

Escuela María L. Villarino de Del Carril- Primer Grado- Áreas integradas

Escuela: María Luisa Villarino de Del Carril.

Docentes: Silvina Tolomeo y Marcela Campillay.

Grado: 1° A y B

Ciclo: Primer

Nivel: Primario

Turno: Jornada completa

Áreas Curriculares: Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Formación Ética y Ciudadana, Artes visuales, Música, Teatro, Tecnología y Educación Física.

TÍTULO: CONOCEMOS LOS ANIMALES.

PROPÓSITO: Conocer algunas características de los animales, afianzando las propias posibilidades de desarrollar competencias lecto-escritoras.

ARTES VISUALES:

PROPÓSITO: Propiciar el descubrimiento de formas personales de representación en la bi y tridimensión mediante la experimentación, exploración y reconocimiento de componentes del lenguaje, modos de organización y recursos compositivos.

MUSICA Y TEATRO

PROPOSITO: Entonar y ejecutar movimientos libres y pautados en relación a la canción.

TECNOLOGIA

PROPOSITO: Favorecer el reconocimiento del uso adecuado y seguro de medios técnicos

EDUCACION FISICA

PROPOSITO: Estimular el desarrollo de las diferentes formas de movimiento con elemento

ÁREA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
LENGUA	Escritura de palabras en forma autónoma o con ayuda de un adulto.	Escribe palabras de forma autónoma o con ayuda. Escucha relatos o consignas en forma atenta.
MATEMÁTICA	Reconocimiento de la serie numérica, hasta el 20.	Reconoce los números hasta el 20 Completa la serie numérica, identificando anterior y posterior.
CIENCIAS SOCIALES	Localización de animales del campo y la ciudad.	Describe formas para el cuidado de los animales.
CIENCIAS NATURALES	Identificación de las principales características de los animales.	Identifica las características de los animales. Reconoce diferentes formas de cobertura de los animales
FORMACIÓN ÉTICA	Valorización de la importancia del cuidado de los animales.	Valora la importancia del cuidado de los animales.

Escuela María L. Villarino de Del Carril- Primer Grado- Áreas integradas

ARTES VISUALES	Construir mecanismo para generar formas tridimensionales en movimiento	Construir estructura tridimensional utilizando planos en movimientos
TEATRO	Aprender los distintos niveles espaciales	Realiza la actividad incorporando los distintos niveles espaciales.
TECNOLOGÍA	Identificar el uso adecuado y seguro de medios técnicos.	Reconoce el cuidado en el uso de medios técnicos
MÚSICA	Coordinación. Expresar con la voz y el cuerpo en simultáneo.	Explora diferentes movimientos con el cuerpo Expresa vocalmente sonidos, acompañado de la música .
EDUCACION FISICA	Realizar situaciones motoras básicas, incorporando el elemento.	Realiza movimientos globales y segmentaria con su propio cuerpo en desplazamiento con un elemento.

ACTIVIDADES

Día 1

ÁREA: CIENCIAS NATURALES

1. NOS INFORMAMOS:



EL ANIMAL TERRESTRE MÁS RÁPIDO ES EL **GUEPARDO**. ESTE ANIMAL ALCANZA LA VELOCIDAD DE 120 KM/H. AUNQUE NO PUEDE MANTENER ESTA VELOCIDAD POR MUCHO

TIEMPO.

LOS ANIMALES: LOS ANIMALES SON SERES VIVOS QUE SE ALIMENTAN DE PLANTAS O DE OTROS ANIMALES. SE DESPLAZAN DE DIFERENTES MANERAS: CAMINAN, VUELAN, NADAN Y ALGUNOS SE ARRASTRAN (REPTAN).

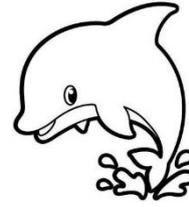
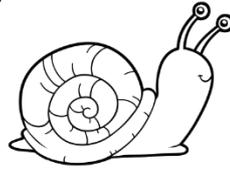
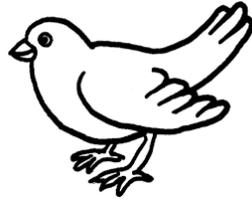
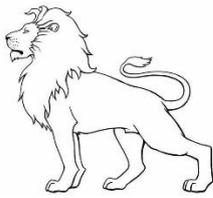
2. ESCRIBE DEBAJO DE CADA ANIMAL CÓMO SE DESPLAZAN.

