

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN 1.

Escuela: Héctor Conte Grand

Docente: Gabriela Vicentela

Grado: 1 Ciclo:1 Nivel: Primario

Turno: Jornada Completa

Áreas curriculares: **Matemática, Ciencias Naturales, Teatro, Educación Física, Educación Musical, Artes Visuales, Educación Tecnológica.**

Título de la propuesta: “¡Cuántos animales!”

Contenidos:

- Figuras geométricas (cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo).
- Números naturales hasta el 79, relaciones numéricas.
- Diversidad animal, características.
- Exploración y construcción de estructuras mediante operaciones como encastrado, apilado y agregado de materiales.
- Textura Natural y Artificial.
- Evocación, exploración, reconocimiento y reproducción de sonidos.
- El cuerpo y su potencialidad expresiva. Rol, personaje, acción.
- Apoyos y rolidos. Experimentar y valorar el espacio natural.

Indicadores de evaluación para la nivelación:

- ✓ Reconoce figuras geométricas.
- ✓ Identifica semejanzas y diferencias.
- ✓ Ordena y completa serie numérica hasta el 79.
- ✓ Establece relaciones entre números mayores y menores.
- ✓ Identifica semejanzas y diferencias en la diversidad animal.
- ✓ Reconoce diversidad animal.
- ✓ Identifica semejanzas y diferencias.
- ✓ Diseña las partes del producto a construir.
- ✓ Encastra y une las partes del producto.
- ✓ Reconoce texturas táctiles y visuales.
- ✓ Explora sus posibilidades vocales (voz hablada y voz cantada) para su aplicación en fragmentos propuestos.
- ✓ Explora distintas posibilidades expresivas con posturas, gestos y ritmo.
- ✓ Identifica y caracteriza diferentes roles y o personajes con acciones propias.

✓ Reconoce limitaciones en el espacio respetando el rol asignado y el espacio.

Desafío: **Construir un juguete con figuras geométricas para compartir lo aprendido.**

**Actividades.**

**Área: Matemática y Ciencias Naturales.**

Martina es una niña de 6 años y Teo tiene 7, los dos son grandes amigos y van a primer grado. Les gusta ir al cine a ver películas de animales.



Esto aprendieron cuando vieron la película. Ayuda a los chicos a completar.

**¡Tan diferentes y tan parecidos!**

1- Completa la frase con lo que los hace tan parecidos.



Tanto el pato como el águila tienen la piel cubierta de \_\_\_\_\_.

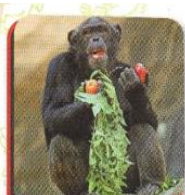


La mariposa y el colibrí tienen \_\_\_\_\_ para volar.

El peludo y el caracol se cubren con su \_\_\_\_\_.



2- Ahora escribí lo que los hace diferentes.



El tucán come con el \_\_\_\_\_, y el mono, con la \_\_\_\_\_.

El yagüareté tiene \_\_\_\_\_ patas, y la lombriz, ninguna.

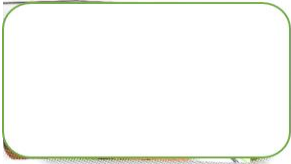



El loro se para en \_\_\_\_\_ patas, y el yacaré, en \_\_\_\_\_.







**Andando caminos**

3- Mira las fotos de estos animales y escribe cómo se desplazan. Dibuja el animalito que falta.



REPTA

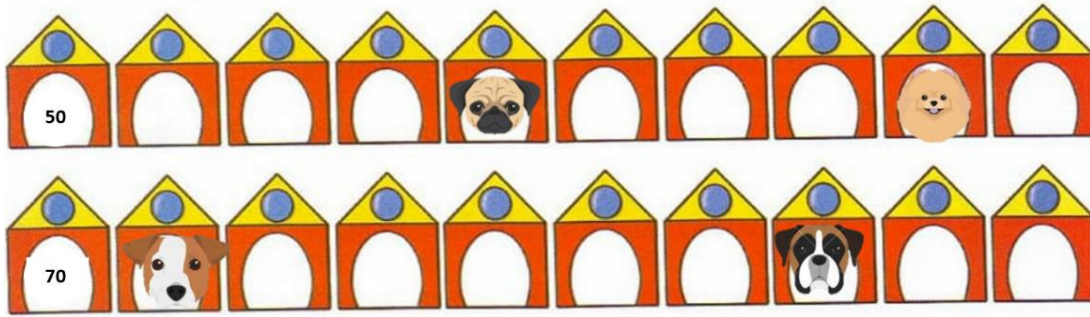
**¡Cuántos animales!**



En la cuadra donde vive Martina, hay una veterinaria. Allí trabaja su papá. Ella todos los días lo visita y ayuda.

La veterinaria vende cucas para perros. Y cada una tiene un número. Martina tiene que colocarle los números que faltan.

4- Completa la serie numérica.



