

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN GRUPO 1**

**ESCUELA:** PTE. DR. ARTURO U. ILLIA

**CUE:** 700015800

**DOCENTES:** MARÍA BELÉN SORIA, VANESA PALLARES, CRISTINA GASPARRO, OMAR CASTRO, ROSA CORNEJO, FÁTIMA TAPIA.

**GRADO:** 1º “A”, “B” Y “C”      **TURNO:** TARDE

**ÁREAS CURRICULARES:** LENGUA – MATEMÁTICA – CIENCIAS NATURALES Y ARTES VISUALES.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “**PERSEVERA Y TRIUNFARÁS**”

**CONTENIDOS:** LA ESCUCHA, COMPRENSIÓN Y DISFRUTE DE TEXTOS CORTOS. LA ESCRITURA Y LECTURA DE PALABRAS Y ORACIONES QUE CONFORMAN UN TEXTO. CONSTRUCCIÓN Y USO DE LA SUCESIÓN DE NÚMEROS NATURALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA POR INTERVALOS. RELACIONES DE MAYOR, IGUAL, MENOR, ANTERIOR, SIGUIENTE, ENTRE. REGULARIDADES NUMÉRICAS. DIVERSIDAD ANIMAL Y VEGETAL. COLORES PRIMARIOS. ORGANIZACIÓN ESPACIAL. ELABORACIÓN DE PRODUCTOS, SELECCIONANDO MATERIALES Y LAS TÉCNICAS MÁS APROPIADAS, DIFERENCIANDO INSUMOS, OPERACIONES Y MEDIOS TÉCNICOS.

**INDICADORES DE EVALUACIÓN PARA LA NIVELACIÓN:**

USA NÚMEROS NATURALES PARA DETERMINAR Y COMPARAR CANTIDADES Y POSICIONES.

LEE Y ESCRIBE PALABRAS, ORACIONES Y FRAGMENTOS DE TEXTOS.

CLASIFICA SERES VIVOS TENIENDO EN CUENTA SUS CARACTERÍSTICAS.

RECONOCE E IDENTIFICA LOS COLORES PRIMARIOS.

ELIGE Y USA ADECUADAMENTE HERRAMIENTAS E INSUMOS NECESARIOS.

**ACTIVIDADES:** **DESAFÍO:** “CONSTRUIR UN JUEGO DE MESA (JUEGO DE LA OCA) PARA JUGAR EN FAMILIA, INVOLUCRANDO DESAFÍOS DE TODAS LAS ÁREAS”.

EL DESAFÍO PARA ESTAS DOS SEMANAS ES QUE PIENSES Y DISEÑES TU PROPIO “JUEGO DE LA OCA” PARA COMPARTIR EN FAMILIA, CON LOS COLORES Y FORMAS QUE TE GUSTAN, CON LOS DESAFÍOS QUE ELIJAS.  
¡MANOS A LA OBRA!

**ÁREA: LENGUA**

1-¡ADIVINA...ADIVINADOR! LEE LAS SIGUIENTES PISTAS PARA ADIVINAR DE QUÉ ANIMAL SE TRATA.

