

GUÍA PEDAGÓGICA N° 23 DE RETROALIMENTACIÓN

Escuela: Francisco de Villagra

CUE: 700000700

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

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 20, situaciones problemáticas, operaciones, cuerpos.

Ciencias Naturales: Cobertura 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.
- ☉ Identifica seres vivos de no vivos.

Matemática

- ☉ Cuenta números naturales.
- ☉ Reconoce anterior, posterior.
- ☉ Razona situaciones problemáticas sencillas.
- ☉ Identifica los distintos cuerpos geométricos en rodantes y no rodantes.

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

-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.
- Escribe la cobertura que tiene cada animal



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?

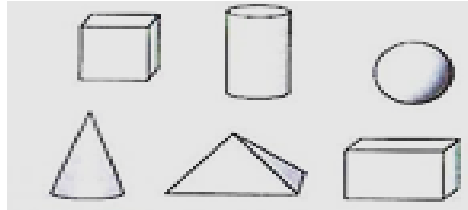
-EL GRANJERO AGREGÓ UN ANIMAL MÁS DE CADA TIPO. COLOCA EL NÚMERO.

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

-Razona

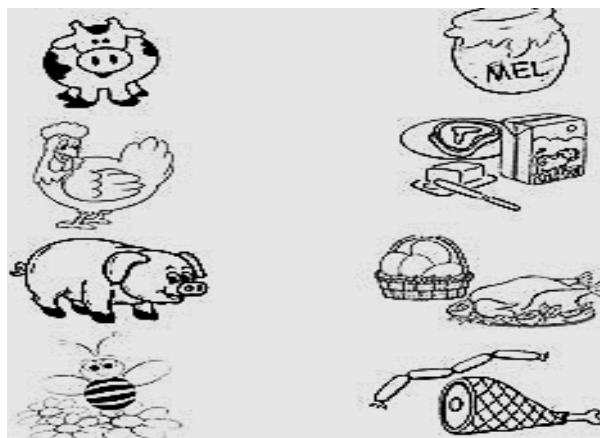
EN LA GRANJA DE JERÓNIMO HAY 8 CONEJOS, 6 PATOS Y 4 OVEJAS. ¿CUÁNTOS ANIMALES HAY?

-Pinta de color azul los cuerpos que ruedan y de rojo los cuerpos que no ruedan.



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
- b- Une con flechas según corresponda:



c- Escribe que

otros alimentos nos

Escuela: Francisco de Villagra- Matemática – Ciencias Naturales y Especialidades

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, chanco, 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