5- Busca el perrito en la serie numérica. Escribe el número de cada cucha y los números de sus vecinos (anterior y posterior)

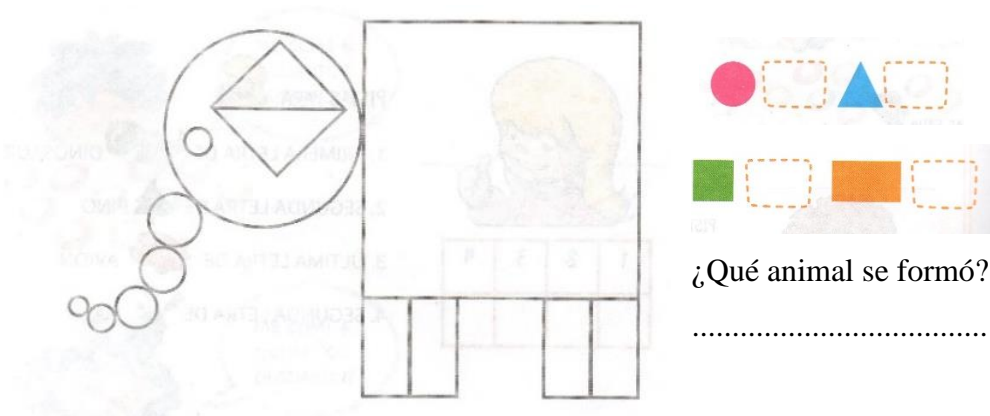


¡Presta atención a las pistas que te da Martina!

6- Completa con el nombre de las figuras. Adivina, adivinador...



7- Mira lo que hizo. Cuenta las figuras y escribe cuántas se usaron de cada una.



8- Busca papelitos de colores, recórtalos con formas geométricas y arma el animalito que más te guste. ¿Qué formaste?.....

**Área: Educación Tecnológica.** Actividades.

9- Observa las imágenes.



10- Recolecta materiales que ya no se usen en casa como: cajas y tubos de cartón, vasos de plástico, tapitas, etc.

11- Marca y recorta las partes del diseño elegido. (Figuras geométricas). Actividad N°8.

12- Pega uniendo las partes para formar la cabeza, cuerpo, extremidades y cola.

13- Pega accesorios como boca, nariz, pico, ojos, pelos, manchas, etc.

14- Deja secar.

**Área: Artes Visuales.** Actividades.

¿Qué es una textura? ¿Qué sientes al tocar distintos materiales? ¿Hay texturas táctiles y visuales a la vez?

15- Luego de la construcción del animalito en el área de Tecnología. Pegar elementos texturados. Creando su pelaje con recortes de telas, lanas, papeles, botones, goma eva, etc.



**Área: Educación Musical.** Actividades.

16- Escucha la canción “Mi auto bochinchero”. Si tienes conectividad visita el link:

<https://www.youtube.com/watch?v=zUNbUdLxw9k>.

17- Canta la canción y escribe en tu cuaderno las onomatopeyas de los animales que aparecen (onomatopeyas son palabras que tienen sonidos que se asemejan a lo que significan: Ej.: miau- gato).

**DICE EL SEÑOR DON GATO QUE  
APLAUDAS CON LOS ZAPATOS**

**DICE EL PERRO SALCHICHA  
QUE LLORES DE RISA**

**EL TIGRE RENATO TE INVITA A  
SALTAR MUY ALTO**

**Área: Teatro.** Actividades.

18- Representa corporalmente las siguientes rimas.

19- Con los juguetes que construiste, utilízalos como títeres: colócales un nombre a los personajes, juega con ellos imitando sus sonidos, inventa otras rimas e improvisa un diálogo con tu familia.

**Área: Educación Física.** Actividades.

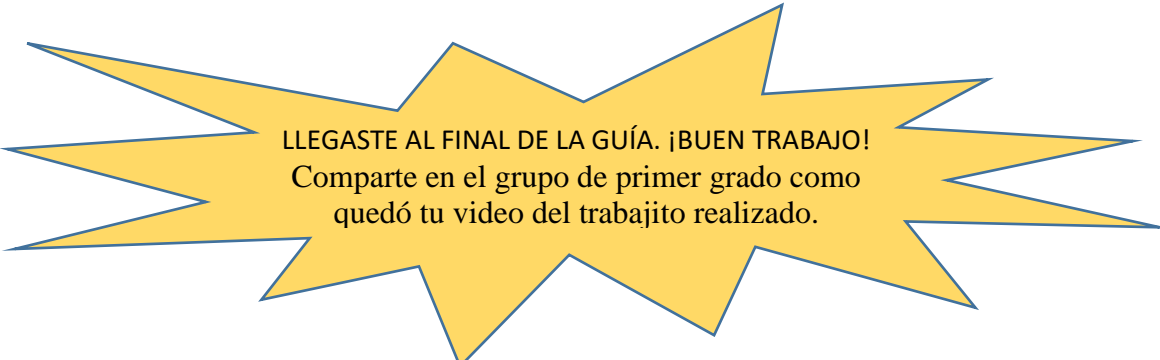
20- Realizar apoyos según el animal que formaste en la actividad 8 (dos, tres y cuatro apoyos).

21- Desplazarse de acuerdo a sus movimientos por el espacio de juego que dispongas en casa que sea limpio y seguro, primero te desplazas en todo el espacio y luego en la mitad.

22- Repito lo anterior rodando con cuerpo extendido.

**Actividades de comunicación.**

23- Describe de manera oral tu animalito a través de un video. ¿Qué animal es? ¿Cómo se traslada? ¿Cuántas extremidades tiene? ¿Cómo es su piel? ¿Qué sonido hace? ¿Cómo se mueve? Puedes hacer los movimientos con tu cuerpo.



LLEGASTE AL FINAL DE LA GUÍA. ¡BUEN TRABAJO!  
Comparte en el grupo de primer grado como  
quedó tu video del trabajito realizado.