

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Francisco de Villagra

CUE: 700000700

Docentes: Alicia Fontana- Claudia Guerrero- Mabel Ahumada- Anita Fonzalida – Alejandra Castro.

Grado: 1° **Sección:** “A” y “B”

Turno: Jornada Completa

Áreas: Matemática – Ciencias Naturales, Agropecuaria, Educación Física y Teatro.

Título de la propuesta: “Contando animalitos”

Contenidos:

Matemática: Numeración hasta 50, situaciones problemáticas, operaciones, cuerpos.

Ciencias Naturales: Cobertura y desplazamiento de animales, seres vivos y no vivos.

Agropecuaria: Animales de la Granja

Educación Física: Su cuerpo, sus posibilidades y limitaciones de movimiento.

Teatro: Expresión corporal. Movimientos mímicos. Su cuerpo en movimiento.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

Ciencias Naturales

- Reconoce las distintas coberturas de animales y su respectivo desplazamiento.
- Identifica seres vivos de no vivos.

Matemática

- Cuenta números naturales.
- Reconoce anterior, posterior y descompone números en dieces y unos.
- Razona situaciones problemáticas realizando operaciones de suma y resta.
- Identifica los distintos cuerpos geométricos.

Agropecuaria: Identifique los animales de la granja. Distingue los alimentos que proporciona cada animal de la granja.

Teatro: Explore, caracterice e identifique, que es una situación dramática para comprender de qué manera se pueden asumir diferentes roles, realizar acciones propias y proporcionen distintos objetivos a cumplir.

Educación Física: Explore movimientos globales y segmentarios de su cuerpo, con y sin desplazamientos en situaciones lúdicas.

Desafío: Caracterizar los animales de la granja con su cobertura.

Actividades

Escuela: Francisco de Villagra: 1º Grado -Matemática- Ciencias Naturales y Especialidades

-Escucha con atención el siguiente texto. "JERÓNIMO EL GRANJERO"

ME LLAMO JERÓNIMO Y VIVO EN UNA GRANJA CON MI FAMILIA TENGO VACAS, OVEJAS, UNA CHANCHA CON DIEZ CHANCHITOS Y UN MONTÓN DE GALLINAS.

ME LEVANTO CUANDO SALE EL SOL Y LES DOY DE COMER A LAS GALLINAS. APROVECHO PARA AGARRAR LOS HUEVOS DE LAS PONEDORAS, ASÍ MI PAPÁ LOS VENDE EN EL PUEBLO. DESPUÉS DESAYUNO LECHE RECIÉN ORDEÑADA, PAN CALENTITO Y ENSEGUIDA MONTO EN MI CABALLO ANTIFAZ, QUE ME LLEVA TODOS LOS DÍAS A LA ESCUELA.

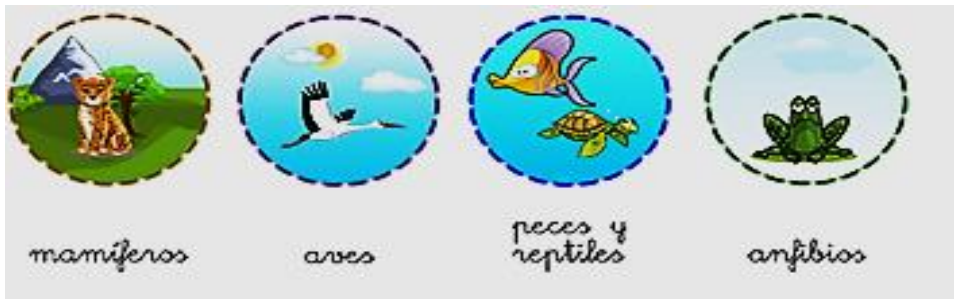
-Comenta el texto con tu familia

-Los animales que nombra de que están cubiertos.

-¿Las gallinas y los pájaros qué tienen en su cuerpo? ¿Y las vacas que tienen?

- ¿Imaginemos que tendrán los peces en su cuerpo, también cómo se desplazan estos animales?

-Escribe la cobertura que tiene cada animal



-Une con flechas:

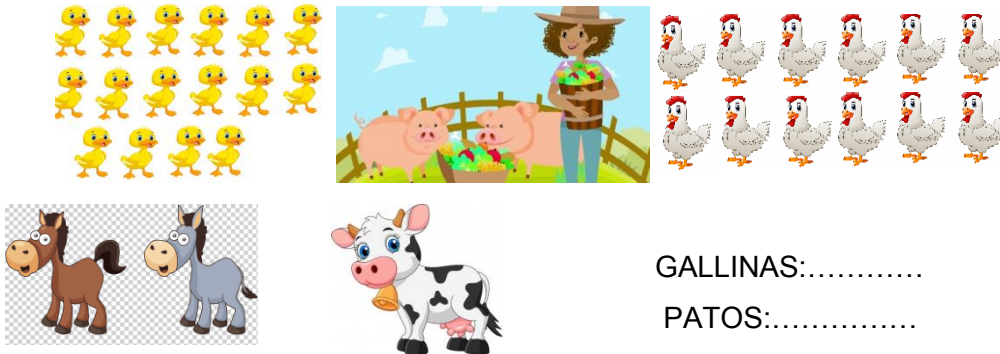


-Recuerda los animales son seres vivos, también lo son las plantas y las personas.

