

Escuela: ENI N°71

Docentes: Conturso Andrea, Cortez Marisa, Garay Claudia, Bustos Nora

Educación Musical: Toledo, Facundo

Artes Visuales: Llanos, María José

Educación Física: Fernández, Emilio

Salas: 5 años

Turnos: Mañana y Tarde

Guía Pedagógica N°16

Fecha: 02/11 al 13/11

Título: “El Maravilloso mundo de las Plantas”

- **Dimensión:** Ambiente Natural y Sociocultural
- **Ámbito:** Ambiente Natural
- **Núcleo:** Seres vivos y su ambiente
- **Contenidos:** Las plantas.
 - Características y conocimiento de sus partes.
 - Necesidades para vivir.
 - Armado de germinador y sus cuidados.
- **Capacidad General:**
 - Comunicación
 - Responsabilidad y compromiso.
- **Capacidad Específica:**
 - Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.
 - Actuar con iniciativa propia, reconociendo y valorando sus propias posibilidades.



ACTIVIDAD N° 1

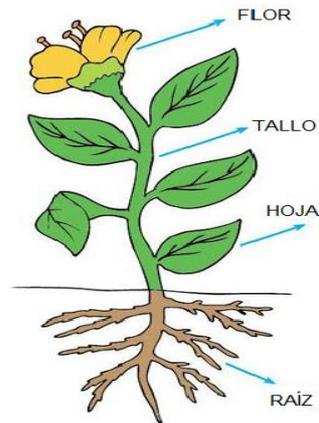
Conversamos en familia ¿Las plantas, tienen vida?

Las plantas son seres vivientes: nacen, se alimentan, crecen, respiran, se reproducen, envejecen y mueren. Para llevar a cabo estas funciones, la mayoría de las plantas ha desarrollado un organismo compuesto de raíces, tallo y hojas. Además, muchas de ellas tienen flores, frutos y semillas.

Observamos las plantas que hay en nuestra casa. ¿Todas son iguales? ¿Qué partes pueden observar en ellas?

ACTIVIDAD N° 2

Observamos y contamos las partes de las plantas.



ACTIVIDAD N° 3

Armamos un collage, en una hoja, sobre las partes de las plantas y lo que necesitan para vivir. Utilizar materiales, que dispongan en casa.

ACTIVIDAD N° 4

Conversamos en familia ¿Cómo nacen las plantas?

Proponemos observar el cuento de la “Semillita dormilona”:

https://www.youtube.com/watch?v=NqPvKtTSFrA&ab_channel=IQ.Ab

ACTIVIDAD N° 5

¿Qué necesitan para vivir las plantas?

Las plantas para poder vivir necesitan:



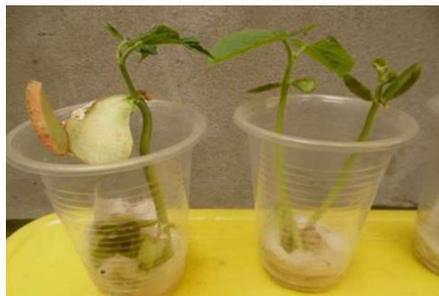
Sí, se eliminara tan sólo uno de ellos, **MORIRÍAN.**

Les proponemos que en familia armen un germinador y observar su crecimiento. Para ello deberán buscar en casa los siguientes materiales:

- Un vaso transparente pequeño
- Un trozo de algodón
- Semilla de lentejas, porotos o alpiste
- Un rociador o gotero.

En primer lugar, colocar dentro del vaso el algodón, luego agregar las semillas, que tengas en casa, por último, regar con un rociador o gotero. Dejarlo en un lugar donde haya luz solar algunas horas del día.

Recuerda: Todos los días se deberán rociar, el germinador con poca cantidad de agua.



Les solicitamos, sacar fotos al germinador y mandarlas al grupo de WhatsApp así, compartimos el crecimiento de la planta con los compañeros y la docente.

Actividades para el cuaderno

Actividad N°1

Les proponemos armar una secuencia del crecimiento de la planta. Observamos y recortamos por el cuadrado.

Los ordenamos según lo visto en el cuento y enumeramos cada parte del 1 hasta el 4.

(Ver Anexo)

Actividad N°2

Dibujar una planta, pintarla y escribir el nombre de sus partes.

Actividad N°3

Pintar las flores, y unir las líneas de puntos. (En Anexo que se enviará).

Actividad N°4

Pintar tantas flores como indica el número. (En Anexo que se enviará).

Educación Física

Contenido: Experiencias placenteras a través del juego, el despliegue de la imaginación y el gusto por resolver situaciones problemáticas motrices

Especialidades

Propuesta N° 1

El alumno comienza a caminar por el lugar designado (comedor, patio, habitación etc.). Moviéndose diferentes partes del cuerpo, brazos, piernas, tronco, también podemos implementar el baile de alguna canción etc.

Juego: LA TORRE

Con la ayuda de un adulto, deberá buscar los siguientes elementos:

- Rollos de cartón (servilleta).
- Palitos de helados.
- Tapitas de plástico o algún elemento similar.

- Balitas.
- Cucharas de plástico o algún elemento similar.

Construir la torre como se muestra en la siguiente figura.

