

GUÍA PEDAGÓGICA Nº 24 DE RETROALIMENTACIÓN - GRUPO 1

Escuela: Marino Bartolomé Carreras Turno Tarde **CUE:** 700058600

Docentes: Celia González, Mariela Rueda, Prof. Daniel Aguiar, Prof. Roberto Villegas.

Grado: Primer grado “A” y “B” **Turno:** Tarde

Áreas: Lengua- Ciencias Naturales- Formación Ética y Ciudadana –Educación Musical – Educación Física.

Título de la Propuesta: “Crear es aprender”

Contenidos: Lengua: Reconocimiento de letras en palabras. Uso del alfabeto.

Comparación de palabras: Largas y cortas. Lectura y escritura de palabras y oraciones. Comprensión lectora. Construcción de oraciones. Diminutivo. Aumentativo. Singular y plural. Rima. Familias de palabras. Ciencias Naturales: Seres vivos. Características de los animales. Formación Ética y Ciudadana: Cuidados de los animales. Educación Musical: Ritmo y melodía. Producción sonora. Canto y Juego. Educación Física: Habilidades básicas motrices: desplazamientos y saltos.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- Interpreta el texto leído o escuchado.
- Identifica palabras largas y cortas.
- Construye palabras y oraciones con portadores textuales.
- Reconoce rimas y familias de palabras.
- Distingue palabras en diminutivo, aumentativo, singular y plural.
- Reconoce seres vivos y elementos sin vida.
- Identifica características propias de los animales.
- Conoce y reflexiona sobre los cuidados de los animales.
- Reconoce y reproduce sonidos y secuencias. Produce diferentes efectos sonoros con el propio cuerpo y la voz. Interpreta un repertorio de canciones y acompañamientos melódicos.
- Realiza los distintos tipos de desplazamiento o habilidades motoras.

Desafío: Diseñar distintos animales para armar tu propia granja con materiales reciclables (cartón, botellas, de plástico etc.)

Actividades

Lunes 16 de noviembre.

Lengua

- 1- Construir con elementos descartables (cartón, tubo de cartón, botellas de plástico etc.) animalitos para armar tu propia granja.
- 2- Pensar un nombre para tu granja.
- 3- Realizar un cartel. Buscar en revistas y diarios letras para formar el nombre que pensaste.
- 4- Escribir los nombres de los animalitos que realizaste. Encerrar con color rojo la palabra más corta y con verde las más larga.

Martes 17 de noviembre

Ciencias Naturales

- 1- Pensar y escribir que seres vivos puedes encontrar en una granja.
- 2- Completar.
 - ✚ Los seres vivos son las -----, los animales y las -----
 - ✚ Son seres vivos porque nacen,-----, se reproducen y -----
- 3- Dibujar y escribir tres elementos sin vida que puede haber en una granja.

Lengua

¡Palabras que achican y palabras que agrandan!1- Completar el cuadro.

PALABRA	DIMINUTIVO	AUMENTATIVO
ANIMAL		
GRANJA		

- 2- Elegir uno de los animales que construiste y escribir el diminutivo.

Miércoles 18 de noviembre

Área: Música

1) Elegir una de las siguientes canciones y cantar la misma acompañándola con movimientos corporales al ritmo de la misma o marcando el acento con las palmas.

CANCIONES:

- A. “LA VACA LOLA”
- B. “EL GALLO PINTO”
- C. “BARTOLITO” <https://www.youtube.com/watch?v=4ShOpJPHRxA>
- D. “EL AUTO BOCHINCHERO” <https://www.youtube.com/watch?v=hxKcpyZT260>

LA VACA LOLA

LA VACA LOLA
LA VACA LOLA
TIENE CABEZA Y TIENE COLA
LA VACA LOLA
LA VACA LOLA

EL GALLO PINTO

EL GALLO PINTO SE DURMIÓ Y
ESTA MAÑANA NO CANTÓ,
TODO EL MUNDO ESPERA SU COCORICÓ,
EL SOL NO SALIÓ PORQUE AÚN NO LO OYÓ.

