIBE** EL NOMBRE DE LOS OBJETOS QUE ENCONTRASTE. Y AL LADO EL **NOMBRE DE LA FIGURA GEOMÉTRICA** A LA QUE SE PARECE.


JUEVES 12 DE NOVIEMBRE.

LENGUA:

LEE EL SIGUIENTE TEXTO Y ESCRIBIR EL NOMBRE DE CADA IMAGEN.

A MARIELA EN CASA LE GUSTA JUGAR AL  _____

LA  _____ Y CUANDO LLUEVE JUEGA AL  _____

_____ O LA  _____

TRABAJA EN EL CUADERNO.

COPIA EL TEXTO.

COLOREA LA PRIMERA LETRA DE CADA PALABRA QUE COMPLETASTE EN LA COPIA.

ESCRIBE TRES JUEGOS QUE VOS CONOZCAS Y QUE SU NOMBRE COMIENZE CON LA MISMA LETRA QUE COLOREASTE.

P

T

S



OBSERVA: ESTE JUEGO TAMBIÉN ES JUEGO TRADICIONAL.

¿CÓMO SE LLAMA? ¿TU LO JUEGAS?



IMAGINA QUE JUEGAS A LAS ESCONDIDAS CON TUS AMIGOS. ¿CUÁNTOS SERÍAN? ANOTA.

CUANDO ESTÁN JUGANDO PUEDEN **LLEGAR AMIGOS** O **IRSE** OTROS. TAMBIÉN ANOTA.

✘ **ARMA** UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA DE SUMA Y DE RESTA CON LOS DATOS ESCRITOS.

RECUERDA SI LLEGAN AMIGOS, DEBES RESOLVER CON UNA SUMA. SI SE VAN, DEBES RESOLVER CON UNA RESTA.

✘ **COPIA Y RESUELVE** EN TU CUADERNO LAS SITUACIONES PROBLEMÁTICAS QUE ARMASTE.

VIERNES 13 DE NOVIEMBRE.

¡DESAFÍO! RECUERDA QUE TODAS LAS TAREAS DEBES RESOLVERLAS EN EL CUADERNO Y MADÁRSELAS A LA SEÑO.

¡ATENCIÓN! EL DESAFÍO DE ESTA SEMANA ES:

DIBUJA EN EL CUADERNO, UN TEJO CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS TRABAJADAS.

COMPLETA EL TEJO CON LOS NÚMEROS REPASADOS. ELIGE UNA FAMILIA DE ELLOS.

ESCRIBE CUÁL ES EL JUEGO TRADICIONAL QUE MÁS TE GUSTA Y POR QUÉ.

EQUIPO DIRECTIVO: DIRECTORA LIDIA VIVIANA BUSTOS.

VICE DIRECTORAS: ALEJANDRA DOMINGUEZ – ANALÍA BECERRA.