Perforar en el cartón, colocar los palitos de helados en las perforaciones y en el extremo pegarle una tapita de plástico, dejar en un recipiente las balitas



El juego consiste en que el alumno tome con la cuchara, o algún elemento similar, la balita y la deposite en el primer piso, luego repetir la acción hasta completar todos los pisos, como variante podemos agregar participante, cambiar de mano, hacerlo en un determinado tiempo etc. ¡Éxitos!

Una vez finalizada la actividad, realizar la vuelta a la calma, buscar un lugar en donde sea reducido el ruido y efectuar respiraciones profundas, para favorecer este proceso de vuelta a la calma colocar música: <https://youtu.be/-3Lj0UWDQGc>

Contenido: Experiencias placenteras a través del juego, el despliegue de la imaginación y el gusto por resolver situaciones problemáticas motrices

Propuesta N° 2

Juego: ESPIRAL DE COLORES

Con la ayuda de un adulto, deberá buscar los siguientes elementos:

- Cartón o algún elemento similar
- Balitas

Cortar el cartón como se muestra en la figura, el alumno deberá guiar la como se muestra en la figura hasta completar el recorrido, repitiendo la acción varias veces. Variantes, cambiar de mano, guiar con diferentes dedos, agregarle tiempo etc.



Una vez finalizada la actividad, realizar la vuelta a la calma, buscar un lugar en donde sea reducido el ruido y efectuar respiraciones profundas, para favorecer este proceso de vuelta a la calma colocar música: <https://youtu.be/0po7YN-gtkM>

Ámbito Artes Visuales

Contenido: Bidimensión.

Capacidad general: Resolución de problemas.

Capacidad específica: Construir representaciones de la realidad en diferentes formatos y modelos.

Actividad N° 1: “Semana de las Artes”

Observar con atención la siguiente obra del artista Joan Miro: El carnaval del Arlequín. ¿Qué ves en ella? ¿Cuántas figuras encuentras? ¿Le pondrías nombres a cada una? ¿Qué estarán haciendo?



Tomar como ejemplo alguna de las figuras que vieron. Dibujarlas como si estuvieran en un carnaval sobre un cartón (del tamaño de una hoja). Realizar al menos 5 figuras. Pintarlas con los materiales que tengan en casa: témpera, crayones, etc. Recortar las figuras. Con ayuda de mamá, a cada una realizarles un corte de 3cm en la parte superior, inferior o a los costados para que las figuras se puedan encastrar. Una vez realizado insertar cada figura en el orden que les guste como se observa en la imagen. Se puede desarmar y cambiar el orden de las figuras las veces que deseen. Tomar una foto y enviarla al docente.

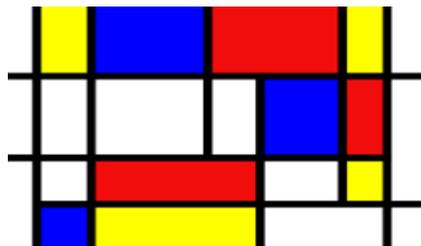


Actividad N° 2

Observar con atención el siguiente cuadro de Mondrian.

¿Qué ves en él? ¿Cuántos colores encuentras?

Recortar tiras de revistas o papeles de color negro; cuadrados y círculos de colores rojo, amarillo y azul de distintos tamaños. Colocar una hoja blanca sobre la mesa. Ubicar las tiras, círculos y cuadrados en los



lugares que les gusten para formar su propia obra de arte. Una vez terminado pegarlos en los lugares previamente seleccionados. Tomar una foto y enviarla al docente.



EDUCACIÓN MUSICAL

CAPACIDADES GENERALES: Comunicación.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS: Describir necesidades, situaciones y objetos de la vida cotidiana, por medio de distintos lenguajes.

NÚCLEO: Producción la voz.

CONTENIDO: La voz y sus posibilidades sonoras. La voz hablada: articulación, modulación y la expresividad.

PROPUESTA N°1

Hoy trabajaremos con la expresión de la voz, es decir con la palabra hablada, el volumen, la altura, la duración de cada palabra, la pronunciación y respiración.

Construcción del mega megáfono: buscar una cartulina o varios papeles y enrollarlo en forma de cono, fijarse bien de dejar una buena apertura para que quepan los labios. Pegar con cinta o plasticola la orilla para que no se abra.



Quando tengas el mega megáfono listo, puedes decir adivinanzas, chistes, rimas y cantar, todo lo que ya trabajamos en guías anteriores.

Por ejemplo, una adivinanza chistosa: *-Se abre el telón y aparecen muchos chicles dando vueltas y más vueltas. ¿De qué deporte estamos hablando? Respuesta: -La vuelta chiclista.*

PROPUESTA Nº 2

- Ahora vamos a aprender un juego que se llama “María la paz”.

- Marcar los pasos con los pies en cada palabra de la rima.

https://www.youtube.com/watch?v=_OYKGFh5tTs

-El que tiene el mega megáfono guiará a los demás participantes.

-Luego de aprender la rima del juego, el guía tendrá que agregar una consigna cambiando la forma de cómo realizar la rima con el cuerpo y con la voz. Por ejemplo: *“Ahora en puntas de pie y con la voz bien aguda y rápida”. “Ahora con el cuerpo pesado, dando pasos largos con la voz grave y muy lenta”.*

Rima:

María la paz, la paz, la paz.

Dos pasos atrás, atrás, atrás.

Para un costado, para el otro costado.

Directora: Elvira Martínez