

**Guía pedagógica N° 24 de Retroalimentación.**

**Escuela José Alejandro Segovia.**

**CUE:** 700015200

**Docentes:** Myriam Pelaytay, Beatriz Lund y Natalia Monnet.

**Grado:** 1° grado.

**Turno:** Jornada Completa.

**Áreas:** Ciencias Naturales, Matemática, Educación Física y Artes visuales: Plástica.

**Título de la propuesta:** Nuestro cuerpo es importante.

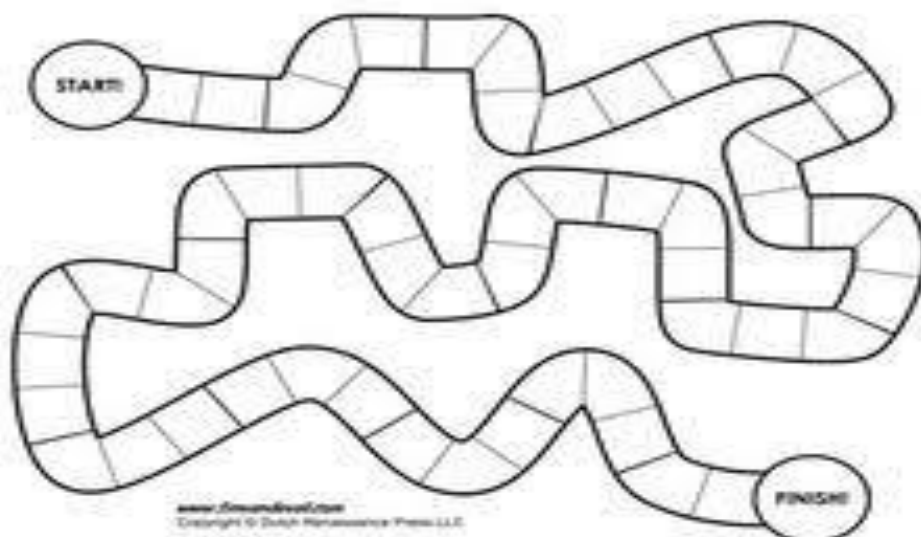
**Contenidos:**

- Los seres vivos. Características que los definen como tal y diferencia con lo no vivo.
- El cuerpo humano. Características morfológicas externas del cuerpo humano: Partes externas (cabeza, tronco y extremidades)
- Cuidado del cuerpo.
- El número natural hasta el 70.
- Funciones y usos en la vida cotidiana.
- Relaciones de mayor, menor, anterior, siguiente.
- Números y operaciones. Suma. Significado: Agregar. Resta. Significado: Quitar.
- Exploración, descubrimiento, experimentación y elaboración de acciones motrices con su cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
- Collage, texturas táctiles y colores primarios.

**Indicadores:**

- Comprende las consignas de las tareas.
- Diferencia entre seres vivos y no vivos.
- Reconoce características de los seres vivos.
- Identifica el ciclo de vida de un ser vivo.
- Identifica el día en un calendario.
- Identifica los números hasta el 70.
- Reconoce el anterior y posterior de un número.
- Entiende el significado de agregar y quitar.
- Realiza sumas sencillas mentalmente.
- Resuelve problemas sencillos de sumas y restas.
- Transporta elementos con diferentes partes del cuerpo.
- Reconoce los colores primarios.

**Desafío:** Crearás tu propio juego de la Oca: Deberás construir el tablero (que un adulto te lo dibuje en una cartulina), pintás cada casillero con los colores primarios y luego escribes los números en cada casilla. ¡En la actividad final te explico cómo jugarás!



**ACTIVIDADES:**

**1-Observa el video que te envía la seño: “Seres vivos e inertes”.**

❖ Después de ver el video responde:

a- ¿Qué quiere decir inerte?

.....

b- ¿Cuáles son las características de los seres vivos?

.....

c- Escribe el nombre de 3 **seres vivos**.

