

E.E.E. María Montessori.

Docente: Ortiz, Isabel. Maza, María. Flores, Lorena. Marín, Yamila, Illanes, Iván, Priscila, Tela.

Año: 2020.

Grado: Primer grado A.

Título de la propuesta: Animales de la granja.

Área curricular.

Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales.

Contenidos:

La lectura: La escucha comprensiva de textos leídos o expresados en forma oral por el docente: narraciones, experiencias personales, descripciones de objetos, animales o personas.

Números y operaciones: Construcción y uso de la sucesión de números naturales en forma oral y escrita por intervalos por lo menos hasta 20 o más.

Regularidades de la numeración oral y escrita hasta el 10 o más.

Respecto a las operaciones: Suma: distintos significados unir- agregar avanzar.

Los seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios: Tipos de coberturas: pelos, plumas.

Las sociedades y los espacios geográficos: Campo y la ciudad.

Día 1.

Un integrante de la familia deberá leer el cuento “**Los amigos de la granja**”. Luego de leer el cuento deberán realizar las siguientes preguntas al alumno: ¿Quiénes vivían en la granja? ¿quién se encargaba de despertar al resto de los animales? ¿Qué le paso al gallo? ¿A que se levantaban tempranos los animales? ¿A qué se reunían los animalitos? ¿Qué comían? ¿qué le paso al caballo? ¿quién termino siendo responsable en despertarlos? ¿los animalitos se sintieron orgullosos del ratoncito? ¿Por qué?

Los amigos de la granja

Había una granja donde vivían varios animales que eran muy amigos. Todos se levantaban de madrugada para hacer sus tareas y luego, se reunían para comer un nutritivo desayuno, que incluía los productos de la granja. El encargado de levantarlos era el señor Gallo, quien era robusto y madrugador.

Un día, el señor Gallo amaneció afónico y no pudo cantar a la hora acostumbrada, por eso ningún animal se despertó.

Todos los animales se reunieron en el granero para encontrar una solución. Entonces, le delegaron la tarea al señor Caballo, para que al relinchar despertara a todos los animales. A la mañana siguiente, el señor Caballo no se despertó. Estaba tan cansado que no relinchó y nuevamente ningún animal se despertó.

Los animales estaban preocupados, pero un pequeño ratón ofreció su ayuda. Nadie estaba convencido de que un animal tan pequeño solucionaría el problema, pero cómo no tenían otra opción, aceptaron.

Esa mañana, el ratoncito se levantó de madrugada y con todas sus fuerzas tocó la campana que estaba cerca de la puerta. Todos se despertaron.

Los animales de la granja estaban muy felices porque la idea era fabulosa, y así continuaron hasta que el señor Gallo se recuperó por completo. Desde ese día el ratoncito fue nombrado ayudante del señor Gallo.

Gabriel Rosales (guatemalteco)
Adaptación
212 palabras



La imagen se enviará en archivo Word para una mejor lectura.

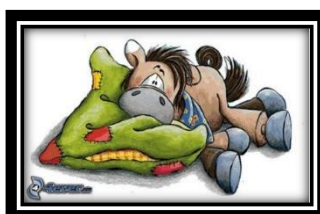
Educación física.

CONTENIDO: PARTICIPACION Y DISFRUTE EN JUEGOS MOTICES QUE IMPLICAN HABILIDADES BASICAS

TIBURONES Y SARDINAS: Los tiburones intentan pescar a las sardinas (hijos). estas a su vez intenta escapar en unos aros ubicados sí una sardina entra a un aro que ya está ocupada esta obliga a salir a la otra .

Día 2.

Con ayuda de la familia recorta y ordena la secuencia.





Día 3.

Con ayuda de la familia busca en diario o revista las vocales que faltan y completa la palabra.

G __ LL __ 

C __ BALL __ 

R __ AT __ N 

Música.

Contenidos:

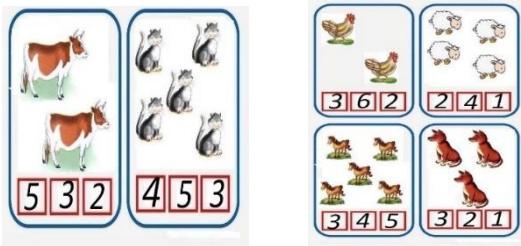
- DANZAS TRADICIONALES: CHACARERA.

Actividad a desarrollar:

- 1). Escuchar la canción "come vegetales" (audio enviado aparte).
- 2). Nombra todos los vegetales que aparecen en la canción.
- 3). En tu cuaderno dibuja cuales son las frutas y verduras que comes en casa.

Día 4.