-Dibuja un ser vivo y un elemento sin vida.

UN PASEO POR LA GRANJA

RENATA Y SUS AMIGOS FUERON A UNA GRANJA. CUENTA CUÁNTOS ANIMALITOS DE CADA TIPO VIERON Y COMPLETA.



GALLINAS:.....
PATOS:.....
CABALLOS:.....
CHANCHOS:.....
VACAS:.....

¿DE QUÉ ANIMAL HAY MÁS CANTIDAD?

¿DE QUÉ ANIMAL HAY MENOS CANTIDAD?

-EL GRANJERO AGREGÓ UN ANIMAL MÁS DE CADA TIPO. COLOCA EL NÚMERO.

-AHORA EL GRANJERO SACÓ UN ANIMAL DE CADA TIPO. ANOTA LAS NUEVAS CANTIDADES.

-Razona

EN LA GRANJA DE JERÓNIMO HAY 8 CONEJOS, 12 PATOS Y 4 OVEJAS. ¿CUÁNTOS ANIMALES HAY?

RENATA COMPRÓ 10 CONEJOS Y LE REGALÓ A SU AMIGO 6. ¿CUÁNTOS CONEJOS LE QUEDAN?

-DESCOMPONE EL NÚMERO EN DIECES Y UNOS.

38:..... 50:.....

-Trabaja la siguiente imagen recordando lo aprendido.

Colorea

Prismas rojos, pirámides verdes, cilindros azules, conos rosados, esferas amarillas.



Relaciona cada objeto con su forma:

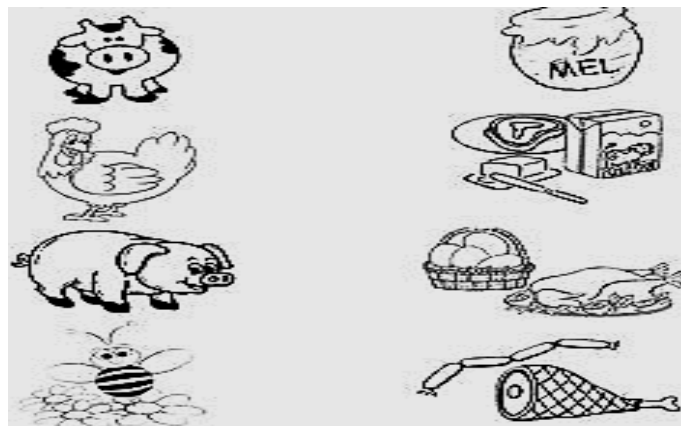


Juego: El cubo mágico

- a) Forrar una caja de cartón (chica), con el papel que tengas.
- b) Coloca imágenes de los animales del cuento: “Me llamo Jerónimo”, en cada lado de la caja.
- c) Arrojar la caja como si fuera un dado haciendo que esta gire y caiga al piso.
 - Imita con diferentes movimientos los animales de la granja:
 - 1) Desplazarse:
 - a) Trotando, saltando (adelante o atrás) en cuadrupedia (como conejito, sapito, caballito).
 - b) Cuadrupedia, apoyando manos y pies: como perrito, cangrejo (hacia atrás) y araña (hacia adelante).
 - a- Lee los nombres y dibuja solo los que sean animales de la granja.

LEÓN – GALLINA – GATO – PATO – ALCÓN – CERDO – VACA - RATÓN

Une con flechas según corresponda:



Escuela: Francisco de Villagra: 1º Grado -Matemática- Ciencias Naturales y Especialidades

b- Escribe que otros alimentos nos proporciona la vaca. (Enviar fotos a través de WhatsApp)

- Representación mímica del cuento o del cubo según los animales que indique dicho cubo.
- Pintarse la cara con el maquillaje de mamá, pintura artística, témpera o la pintura que tengas en casa.
- Moverse como un animalito (vaca, gallina, chancho, oveja, perro) sin hablar.
- Desplazarse de un lugar a otro como dicho animalito.

Al momento de realizar las actividades deben sacar fotos o grabar videos para que las profesoras de las especialidades evalúen los contenidos. Enviárselos a la Prof. Mabel de Agropecuaria 2645838899, Prof. Alejandra de Teatro 2644101293 y Prof. Anita de Educación Física 2646733076

Directora: Maris Contrera