VUELA

NADA

CAMINA

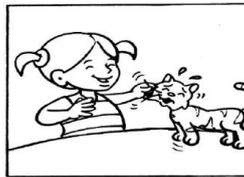
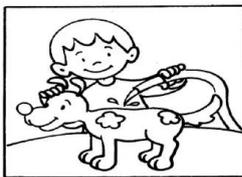
SE ARRASTRA



3. CONVERSA CON TU FAMILIA SOBRE LOS CUIDADOS QUE DEBEMOS TENER CON LOS ANIMALES QUE TENEMOS EN CASA.

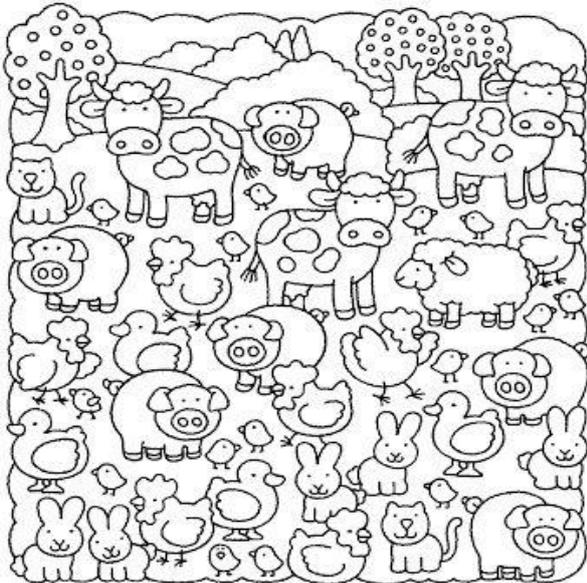
ÁREA: FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

4. PINTA SÓLO LAS IMÁGENES DÓNDE LOS NIÑOS CUIDAN A LOS ANIMALES.



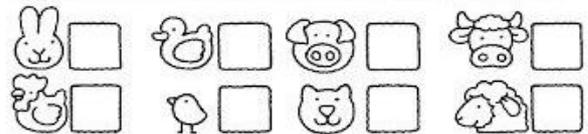
ÁREA: MATEMÁTICA

5. PARA DIVERTIRNOS: CUENTA Y ANOTA ¿CUÁNTOS ANIMALES HAY?



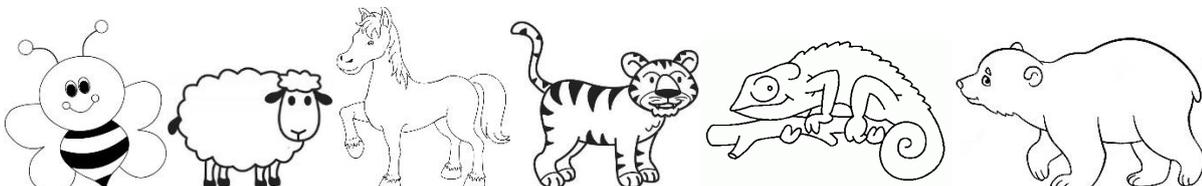
¿DE CUÁLES ANIMALES HAY MÁS?

¿DE CUÁLES ANIMALES HAY MENOS?



ÁREA: LENGUA

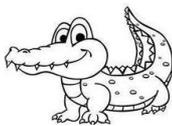
6. ENCIERRA LOS ANIMALES QUE COMIENZAN CON VOCAL. ESCRIBE CON LAS LETRAS MÓVILES Y LUEGO EN TU CUADERNO EL NOMBRE DE 3 DE ELLOS.