Con ayuda de la familia cuenta la cantidad de animales que aparecen en cada tarjeta y colorea el número.



Se enviará en archivo Word para una mejor manipulación.

Área: *Psicomotricidad*

Contenido: *Coordinación óculo-manual*

Día 1: Carrera de avioncitos! Para jugarlo cada integrante del hogar deberá realizar un avioncito de papel, marcar en el piso la línea del largada, y a jugar. Quien llegue más lejos será el ganador!

TEATRO.

Contenido: el cuerpo y la comunicación.

Actividades para realizar en familia:

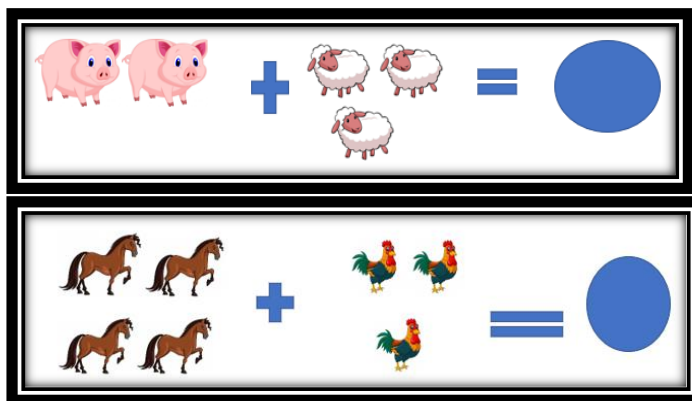
1. la película muda:

Este es un ejercicio que nos permite una mayor conexión entre los participantes. consiste en proyectar parte de una película, de cualquier tipo, sin sonido.

La idea es que los participantes observen y traten de deducir qué está ocurriendo, que están sintiendo y diciendo los actores, y qué además intervengan cómo se va a seguir desarrollando. Pueden dividirse en dos grupos e ir representando esas películas elegidas por turno. gana el equipo que acertó más cantidad de pelis.

Día 5.

Con ayuda de la familia sumamos los animales que hay en cada tarjeta, luego recorta y pega el número.



shutterstock.com • 293094998

se enviará en archivo Word para una mejor manipulación.

Educación Plástica

Título de la propuesta: "Mi juguete preferido"

Contenido: Texturas Naturales

Actividades.

Observa la imagen:

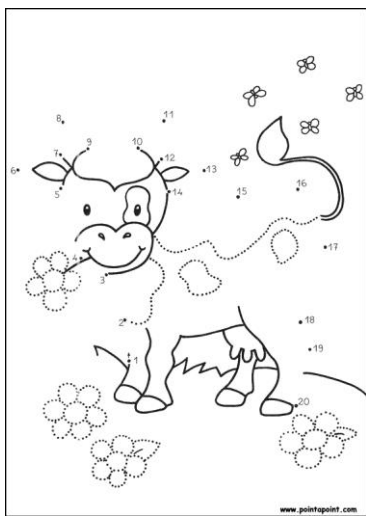


En la imagen se observan texturas naturales, son aquellas que encontramos en la naturaleza, por ej: hojas de árbol, piedras, corteza de árbol, semillas, pétalos, etc Observa el siguiente video con tu familia <https://youtu.be/HJxk9ZRA2Gs>

Con ayuda de tus papás debes dibujar tu juguete preferido, no lo debes colorear todavía, la próxima clase te diré como lo trabajaremos.

Día 6.

Con ayuda de un adulto une con líneas siguiendo el orden de los números y descubre la imagen.



Se enviará en archivo Word para una mejor manipulación.

Educación física.

CONTENIDO: Participación y disfrute en juegos motrices que implican habilidades básicas.

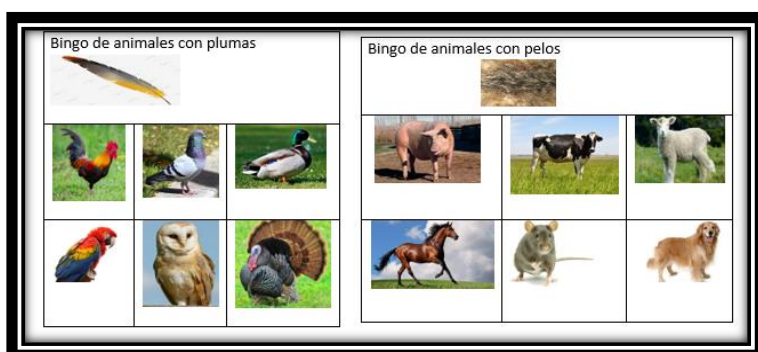
AGUA, TIERRA Y AIRE: Los alumnos se colocan en el centro del patio, también se colocara una cuerda extendida en el suelo y el grupo atrás de ellas en el suelo y el grupo atrás de ella. si se dice agua saltaran con los dos pies al otro lado de la cuerda, si es tierra regresan al lugar de origen y en ocasiones escuchan aire, deben brincar en el mismo lugar con los dos pies juntos. quien se equivoca da las indicaciones.

