

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN**ESCUELA: PRIMARIA NUEVO CUYO****CUE: 700090100****DOCENTES: MARÍA EMILIA CASTRO- LILIANA ESPEJO- ELIANA OLIVARES****GRADO: PRIMERO****TURNO: MAÑANA****ÁREAS: LENGUA - MATEMÁTICA- CIENCIAS SOCIALES- CIENCIAS NATURALES- -
ARTES VISUALES- TECNOLOGÍA – EDUCACIÓN FÍSICA****TÍTULO DE LA PROPUESTA: “SUPERHÉROES EN ACCIÓN”**

CONTENIDOS: LENGUA: COMPRENSIÓN Y LA PRODUCCIÓN ORAL: * LA PARTICIPACIÓN EN CONVERSACIONES PERSONALES. *LA ESCUCHA COMPRENSIVA DE TEXTOS EXPRESADOS EN FORMA ORAL. EJE L *LA LECTURA, COMPRENSIÓN Y DISFRUTE DE TEXTOS LITERARIOS. *LA ESCRITURA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE PUEDAN SER COMPRENDIDOS POR ELLOS Y POR OTROS. EJE.

MATEMÁTICA; NÚMEROS Y OPERACIONES: *NÚMEROS (HASTA EL 70). *FUNCIONES Y USOS EN LA VIDA DIARIA (CONTAR, CARDINALIZAR, ORDENAR). *REGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA. *RELACIONES DE MAYOR, MENOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE.

CIENCIAS NATURALES: LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS. *DIVERSIDAD ANIMAL. HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN: CARNÍVOROS, HERBÍVOROS Y OMNÍVOROS.

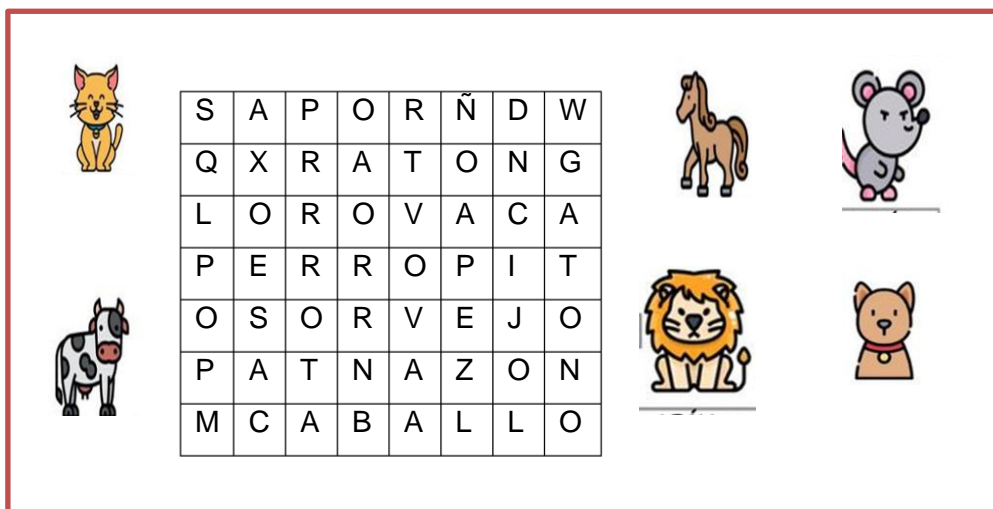
INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN: *DESARROLLA SITUACIONES DE COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA. *ORDENA SECUENCIAS. PRODUCE ORACIONES. *LEE E IDENTIFICA EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS. *RESUELVE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS. *RECONOCE Y ORDENA UNA SERIE NUMÉRICA. *IDENTIFICA MAYOR, MENOR, IGUAL, ANTERIOR, SIGUIENTE. *COMUNICA SUS PROCEDIMIENTOS REALIZADOS. *CALCULA MENTALMENTE. *DIFERENCIA HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN DE LOS ANIMALES.

EN ESTA GUÍA TE PROPONGO UN DESAFÍO; **ARMAR UN CUADRO NUMÉRICO CON FIGURAS DE ANIMALES PARA QUE CONOZCAS MÁS SOBRE ELLOS.**

COPIA EL ENCABEZADO COLÓCALE EL ANTERIOR Y EL POSTERIOR A LA FECHA.

ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA

- 1) ENCUENTRA EN LA SOPA DE LETRAS EL NOMBRE DE ESTOS ANIMALITOS.