EL GALLO PINTO SE DURMIÓ Y
ESTA MAÑANA NO CANTÓ,
TODO EL MUNDO ESPERA SU COCORICÓ,
EL SOL NO SALIÓ PORQUE AÚN NO LO OYÓ.

Lengua

1- Cantar la canción del “**GALLO PINTO**”. Encerrar la opción correcta.

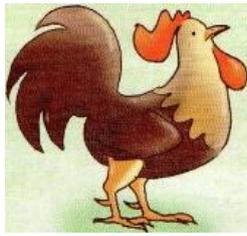
El gallo Pinto canta:

A LA MAÑANA A LA TARDE A LA NOCHE

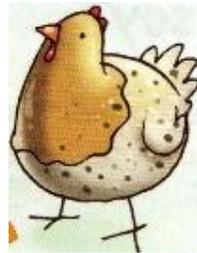
El gallo Pinto no cantó porque:

SE MARCHÓ SE DURMIÓ SE OLVIDÓ

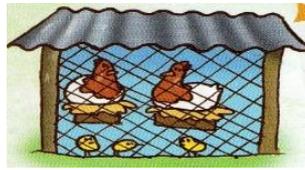
2- Observar las imágenes y escribir la familia de palabras.



GALLO



G -----



G -----



G -----

3- ¿Con cuál rima? Pensar y anotar con que otro animal de la granja rima **gallo**.

Área: Educación Física.

¡Imitando los animales de granja!

1- Marcamos dos líneas rectas con tiza en el suelo, una como punto de partida y otra como punto de llegada, aproximadamente a 5 mts de distancia entre ellas, nos colocamos en el punto de inicio e imitamos su forma de desplazarse y sonido característico, hasta el punto de llegada, de los siguientes animales:

- Como una gallina (Bipedia- Caminando con dos pies).
- Como un cerdo (Cuadrupedia baja- apoyando manos y rodilla en el piso).
- Como un conejo (Saltos con dos pies).
- Como un perro rengo (Tripedia-Apoyando dos manos y un pie).

Jueves 19 de noviembre

Lengua

¡Uno y muchos! 1- Elegir tres animalitos de tu granja y completar el cuadro.

SINGULAR (UNO)	PLURAL (MUCHOS)

2- Mirar la imagen y escribir dos oraciones.



3-Observar nuevamente la imagen. Leer la descripción y escribir el nombre del animal que corresponde.

- LADRA -----
- NOS DA LA LECHE -----
- ES FUERTE Y RÁPIDO -----
- PONE HUEVOS -----
- AVISA CUANDO AMANECE -----
- LE GUSTA EL BARRO -----

Ciencias Naturales

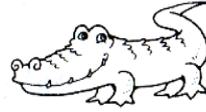
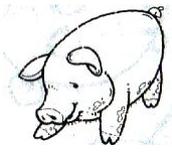
Seguimos trabajando con animalitos de la granja.

1-Escribir el nombre de un animal para cada característica.

TIENE CUATRO PATAS Y RECUBIERTO POR PELOS. → -----

TIENE PLUMAS Y NACE DEL HUEVO. → -----

2-Pintar solo los animales que viven en una granja. Elegir uno y escribir como se desplaza.



Viernes 20 de noviembre

Ciencias Naturales

¿Cómo es? 1- Elegir y completar la ficha con el animalito que más te guste de tu granja.

- NOMBRE: -----
- SU CUERPO ESTÁ CUBIERTO DE -----
- SE ALIMENTA DE: -----
- VIVE EN: -----
- SE DESPLAZA: -----
- NACE DE: -----

2-Dibujar un animal con pelos, con alas y con plumas.

Formación Ética

¡Los cuidamos, los queremos! 1- Dibujar que animal puede vivir en tu casa.

2- Pensar y escribir que cuidados necesita un animal doméstico.

3- Observar las imágenes. Escribir oraciones.



Directora: Mónica Becerra

Vicedirectora: Andrea Estrella

DOCENTES: CELIA GONZÁLEZ, MARIELA RUEDA