DÍA 2

ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA

7. ANIMALES SALVAJES Y DOMÉSTICOS (UN ADULTO EXPLICA). UNIR.Y COMPLETAR



C__C__DR__L__

SALVAJES



C__BR__



G__T__

DOMÉSTICOS



G__LL__N__



H__P__P__T__M__

8. ESCRIBE EL NOMBRE DE OTROS 2 ANIMALES DOMÉSTICOS QUE CONOZCAS

ÁREA: MATEMÁTICA

	2		4	
6		8		10
	12		14	
16		18		20

9.COMPLETA CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN

10. RECITA VARIAS VECES LOS NÚMEROS HASTA EL 20.

11. ANTES Y DESPUÉS DE:

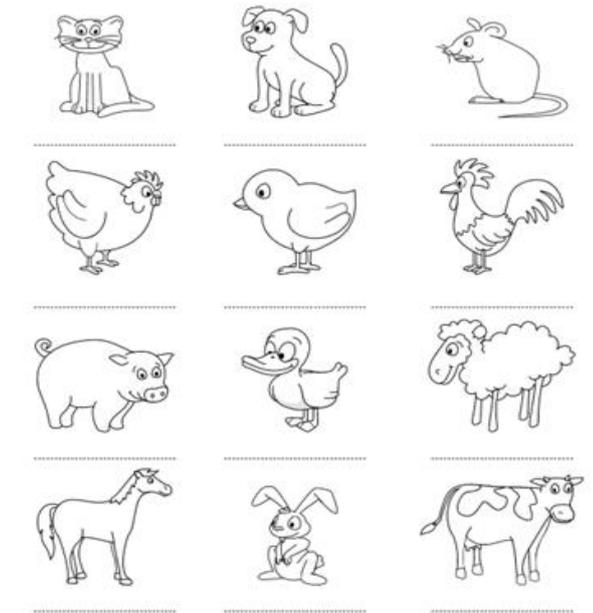
_____ 12 _____ _____ 18 _____
 _____ 16 _____ _____ 19 _____

DÍA 3

ÁREA: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA

ME INFORMO: ALGUNOS ANIMALES TIENE SU PIEL CUBIERTA DE PLUMAS, OTROS DE PELOS O ESCAMAS. HAY ANIMALES QUE NO TIENEN NINGUNA DE LAS ANTERIORES COBERTURAS, ENTONCES SE DICE QUE TIENEN LA PIEL DESNUDA, COMO EL SAPO.

8. ENCIERRA CON ROJO LOS ANIMALES QUE TIENE **PELOS** Y CON AZUL LOS QUE TIENEN **PLUMAS**. ESCRIBE SUS NOMBRES.



ÁREA: MATEMÁTICA

12. REALIZA LAS SIGUIENTES SUMAS. UTILIZA DE SER NECESARIO LAS TAPITAS

 +  = 7

 +  =

 +  =

13. ESCRIBE UTILIZANDO EL CASTILLO NUMÉRICO DEL NÚMERO 20 AL 1.

14. ORDENA ESTOS NÚMEROS DE MENOR A MAYOR

5 - 15 - 11 - 6 - 19 - 3

--	--	--	--	--	--

DÍA 4

ÁREAS: CIENCIAS NATURALES Y LENGUA

15. RECORTA Y PEGA UN ANIMAL DOMÉSTICO Y UN ANIMAL SALVAJE. CON AYUDA DE LAS LETRAS MÓVILES ESCRIBE SUS NOMBRES.

16. AL LADO DE CADA IMAGEN ESCRIBE ¿CÓMO ES SU PIEL?

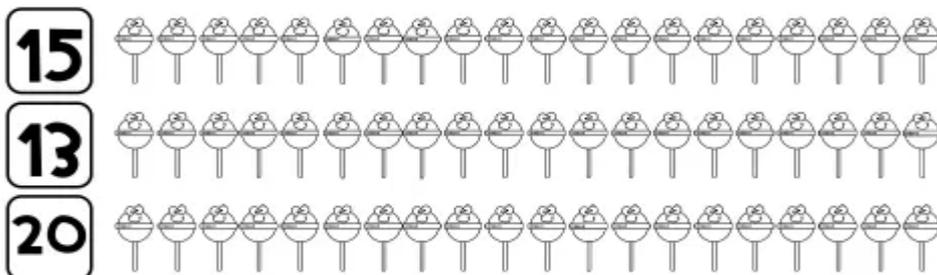
TIENE PELOS – TIENE PLUMAS – TIENE ESCAMAS

17. AL LADO DE CADA IMAGEN ESCRIBE ¿CÓMO SE DESPLAZA?

CAMINA – NADA – VUELA – SE ARRASTRA

ÁREA: MATEMÁTICA

18. COLOREA LA CANTIDAD DE CHUPETINES QUE SE INDICA

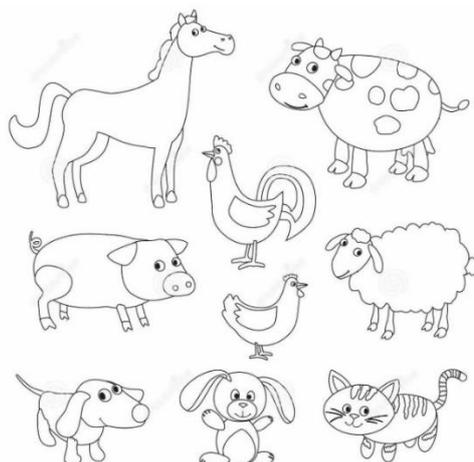


DÍA 5

ÁREAS: CIENCIAS SOCIALES Y LENGUA

EN EL CAMPO Y EN LA CIUDAD PODEMOS VER DIFERENTES ANIMALES. ENCIERRA LOS ANIMALES QUE PODEMOS ENCONTRAR EN UNA GRANJA Y QUE EN LA CIUDAD SERÍA DIFÍCIL TENERLOS

