



1

Escuela: J.I.N.Z N.º 36

Docentes: Erostarbe Luciana, Esteban Elisa, Fernández Mabel, Ibazeta Natalia, Pagano Julia, Pinto Daniela.

Sala de 4

Turnos: mañana, intermedio, tarde.

GUIA N º 13

Título “ANIMALES DE LA GRANJA”

- Capacidad General
 - Pensamiento Crítico
- Capacidad específica:
 - Comprender información oral y escrita expresada en distintos soportes.
 - Establecer relaciones sencillas entre diferentes nociones, situaciones y/o acontecimientos.
- Dimensión: Ambiente Natural y Socio-cultural
- Ámbito: Ambiente Natural
- Núcleo: “Seres vivos y su ambiente”
- Contenido: Animales de Granja: características morfológicas: semejanzas y diferencias; locomoción, alimentación, cuidados y los alimentos que nos brindan.
- Dimensión: Comunicativa Artística
- Ámbito: Lenguaje
- Núcleo: Oralidad
- Contenido: Habla con adecuación al destinatario: conversación.

Les proponemos que juntos en familia, conversen y conozcan la Granja en donde viven animales, algunas de sus características, algunos cuidados, sus alimentos y para qué son importantes en la vida de las personas; con el fin de potenciar la indagación del ambiente, de fomentar las respuestas a preguntas explicativas, interpretativas y la aplicación de lo aprendido.

Propuesta de Actividades

Actividad 1 “HAY ANIMALES QUE VIVEN EN GRANJA”

Observarán el siguiente video, prestando, especialmente atención, a la VACA y a la GALLINA <http://www.youtube.com/watch?v=k5frDtEcunM>

Junto a mamá conversarán sobre qué animales aparecen, ¿Son todos iguales? ¿Cómo son? ¿Qué te parece qué come cada uno? ¿Cómo se desplazarán? (vuelan, caminan, saltan) ¿Cuántas patas tendrán? ¿Cómo estará recubierto su cuerpo? (plumas - pelos) ¿Qué sonidos hacen? ¿Tendrán boca como las personas? Mamá anotará lo que el pequeño diga para luego ver si coincide con lo que aprenderán en estas actividades. Posteriormente miraremos este segundo video https://youtu.be/1hkrLU09b_A para conocer al encargado de la granja y por qué es tan importante su presencia en ella

Finalmente elegirán el animal que más les gustó y realizarán un dibujo para compartirlo con la señorita por WhatsApp.

ACTIVIDAD EDUCACIÓN FÍSICA. PROF. ANDREA PLAZA

Inicio: Aprenderemos diferentes formas de mover nuestro cuerpo imitando animales.

Desarrollo: Entrada en calor: movemos nuestro cuerpo bailando una canción.

Actividad principal: ¡vamos a jugar a SIMÓN DICE! Este juego consiste en imitar los sonidos y movimientos que hace otra persona.

Un adulto en casa se colocará delante nuestro y realizará sonidos y movimientos característicos de animales. Nosotros debemos imitarlos.

El alumno dice: ¡¡SIMÓN DICE!!

El adulto responde: SIMÓN DICE Y HACE ...LADRAR Y CAMINAR COMO PERRO.

Debemos jugar 5 veces como mínimo.

Vuelta a la calma: debes buscar en internet el siguiente enlace y realizar los movimientos que figuran en las imágenes <https://www.youtube.com/watch?v=jWZcScK9DFQ>. Se escucharán los primeros tres minutos

Actividad 2 “OBSERVANDO IMÁGENES CONOZCO ALGUNOS ANIMALES”

Recordando la actividad anterior nombrarán los animales que aparecieron en el video; posteriormente, para comprender un poco más observarán imágenes (**Ver en adjunto**) de dos animales: (VACA Y GALLINA) que nos ayudarán a conocer algunas características, pudiendo comparar en qué se diferencian y en qué se parecen.

El pequeño observará cada imagen, el adulto señalando la de la **VACA**, realizará preguntas tales como: ¿De qué está cubierta su piel? ¿Cuántas patas tiene, cómo se llaman? ¿Tiene pico? ¿Qué colores tiene? ¿Qué está haciendo, qué come y con qué?; mirando la imagen de la **GALLINA**, preguntará: ¿Cuántas patas tiene? ¿De qué está cubierta su piel?, ¿Tiene hocico? ¿Puede volar? ¿Por qué creen que puede hacerlo? ¿Qué come y qué utiliza para hacerlo? Una vez que el pequeño responda escuchará el audio, que será enviado por la docente para ampliar la información sobre los animales seleccionados.