2) LEE EL NOMBRE DE LOS ANIMALES QUE DESCUBRISTE Y ESCRÍBELOS EN TU CUADERNO.

3) DIBUJA LOS ANIMALES DE LA SOPA DE LETRAS SEGÚN SU ALIMENTACIÓN. ¿POR QUÉ SON CARNÍVOROS, HERBÍVOROS Y OMNÍVOROS? ESCRIBE EN TU CUADERNO.

ÁREA: ARTES VISUALES

CONTENIDO: PROCEDIMIENTOS BI Y TRIDIMENSIONALES: MODELADO

TÍTULO: “QUÉ ME GUSTÓ MÁS”

ACTIVIDADES

1- ESTIRA LA MASA O PLASTILINA CON UN BOLILLO (PUEDES USAR CUALQUIER OBJETO DE FORMA CILÍNDRICA).

2- BUSCA OTROS OBJETOS QUE PUEDAS USAR COMO HERRAMIENTAS PARA GENERAR TEXTURAS, CORTAR, ETC. (PEINES, CAPUCHONES DE FIBRAS, JUGUETES, TENEDOR, TAPITAS, ETC.)

3- MODELA LAS FORMAS Y OBJETOS QUE TÚ QUIERAS.

4- RESPONDE:

¿TE GUSTÓ LA TÉCNICA DEL MODELADO?

¿USASTE PLASTILINA O FABRICASTE ALGUNA MASA CON ALGÚN MAYOR?

¿QUÉ FORMAS Y OBJETOS NUEVOS HICISTE? SÁCALE UNA FOTO Y ENVÍASELO A TU SEÑO.

RECOMENDACIONES:

- SUGERENCIA DE RECETA DE MASA CASERA



PREPARACIÓN:

- Unir la harina con la sal y agregar agua hasta obtener una masa suave.
- Le agregamos una cucharadita de colorante o tempera a elección.
- Mezclamos todo y obtendremos una hermosa masa para jugar y modelar.

MASA DE SAL.

INGREDIENTES:

- 2 tazas de harina común.
- 1 taza de sal fina.
- Agua suficiente para unir los dos ingredientes.
- Colorante o témpera color a elección.



- (PARA DARLE COLOR PUEDES UTILIZAR TÉMPERAS)
- LAVA TUS MANOS ANTES Y DESPUÉS DE HACER TUS TAREAS.

ÁREA: MATEMÁTICA LENGUA Y CIENCIAS NATURALES





AHORA MANOS A LA OBRA:

1- PARA ARMAR TU CUADRO NUMÉRICO NECESITARÁS:

- ELEMENTOS QUE TENGAS EN CASA (CARTÓN, CARTULINA, TELGOPOR TIJERA, REGLA, LÁPIZ, PLASTICOLA, MARCADOR, ETC.)
- FIGURITAS DE DISTINTOS ANIMALES, SI NO TIENES DIBÚJALOS.

¡ATENCIÓN! ¿CÓMO LO HACEMOS?

- TIENES QUE HACER UN CUADRO DE 10 COLUMNAS Y 5 FILAS.
- LUEGO ESCRIBE LOS NÚMEROS COMO MUESTRA EL EJEMPLO DE ABAJO.
- CON LA MASA QUE TE QUEDÓ DE ARTES VISUALES ARMA UN ANIMALITO.
- DIBUJALO EN TU CUADERNO, ESCRIBILE EL NOMBRE Y SUS PARTES.

0	1	2	3	4	5	6		8	9
10									
20									
30									
40									

2) ¡¡¡¡¡A JUGAR!!!!!!

A) ENUMERA LAS SERIES EN EL CUADRO NUMÉRICO.

B) ENTRE EL 6 Y EL 8 PEGA UN ANIMALITOS OMNÍVORO.

C) ESTOY EN EL CASILLERO 10 Y AVANZO DOS CASILLEROS ¿A QUÉ NÚMERO LLEGASTE?... ¿QUÉ OPERACIÓN HICISTE?..... EN EL RESULTADO DE ESA CUENTA PEGA UN ANIMALITO HERBÍVORO.

D) UBICA EL ANIMALITO QUE ARMASTE EN MASA EN EL CASILLERO 27 ¿QUÉ ANIMAL ENCONTRASTE?. ¿ES OMNÍVORO? ¿POR QUÉ?..... ¿EL NÚMERO 27 ES MAYOR QUE 12?.

