

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN****GRUPO: 2**

ESCUELA: JOSÉ MARÍA DE LOS RÍOS CUE: 700009200

DOCENTE: VERA TERESA ANALÍA

GRADO: PRIMERO TURNO: ÚNICO



ÁREAS: MATEMÁTICA CIENCIAS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: SER CREATIVOS NOS LLEVA A DESCUBRIR UN MUNDO MÁGICO DE APRENDIZAJES SORPRENDENTES.

CONTENIDOS: **ÁREA MATEMÁTICA:** FUNCIONES Y USOS DE NÚMEROS NATURALES HASTA EL 30 (CONTAR, ORDENAR, IDENTIFICAR Y ANTICIPAR RESULTADOS). SUMA Y RESTA: DISTINTOS SIGNIFICADOS .AVANZAR, RETROCEDER CÁLCULOS MENTALES SIMPLES. **RESPECTO DE LAS FORMAS** REPRODUCCIÓN Y COPIA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS. **ÁREA CIENCIAS SOCIALES:** PAISAJES RURALES Y PAISAJES URBANOS **ÁREA CIENCIAS NATURALES:** HÁBITOS DE ALIMENTACIÓN EN ANIMALES.

INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:

-IDENTIFICA LEE Y ESCRIBE NÚMEROS USANDO LA REGULARIDAD PARA ORDENARLOS EN LA SERIE NUMÉRICA HASTA 30.

-IDENTIFICA FIGURAS GEOMÉTRICAS.

-DESCRIBE PAISAJES RURALES Y URBANOS USANDO DIFERENTES ELEMENTOS CARACTERÍSTICAS DE CAMPO Y DE CIUDAD.

-RECONOCE DIFERENTES TIPOS DE ANIMALES SEGÚN SU ALIMENTACIÓN.

DESAFÍO: DISEÑAR UN JUEGO DE MESA (OCA) CON SU INSTRUCTIVO PARA JUGAR EN FAMILIA.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

¿RECONOCES ESTE JUEGO?

¿LO JUGASTE ALGUNA VEZ?.....

MIRA CON MUCHA ATENCIÓN LA IMAGEN:

¿QUÉ ANIMAL OBSERVAS?



¿QUÉ MAS SABES DE ESTE ANIMAL? DESCRÍBELO

¿INVESTIGA SOBRE SU ALIMENTACIÓN ¿QUÉ COME?.....

OBSERVA TAMBIÉN EN LA IMAGEN LOS CASILLEROS DEL JUEGO ¿CÓMO SON? ¿TIENE COLORES? ¿CUÁLES? NOMBRALOS.....

¿QUÉ ELEMENTOS SE UTILIZAN PARA JUGAR? ¿LOS PUEDES VER? ¿CUÁNTOS SON?

TE PROPONGO REALIZAR UN HERMOSO JUEGO DE MESA (JUEGO DE LA OCA) CON SU INSTRUCCIONES PARA JUGAR EN FAMILIA.

HORA DE DEMOSTRAR TU CREATIVIDAD!!!

-DIBUJA LOS CASILLEROS DÁNDOLE LA FORMA QUE TU PREFIERAS, EN CADA CASILLERO ESCRIBE TÚ SOLITO LOS NÚMEROS COMENZANDO DESDE EL N° 0 HASTA EL N°30. PUEDES AYUDARTE MIRANDO TU CASTILLO NUMÉRICO GIGANTE.

UTILIZA ELEMENTOS DE PAISAJE DE CAMPO PARA ADORNAR TU JUEGO.

REALIZA TUS PROPIOS DADOS (DOS DADOS) CON NÚMEROS DEL 1 AL 6 EN CADA CARA.

TAMBIÉN NECESITARAS HACER FICHAS DE VARIOS COLORES. PARA ELLO UTILIZA LAS DISTINTAS FORMAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. CADA FIGURA DEBE TENER UN COLOR DIFERENTE.

PARA EMBELLECER TU PAISAJE DE CAMPO.RECORTA Y PEGA DISTINTOS ANIMALES LOS QUE UBICARAS EN ALGUNOS CASILLEROS LOS QUE ELIJAS SERÁN TUS OBSTÁCULOS O TU AYUDA.

RECUERDA: SIEMPRE QUE LLEGUEN DONDE HAY UN ANIMAL DEBERÁN DECIR (TÚ O TU COMPAÑERO DE JUEGO) **¿QUÉ COME ESE ANIMAL?** Y LUEGO AVANZAR, RETROCEDER O PERDER TURNOS SEGÚN LA CONSIGNA “MAMÁ TE AYUDARA A ESCRIBIR LAS REGLAS”.



AHORA A JUGAR CON ALGUIEN DE TU FAMILIA!!!

DEBERÁN RESPETAR LOS TURNOS PARA JUGAR PUEDES COMENZAR TU PRIMERO .COLOCA LOS DADOS EN UN VASO, MUÉVELOS Y PONLOS EN LA MESA .DEBERÁS SUMAR MUY BIEN LAS CANTIDADES PARA NO EQUIVOCARTE Y A PARTIR DEL RESULTADO DE ESA SUMA COMIENZA EL JUEGO.

GANA EL JUGADOR QUE LLEGUE PRIMERO AL FINAL DEL CAMINO EL NÚMERO 30.

EL GANDOR JUEGA CON OTRO PARTICIPANTE.

COLOREA LA RESPUESTA CORRECTA: SI ESTAS EN EL CASILLERO NÚMERO 10 Y AVANZAS 2 LUGARES A QUE NÚMERO LLEGAS **11 12**

SI ESTAS EN EL NÚMERO 10 Y TE VUELVES 5 LUGARES HACIA ATRÁS EN QUE NÚMERO TE ENCUENTRAS **5 6**

SI ESTAS EN EL CASILLERO 25 Y AVANZAS 5 LUGARES MÁS ¿A QUÉ NUMERO LEGASTE **29 30**

LUEGO DE JUGAR ESCRIBE 5 EJEMPLOS MÁS.

ENVIA A LA SEÑO AUDIOS, FOTOS, VIDEOS MOSTRANDO TU JUEGO TERMINADO Y EL MOMENTO QUE ESTÉS JUGANDO.

MUY IMPORTE REALIZAR ESTE HERMOSO DESAFIO SERÁ LA EVALUACIÓN DE RETROALIMENTACION DE CONTENIDOS.

DIRECTORA .CLAUDIA FIGUEROA