Día 7.

Teniendo en cuenta el cuento “**los amigos de la granja**” jugamos en familia al **bingo de los animales con plumas y pelos.**

Modo de juego:

- Seleccionar un cartón a la vez.
- entregar el cartón al alumno (pluma o pelo).
- Un adulto deberá realizar papelitos con todos los nombres de animales que aparecen



en el cartón seleccionado.

- Un adulto deberá sacar de la bolsa un papelito y pronunciar el nombre del animal que le toco.
- El alumno va marcando en el cartón si lo tiene (con plastilina, poroto, piedrita etc.)
- Gana la persona que logra

llenar el cartón, por último, explicar al alumno que los animales que marco en su cartón son animales con pelo o plumas.

Se enviará en archivo Word para una mejor manipulación.

Música.

Contenidos:

- DANZAS TRADICIONALES: CHACARERA.

Actividad a desarrollar:

- 1). Escuchar la canción “la familiara” (audio enviado aparte).
- 2). Buscar en casa un tarro u objeto que sirva para hacer de bombo y realizar el ritmo de chacarera mientras escuchamos nuevamente la canción.
- 3). Bailar con algún integrante de la familia la coreografía de la chacarera.

Día 8.

Con ayuda de un adulto deberá seleccionar aquellos animales que tienen pelos - plumas y ubicarlos en el siguiente cuadro según corresponda.

<p>ANIMALES CON PELOS.</p>	<p>ANIMALES CON PLUMAS.</p>	
-----------------------------------	------------------------------------	--

Se enviará en archivo Word para una mejor manipulación.

TEATRO.

Contenido: el cuerpo y la comunicación.

TE GUÍO:

Se necesita un espacio amplio y vacío. los participantes trabajan de a dos. uno se coloca delante del otro. al que está adelante se le tapan los ojos, y al que está detrás se le pide que coloque sus manos sobre los hombros del que está adelante.

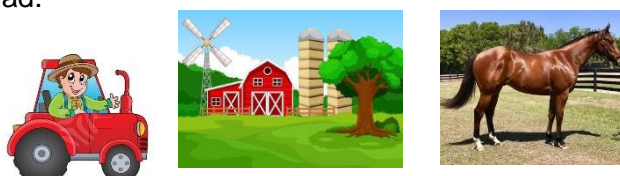
Seguramente sean dos o tres pares al jugar, como todos los que participen estarán en movimiento simultáneamente, el participante que va detrás guiará al de adelante para que no “choque” con los otros. lo hará del siguiente modo:

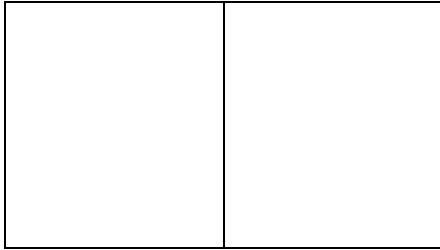
- Cuando levanta su mano derecha, el participante de adelante deberá girar a la derecha.
- Cuando levanta su mano izquierda, deberá girar a la izquierda.
- Cuando levanta ambas manos, deberá detenerse. Pueden agregar más opciones de movimiento si así lo desean.

Día 9.

Con ayuda de la familia arma tu propia comunidad ubicando aquellas imágenes que encontramos en el campo y en la ciudad.

Campo	Ciudad





Se enviará en archivo Word para una mejor manipulación.

Área: *Psicomotricidad*

Contenido: *Coordinación óculo-manual*

Día 2: **Pulseras para todos!** La actividad consiste en enhebrar en un elástico, piola o tanza, canutillos de colores (o pueden ser fideos) de manera que queden como en la imagen y pueden colocar en sus muñecas o en su cuello cada integrante del hogar.



-Se sugiere realiza la actividad juntos, en familia.

Día 10.

Con ayuda de un adulto mira el siguiente video y luego adivina a que corresponde cada sonido:

<https://www.youtube.com/watch?v=WftVAshDoEQ>

Educación Plástica

Contenido: Texturas Naturales

Actividad.

- Continuamos con el dibujo de la clase pasada. Debes agregarle texturas naturales al dibujo, por ej: hojas de árbol, ramitas, piedritas, semillas, etc.

DIRECTIVO: Díaz, Vanesa.