E) ESTOY EN EL CASILLERO 27 AVANZO 8 CASILLEROS ¿A QUÉ NÚMERO LLEGASTE? PEGA EN EL RESULTADO UNA IMAGEN DE TU ANIMAL FAVORITO.

F) ESTOY EN EL CASILLERO NÚMERO 35 SUBO 2 CASILLEROS. ¿A QUÉ NÚMERO LLEGASTE?... PEGA O DIBUJA UN ANIMAL CARNÍVORO EN ESE CASILLERO.

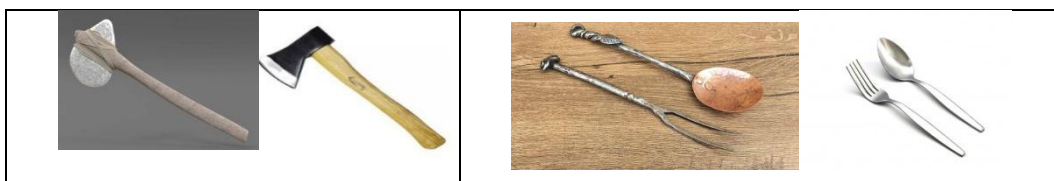
G) UBICA EL ANIMALITO DE MASA EN EL ÚLTIMO CASILLERO DE LA SERIE DEL 30, LUEGO AVANZA 4 CASILLEROS ¿QUÉ ANIMAL ENCONTRASTE?.....¿ES CARNÍVORO O HERBÍVORO?..... ¿ESE NÚMERO ES MENOR QUE EL NÚMERO QUE ESTÁ A LA DERECHA?.....

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

CONTENIDO: - RECONOCIMIENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS LUGARES Y ESPACIOS EN DONDE SE REALIZAN LOS PROCESOS, LAS RELACIONES ENTRE LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS RECURSOS Y LA SECUENCIA TEMPORAL DE LAS OPERACIONES TÉCNICAS.

TÍTULO: OPERACIONES EN EL TIEMPO.

ACTIVIDADES: OBSERVA LAS IMÁGENES Y COLOCALES EL NOMBRE EN EL CUADERNO. ¿PARA QUÉ SIRVE CADA UNO?



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

CONTENIDO: PRÁCTICAS CORPORALES, MOTRICES Y LUDOMOTRICES EN RELACIÓN A UNO MISMO.

JUGANDO CON TELA

MATERIAL: TELA TAMAÑO GRANDE 2 METROS CUADRADOS O UNA SÁBANA
TOMAREMOS EL BORDE DE LA TELA, Y REALIZAREMOS LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS:

-LEVANTAR Y BAJAR LOS BRAZOS

-SACUDIR EN FORMA DE ONDA

-SACUDIR ENÉRGICAMENTE LA TELA, LUEGO DEPOSITARLA EN EL SUELO.

-GIRAMOS HACIA UN LADO, LUEGO HACIA EL OTRO.

SERÁ MUY DIVERTIDO Y PODREMOS JUGAR EN FAMILIA.

AHORA CONTAME:

¿CÓMO TE SENTISTE? ¿QUÉ SENTISTE EN TU CUERPO? ¿SENTISTE ALGÚN TIPO DE ESFUERZO EN ALGUNA PARTE DE TU CUERPO?

¿PUDISTE HACERLO MÁS RÁPIDO Y EFICIENTE? ¡¡¡¡CLARO QUE SÍ!!!! ÁNIMO, ¡¡CADA DÍA IRÁS MUCHO MEJOR!! ¡¡¡FELICITACIONES!!!

VUELTA A LA CALMA: SENTADITOS, RESPIRAMOS PROFUNDO E IMAGINAMOS QUE INFLAMOS UN GLOBO, Y SOLTAMOS TODO EL AIRE, INFLAMOS UN GLOBO GIGANTE.

ÁREA LENGUA

A) ¿QUÉ ANIMALES ENCONTRAMOS EN LOS CASILLEROS 27 Y 43?

B) LEE UNA ORACIÓN DEL SIGUIENTE CUENTO.