**ES UN ANIMAL DE GRANJA.**

**SU CUERPO ESTÁ CUBIERTO DE PLUMAS**

**TIENE PICO PUNTIAGUDO Y GRUESO.**

**ES HERBÍVORO.**

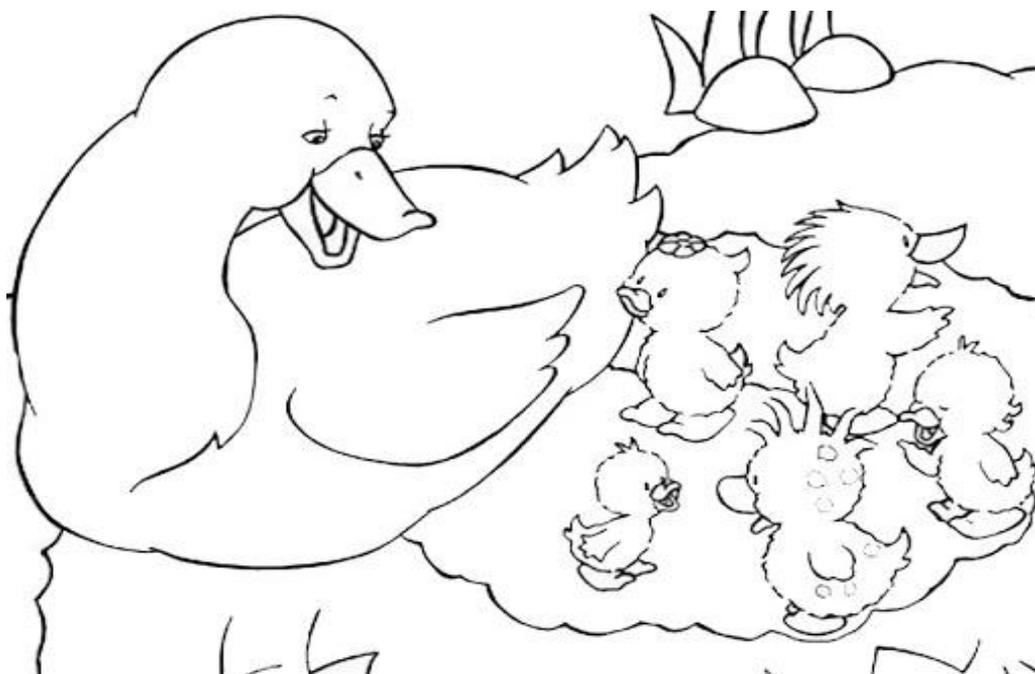
**PUEDA VOLAR Y NADAR.**

**SU NOMBRE TIENE TRES LETRAS.**

**EXISTE UN JUEGO DE MESA QUE LLEVA SU NOMBRE.**

2-¿YA LO DESCUBRISTE? DIBUJA Y ANOTA SU NOMBRE.

3-MIRA LA IMAGEN Y ANOTA UNA ORACIÓN CONTANDO LO QUE VES.



4-LEE EL SIGUIENTE TEXTO Y LUEGO PINTA LAS RESPUESTAS CORRECTAS.

**CUMPLEAÑOS DE LOLA**

ES EL CUMPLEAÑOS DE LA OCA LOLA. ELLA INVITÓ A SUS AMIGOS. COMERÁN PIZZA Y TOMARÁN GASEOSAS. ¡LA FIESTA SERÁ DIVERTIDA!

¿QUIÉN ESTÁ CUMPLIENDO AÑOS?	JULIA
	LOLA
¿A QUIÉN INVITÓ?	AMIGOS
	PRIMOS
¿QUÉ COMERÁN?	TORTA
	PIZZA

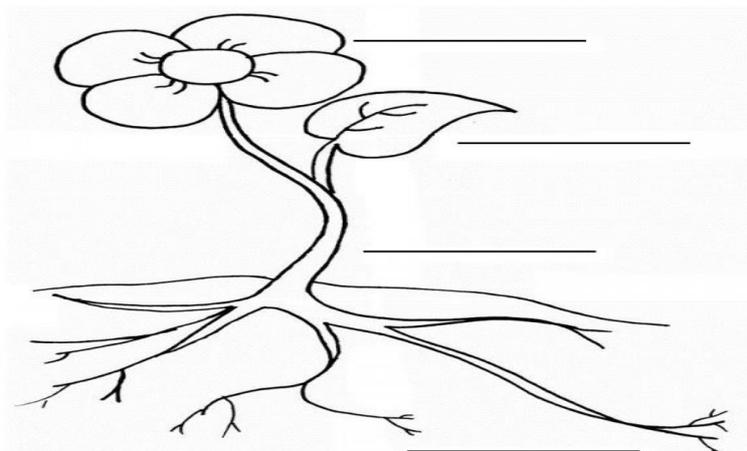
**ÁREA: CIENCIAS NATURALES**

LA OCA LOLA Y SUS AMIGOS VIERON VIDEOS EDUCATIVOS Y TUVIERON QUE CUMPLIR CON ALGUNOS DESAFÍOS. ¿LOS AYUDAS?

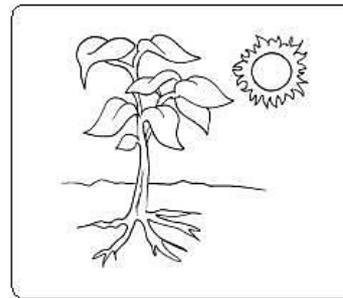
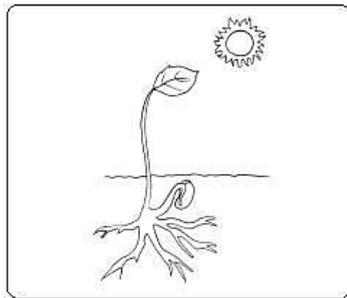
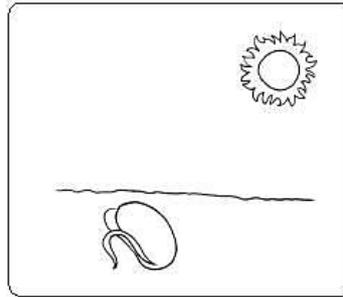
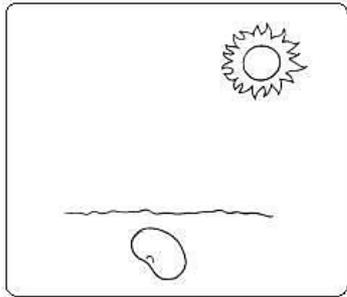
1-COMPLETA EL CUADRO ANOTANDO LAS CARACTERÍSTICAS DE LA OCA.