.....

d- Escribe el nombre de 3 **seres no vivos**.

.....

❖ Uní con flechas

**SERES VIVOS**

**SERES NO VIVOS**

- perro
- roca
- suelo
- mariposa
- sapo
- sol
- agua
- planta

❖ Elige un ser vivo (planta o animal) y dibuja el ciclo de la vida.

NACE – CRECE - SE REPRODUCE - MUERE

## 2-Explora el calendario de casa

- ❖ Identificamos el día de **hoy**, lo nombramos.
- ❖ Escribe el **número** de la fecha de hoy -----
- ❖ Mira el calendario y copia el número **anterior** ..... y el **siguiente** .....

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

- ❖ Ahora suma mentalmente:  
 $10 + 10 + 10 = \underline{\quad}$   
 $10 + 10 + 10 + 10 = \underline{\quad}$   
 $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \underline{\quad}$   
 $10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \underline{\quad}$

## 3-Partes de mi cuerpo y cuidado del mismo

- ❖ Recuerda las partes de nuestro cuerpo.



❖ Colorea los consejos para cuidar nuestro cuerpo:

- Comer saludable
- Comer muchas golosinas.
- Higienizarse
- Estar sentado en la compu todo el día.
- Jugar y hacer deportes
- Dormir bien.

#### **4-Trabajar con una bolsita o pelotita de media:**

- Transportar la bolsita con distintas partes del cuerpo: sobre el hombro, sobre la cabeza, sobre un codo con el brazo doblado, apretado con el mentón sobre el cuello, entre las rodillas, entre los tobillos...
- Sentados, colocar la bolsita sobre el abdomen. Apoyar manos y pies y hacer subir y bajar la bolsita sin que se caiga
- En la misma posición, balancear la bolsita hacia un lado y al otro, sin mover manos y pies
- Acostados boca abajo, colocar la bolsita sobre la espalda. Subir a cuadrupedia (posición de banco) sin que se caiga
- En cuadrupedia con la bolsita en la espalda, balancear la bolsita hacia adelante, hacia atrás y los costados, sin que se caiga
- Acostados mirando hacia arriba, colocar la bolsita sobre diferentes partes del cuerpo. Hay que poner dura esa parte y luego aflojar/relajar

**5-Pensar y resolver.** (Hacé la cuentita o el dibujo)

- a- En la granja hay **5** caballos, **2** ovejas y **1** cerdo.
- ¿Cuántos animales hay en total?.....
  - ¿Cuántas cabezas hay en total?.....
  - ¿Cuántas orejas hay en total?.....
- b- Habían **20** fardos de pasto, pero se comieron **8** ¿Cuántos fardos quedan? **Dibujá 20** fardos, **tachá** las **8** que se comieron y **anotá** el resultado.
- c- Inventá otra **resta** como la anterior. ¡Vos podés hacerlo!

**6-¡Sos un artista!**

Sobre un recorte de cartulina 30 cm x 25cm aproximado, realizar por toda la superficie más de 7 dibujos de seres vivos y no vivos, mezclados entre sí.

Sobre los seres vivos pegar diferentes texturas táctiles, por ejemplo, arena, arroz, polenta, algodón, restos de telas, papeles, lo que tengas en casa.

A los no vivos, pintar solo con colores primarios, puedes utilizar lápices de colores, marcadores, témperas o pegarles papeles de colores, lo que tengas en casa.

¡Es momento también que realices el tablero del desafío para jugar!

**Actividad final:** Resuelve el desafío: Juega con tu tablero según estas indicaciones:

Busca un dado y una ficha. Tira el dado y avanza, ¡atención! Cuando la ficha esté en los colores rojos deberás decir el anterior y posterior del número. Si está en los colores amarillos tendrás que nombrar las partes del cuerpo y cuando esté en los colores azules darás consejos para cuidar tu cuerpo.

Que un adulto de la familia te filme cuando estés jugando y se lo envía a la señorita.

**Directora:** Analía Bernardello