19. ESCRIBE EL NOMBRE DE 3 ANIMALES QUE ENCONTREMOS EN LA CIUDAD.
20. ¿QUÉ ANIMAL ES TU PREFERIDO? DIBÚJALO



ESPECIALIDADES

ACTIVIDADES

PLÁSTICA:

- 1) _TE INVITO A QUE OBSERVES LA IMÁGEN
 - 2) LUEGO DE OBSERVADO TE PROPONGO:
- A) CORTAR FRANJAS DE PAPEL DE DISTINTOS COLORES CON TIJERA.



- B) PLEGAR O DOBLAR LOS EXTREMOS DE LAS FRANJAS (ALETAS)
- C) COLOCAR PLASTICOLA EN LAS ALETAS DE LAS FRANJAS Y PEGAR EN DISTINTAS POSICIONES, SUPERPUESTA Y ALTURA.

RECURSOS: PERMANENTE, PAPEL DE COLORES, TIJERA, PLASTICOLA

MÚSICA

- 1) APRENDER LA CANCIÓN “**EL CIEMPIÉS**”, CANTAR Y CAMINAR HACIA ADELANTE Y ATRÁS, A UN COSTADO Y AL OTRO.
- 2) <https://www.youtube.com/watch?v=4kyPSVRqGGw>
- 3) ILUSTRAR EN EL CUADERNO DE MÚSICA UN CIEMPIÉS (DE FORMAS Y COLORES DIFERENTES).

Escuela María L. Villarino de Del Carril- Primer Grado- Áreas integradas

- 4) CANTAR SIEMPRE, AGREGAR PALMAS, LUEGO SALTOS Y POR ÚLTIMO DIFERENTES SONIDOS CON MI CUERPO, PALMAS, CHASQUIDOS, ETC.
- 5) BUSCAR DIFERENTES OBJETOS DEL HOGAR (pedir permiso a algún mayor) Y ACOMPAÑAR CON ÉSTOS AL CANTAR.

TEATRO

1) Existen 3 niveles corporales:

Alto



Medio

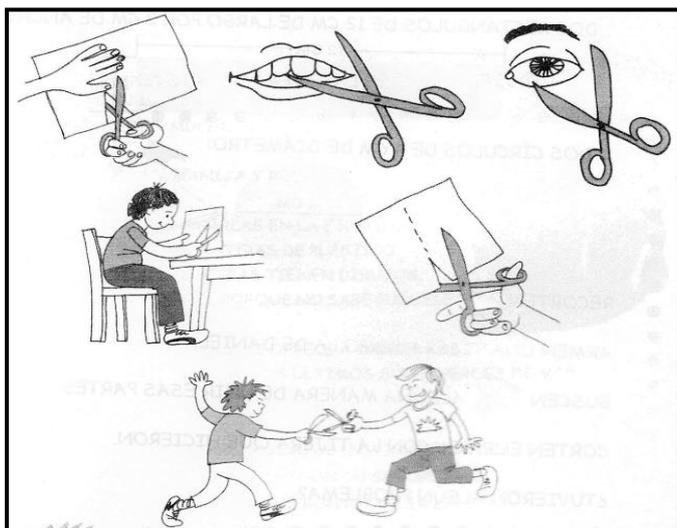


Bajo



a) Para realizar este juego, necesitas un diario o revista, y disponer de un espacio para moverse cómodamente. Luego, coloca música y debes actuar realizando movimientos que incluyan los 3 niveles corporales, intentando no perder el diario que llevan en su cabeza.

TECNOLOGÍA



1. Pinta con rojo la imagen donde se utiliza mal la tijera.
2. Escribe o dibuja los usos correctos de la tijera.

EDUCACION FÍSICA

Realizamos una pequeña entrada en calor bailando y moviendo todo el cuerpo con la canción q más les guste. Utilizaremos (pelota de media en lo posible, o podemos utilizar una bolsita de tela rellena de arroz, pompón, peluche, almohadón). Lanzamos la pelota con las dos manos hacia arriba y tratamos de atraparla con ambas manos, ahora lo realizamos con una sola mano y atrapamos con dos, luego lanzamos con una sola mano y atrapamos con una sola mano. Se animan a realizar todos estos ejercicios, pero caminando por todo el espacio, (despejamos un lugar en la casa donde se puedan desplazar). **¡Deseo que se encuentren muy bien!**

VICEDIRECTORA: Claudia Diaz Grandi