OCA	ES UN ANIMAL	TIENE SU	SE	VIVE EN
	VERTEBRADO	CUERPO	DESPLAZA	UN
	O	CUBIERTO		AMBIENTE
	INVERTEBRA- DO	DE		

2-COLOCA LOS NOMBRES DE CADA PARTE DE ESTA PLANTA.



3-OBSERVA LAS IMÁGENES Y ANOTA EL CICLO DE VIDA DE LA PLANTA



1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

**ÁREA: ARTES VISUALES**

MIRA CON ATENCIÓN LA OBRA DE PAUL KLEE “EL GLOBO ROJO”.



¿QUÉ FIGURAS GEOMÉTRICAS APARECEN EN LA OBRA?

¿PUEDES VER LOS EDIFICIOS?

¿EL GLOBO DÓNDE ESTÁ? ¿DE QUÉ COLOR ES?

¿APARECEN EN LA OBRA LOS COLORES PRIMARIOS? ¿DÓNDE SE ENCUENTRAN?

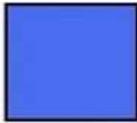
¿TE ANIMAS HACER TU PROPIA OBRA CON EDIFICIOS HECHOS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS?

TE INVITO A QUE USES TU IMAGINACIÓN PARA CONSTRUIR EDIFICIOS, PERO RECUERDA QUE DEBES HACERLO CON LAS

FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE APARECEN EN LA OBRA (TE PUEDES AYUDAR CON LA REGLA). REALIZA TU PROPIO GLOBO, EN LA PARTE DE ARRIBA DE LOS EDIFICIOS, CUANDO TERMINES DE DIBUJAR PINTA SOLO CON LOS COLORES PRIMARIOS. ES IMPORTANTE OCUPAR TODO EL ESPACIO DE LA HOJA. UNA VEZ PINTADA COLOCA TU NOMBRE Y TOMA UN REGISTRO FOTOGRAFICO PARA ENVIAR A LA PROFESORA.

**ÁREA: MATEMÁTICA**

1-OBSERVA NUEVAMENTE LA OBRA DE PAUL KLEE “EL GLOBO ROJO” Y COMPLETA EL CUADRO CON LOS NOMBRES Y PINTA CON COLOR EL NÚMERO DE LADOS DE CADA FIGURA GEOMÉTRICA.

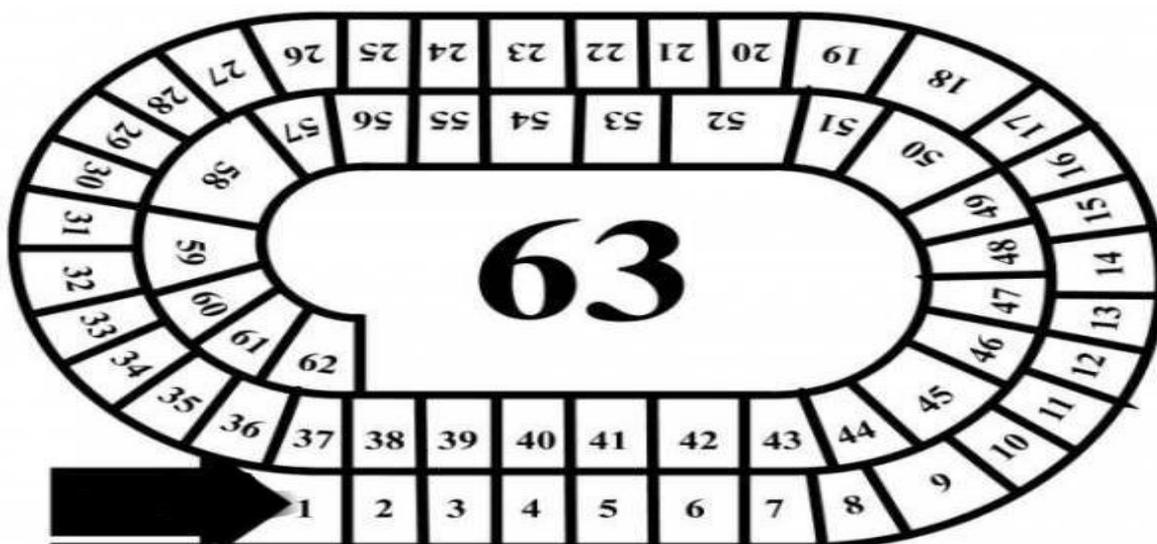
.....			.....			.....			.....		
											