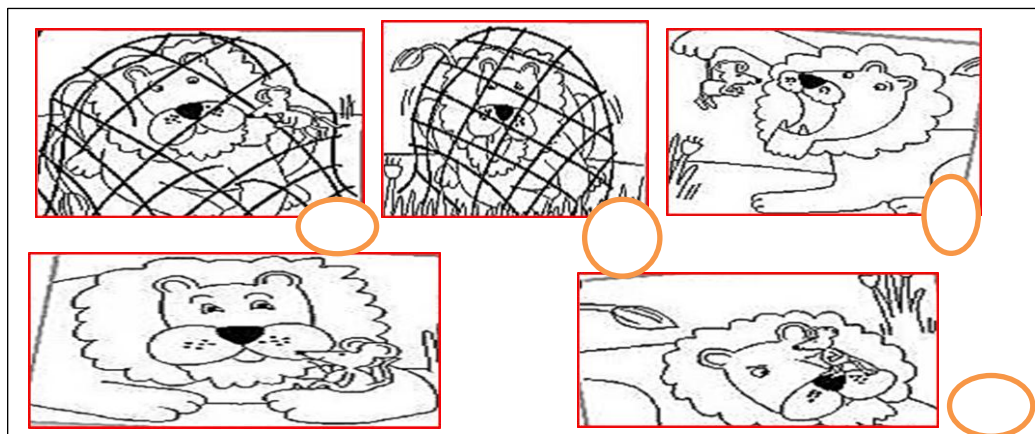
UNOS RATONCITOS, JUGANDO EN UN PRADO, DESPERTARON A UN LEÓN QUE DORMÍA PLÀCIDAMENTE AL PIE DE UN ÀRBOL. LA FIERA, LEVANTÀNDOSE DE PRONTO, ATRAPÓ ENTRE SUS GARRAS AL MÀS ATREVIDO DE LA PANDILLA.

EL RATONCITO, PRESO DE TERROR PROMETIÓ AL LEÓN QUE SÍ LE PERDONABA LA VIDA LA EMPELARÌA EN SERVIRLO Y AUNQUE ESTA PROMESA LO HIZO REÍR, EL LEÓN TERMINÓ POR SOLTARLO. TIEMPO DESPUÉS EL LEÓN CAYÓ EN LAS REDES DE UN CAZADOR Y COMO NO PODÍA LIBERARSE, RUGIÓ MUY FUERTE. EL RATONCITO, AL OIRLO, ACUDIÒ Y ROMPIÓ LAS REDES CON SUS AFILADOS DIENTES.

DE ESTA MANERA EL PEQUEÑO RATONCITO CUMPLIÓ SU PROMESA Y SALVÓ LA VIDA DEL REY DE LOS ANIMALES. EL LEÓN MEDITÓ SERIAMENTE EN EL FAVOR QUE ACABABA DE RECIBIR Y PROMETIÓ SER EN ADELANTE MÀS GENEROSO



C) ¿CÓMO SE LLAMABA ESTE CUENTO? . ESCRIBILO EN ESTE RECUADRO.



E) JUEGO DE MÍMICAS: CON LA TELA QUE USASTE EN EDUCACIÓN FÍSICA SIMULA LOS MOVIMIENTOS Y SONIDOS DEL LEÓN ATRAPADO EN LA RED.¿CÓMO TE SENTISTE?¿CÓMO SE HABRÁ SENTIDO EL LEÓN? ESCRIBILO EN EL CUADERNO.

F) BUSCA OTROS ANIMALES DEL CUADRO NUMÉRICO Y REALIZA LA MISMA ACTIVIDAD.

G) ENVÍA UN AUDIO A TU SEÑORITA LEYENDO LA ORACIÓN QUE ELEGISTE DEL CUENTO. Y CÓMENTALE CÓMO REALIZASTE EL CUADRO NUMÉRICO.

- ¿QUÉ APRENDISTE? ¿CÓMO? ¿QUÉ TE GUSTÓ DE ÉSTA GUÍA? ¿CÓMO TE SENTISTE AL RELIZARLA?
- ENVÍA UNA IMAGEN DE CÓMO TE QUEDÓ EL CUADRO NUMÉRICO.

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS	MUY BIEN 	BIEN 	ME COSTÓ 	NECESITÉ AYUDA 
LEO UNA ORACIÓN				
INTERPRETO EL TEXTO				
ESCRIBO ORACIONES.				
CLASIFICO ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN.				
COMPLETO LAS SERIES NUMÉRICAS CORRECTAMENTE.				
IDENTIFICO IRREGULARIDADES EN LA SERIE NUMÉRICA.				
JUSTIFICO MIS RESPUESTAS.				

DIRECTORA: CECILIA CARABAJAL

VICEDIRECTORA: GABRIELA GODOY