Finalmente, mamá les leerá las respuestas anotadas, sobre la VACA y la GALLINA que dieron los pequeños de acuerdo a las preguntas cuando observaron el video en la actividad N.º 1, así comprobarán si sus respuestas fueron las correctas con las de esta actividad y descubrirán cuánto más aprendieron, para luego mandarle un audio a la señorita contándole

ACTIVIDAD DE ARTES VISUALES - ANTONELLA FLORES - MICAELA CASTILLO

Contenidos: La imagen Bidimensional: Exploración con diversos materiales

Presentación: Cow Parade: Es una exposición internacional pública que ha sido mostrada en grandes ciudades de todo el mundo. Se trata de lo siguiente: Artistas locales decoran esculturas con forma de vacas; luego las esculturas son distribuidas por el centro de las ciudades, en lugares públicos como estaciones de trenes, avenidas importantes y parques.

Introducción: Observamos las imágenes de las esculturas realizadas por los artistas (**en adjunto se mostrarán en mayor tamaño**)



¿Qué animal es y dónde lo encontramos? ¿Qué colores hay en ellas?

Producción: Realizaremos nuestra propia obra de arte de Cow Parade: Dibujaré o dibujarán sobre la hoja el contorno de una vaca y luego la decoramos de la forma que más nos guste. ¡Por último, la firmaremos con nuestro nombre para dar como finalizada la obra de arte de Cow Parade!

Materiales: Hoja blanca o de color, lápices, fibras, crayones, tizas, etc.

Actividad 3: “JUGANDO APRENDEMOS”

En esta actividad, se propondrá trabajar sobre las características morfológicas de los animales vistos anteriormente como son sus patas, su hocico o pico y sus huellas.

Para ello realizaremos tarjetas, en las cuales con ayuda de un adulto se podrán dibujar o recortar de alguna revista, una **VACA** y una **GALLINA**, en otras, la imagen de un pico, y hocico correspondiente a la vaca, y en una tercera serie de tarjetas se realizará las huellas de los mismos. En caso de que se dibujen, el niño si lo desea puede colorear cada imagen. **(En adjunto se enviarán las imágenes a modo orientativo)** Una vez confeccionadas las tarjetas, las pegará en un cartón, para darle firmeza. El adulto deberá mezclarlas y el pequeño las ubicará de manera tal que quede cada animal junto a sus partes y respectiva huella, estableciendo la relación)

Luego le sacamos una foto y se la enviamos por WhatsApp a la señorita.

ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN MUSICAL - ELMER MEZA.

Contenido: Desarrollo Auditivo.

Inicio: Desarrollamos nuestro oído por medio de la siguiente canción, acompañamos con nuestras palmas e identificamos los sonidos.

Desarrollo: Escuchamos atentamente la siguiente canción:

<https://www.youtube.com/watch?v=4ShOpJPHRxA> ayudamos a “Bartolito” a encontrar su canto.

Comunicación: Comparto con mi papá y mamá los sonidos de los distintos animales.

Actividad 4: PRODUCTOS QUE NOS BRINDAN ALGUNOS ANIMALES.

Los animales que viven en la granja son criados para satisfacer algunas necesidades de sustento y alimentación de las personas; ya que de algunos de estos animales se obtiene carne, huevos, leche y sus derivados como yogurt, manteca, dulce de leche, entre otros.

En familia observaremos las imágenes que muestran los productos derivados de dos animales de la granja la VACA y la GALLINA **(imágenes en adjunto)**

Luego de observar el video y que mamá haya anotado lo que sucedió recordarán lo que se está aprendiendo sobre los animales de la granja respondiendo

a estas preguntas: ¿Dónde se encontraban los animales en el cuento? ¿Quién los cuidaba, cómo lo hacía? ¿Qué otros animales observaron? ¿Se parecen a los de actividades anteriores, se desplazan igual? ¿Cómo son? ¿De qué se alimentan?

Para finalizar se les propondrá a los pequeños enviar al grupo de WhatsApp un audio contando lo que le dictaron a mamá sobre el video.

ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA. PROF. ANDREA PLAZA

Inicio: Vamos a descubrir diferentes formas de movilizarnos.

Desarrollo: Entrada en calor: vamos a mover las manos hacia arriba y abajo, los brazos aplaudiendo delante de la panza y atrás de la espalda, movemos las piernas juntas en forma de círculos, apoyamos la punta de los pies en el piso y los movemos en círculo.

Actividad principal: vamos a copiar la imagen enviada en adjunto o dibujamos en una hoja en blanco otro animal, lo pegamos sobre un cartón y lo cortamos en 4 partes.

en el piso realizaremos 2 marcas con una distancia de 5 metros aproximadamente, en una de ellas estaremos nosotros con las partes del dibujo. Debemos correr hasta la otra marca con una parte del dibujo por vez e intentar armar el rompecabezas.

Puede jugar toda la familia el que lo hace en menos tiempo gana.

Vuelta a la calma: <https://www.youtube.com/watch?v=Dwt0qeBj85I> Se escucharán los primeros tres minutos.

Materiales: Dibujo, cartón, colores

DIRECTIVOS A CARGO Susana Cáceres – Marcela Yacante