2	4	3	0	1	6	4	5	6	3	4	1

**¡HORA DE JUGAR!** RECUERDAS EL JUEGO DE LA OCA QUE JUGASTE EN LA GUÍA N°10. VUELVE A LEER LAS INSTRUCCIONES, AHORA BUSCA ALGUIEN CON QUIÉN JUGAR, PERO ANTES DEBES HACER ALGUNOS ARREGLOS.

-PINTA LOS CASILLEROS QUE TERMINAN EN 0.

-DIBUJA UNA OCA EN LOS CASILLEROS QUE ESTÁN ANTES DEL 6, 16, 26, 36, 46 Y 56.

-DIBUJA UNA LUNA EN EL CASILLERO QUE ESTÁ DESPUÉS DEL 41 Y EN EL QUE ESTÁ DESPUÉS DEL 56 DIBUJA UN SOL.



**¡INDICACIONES A TENER EN CUENTA!**

❖ DEBEN USAR 2 DADOS.

- ❖ SI CAES EN ALGÚN CASILLERO DONDE ESTÁ LA OCA AVANZAS 10 LUGARES.
- ❖ SI CAES EN UN CASILLERO DONDE HAY UN NÚMERO DE LA FAMILIA DEL 10 RETROCEDES 10 LUGARES.
- ❖ SI CAES DONDE ESTÁ LA LUNA O EL SOL PUEDES TIRAR 2 VECES MÁS SI DICES EL ABECEDARIO COMPLETO, SINO PIERDES EL TURNO.

¡AHORA A JUGAR! ¿QUIÉN LLEGÓ PRIMERO A LA SALIDA?

**¡DESAFÍOS DE LA OCA!** OBSERVA EL TABLERO DE LA ACTIVIDAD ANTERIOR Y RESPONDE.

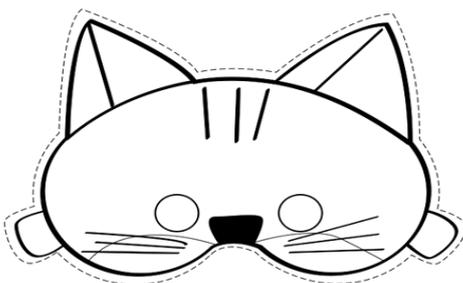
¿QUÉ NÚMERO ESTÁ ENTRE EL 30 Y EL 32? \_\_\_\_\_ ¿Y ENTRE EL 54 Y EL 56? \_\_\_\_\_

COMPLETA LA SERIE.

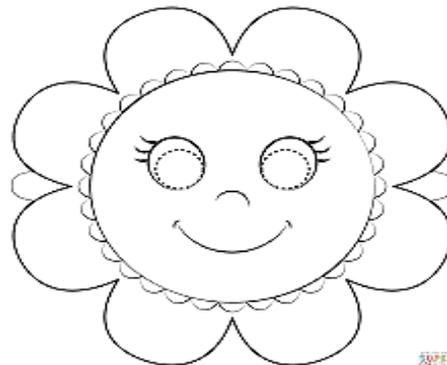
	56			59					64
--	----	--	--	----	--	--	--	--	----

### ÁREA: TECNOLOGÍA

1. LEE CON ATENCIÓN: **LA NATURALEZA NOS BRINDA DIFERENTES RECURSOS QUE EL HOMBRE APROVECHA PARA ELABORAR PRODUCTOS. DEL ÁRBOL SE EXTRAE LA CELULOSA PARA HACER PAPEL, CARTÓN.**
2. COLOREA LAS IMÁGENES, BUSCA EL MATERIAL APROPIADO, Y USA CON CUIDADO LA HERRAMIENTA PARA DAR FORMA A LA CARETA, COLOCA UN ELÁSTICO Y A JUGAR.



dibujos-para-colorear.euroresidentes.com



COLOREAR

DEBES ENVIAR FOTITOS O VIDEÍTO EXPLICANDO CÓMO QUEDÓ EL TRABAJO TERMINADO.

**MIS QUERIDOS NIÑOS: USTEDES SON MUY INTELIGENTES Y CAPACES. CON UN POQUITO MÁS DE ESFUERZO LOGRARÁN REALIZAR TODAS LAS ACTIVIDADES.**

DIRECTORA: MABEL OLIVARES    VICE DIRECTORA: NANCY NORIEGA

**MARÍA BELÉN SORIA-CRISTINA GASPARRO-VANESA PALLARES-OMAR CASTRO-ROSA CORNEJO-FÁTIMA TAPIA**