

**GUÍA PEDAGÓGICA N°13**

**ESCUELA:** JINZ N° 26 Escuela Virginia M. de Parkes y Maestro Argentino.

**DOCENTES:** Patricia Reta y Pizarro Vanesa.

**NIVEL INICIAL:** salas integradas de 4 y 5 años.

**TURNO:** Mañana y Único

**ÁREA CURRICULAR:** Ciencias Naturales,

**DIMENSIÓN:** Ambiente Natural y sociocultural.

**ÁMBITO:** Ambiente Natural.

**NÚCLEO:** Seres Vivos y su ambiente.

**CONTENIDOS:**

- Las Plantas: Sus requerimientos para vivir (agua, luz) .
- Observación y registro.

**CAPACIDADES:**

- Comunicación.
- Aprender a aprender.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “Las Plantas también tienen vida”

Las plantas forman parte de la vida cotidiana de los niños, formando parte del paisaje que los rodea y en algunos casos siendo parte de su dieta alimentaria. Por ello es importante que los niños puedan conocer y aprender sobre los cuidados y necesidades de las mismas , así como también sobre su proceso de desarrollo.

A través de diversas experiencias e instancias de exploración, los niños podrán reflexionar y conocer acerca de la importancia de la vida vegetal.

**ACTIVIDAD N°1**(Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Ámbito: Ambiente Natural)

**Absorción de agua:** investigo con el adulto que me acompaña ¿Las plantas toman agua? ¿Por dónde toman agua? ¿Qué sucede si colocamos una flor en agua coloreada?

Registro lo que pienso en una hoja, con ayuda del adulto.

Materiales: Una flor blanca (clavel, margarita) un frasco, agua, anilina vegetal para telas o tinta china.

Procedimiento: Mezclar bien la anilina en el agua.

Con una trincheta hacer un corte en diagonal al tallo de la flor.

Debemos cortarlo bien abajo, y debe quedar largo. Inmediatamente cortado, lo vamos a poner en el agua que preparamos.

Colocar el frasco con la flor en un lugar iluminado. Pasado unos 2 o 3 días, pueden verse resultados.

**ACTIVIDAD N°2** Juego: La liebre y la Tortuga (juego de carrera)

**Materiales:**

- Dado, fichas para tapas casilleros: 20 fichas con la imagen de una tortuga y 20 fichas con la imagen de una liebre y un tablero ( lo pueden realizar con cartulinas y ponerle la cantidad de casilleros que ustedes quieran).

**Reglas:**

- Cada jugador debe tirar el dado, y el que obtenga mayor puntaje es el primero que empieza el juego.

- Por turno: cada jugador tirará el dado y colocara en su pista tantas fichas como indica el dado.

- Gana el jugador que llenó toda la pista de la carrera.

Se enviará en un archivo adjunto la imagen del tablero para que lo puedan ver y realizar.

**ACTIVIDAD N°3**(Dimensión:Ambiente Natural y Sociocultural- Ámbito:Ambiente Natural)

**Nacimiento de una planta ¿Qué es un terrario?**

Básicamente es un ambiente creado de manera artificial que reproduce las condiciones para que crezcan seres vivos como las plantas o pequeños animales como insectos.

Materiales: -Dos botellas plásticas cortadas, -Piedritas o gravilla, -Tierra,-Semillas (las que crecen más rápido son las de alpiste), -Un poco de agua.

**Procedimiento:**

1) Colocar las piedritas en el fondo de una de las mitades de botella (éstas servirán como drenaje).

2) Colocar tierra en una cantidad equivalente al doble de piedritas.

3) Colocar las semillas separadas entre sí.

4) Cubrir apenas con un poco de tierra negra las semillas.

5) Rociar con agua.

6) Tapar colocando la otra mitad de botella.

Se recomienda dejar el frasco en un lugar húmedo no muy frío. Después de unos días se verá como comienzan a mojarse las paredes del frasco y en pocos días aparecerán los primeros brotes verdes.

-Registrar los cambios que se producen en las semillas a medida que pasan los días, en una hoja de carpeta dibujando los cambios que observan.

**ACTIVIDAD N°4**(Dimensión:Ambiente Natural y Sociocultural- Ámbito:Ambiente Natural)

**Las plantas necesitan luz para vivir.**

Veremos con esta experiencia que sucede cuando no hay luz.

Materiales: -Una planta, -Cartulina negra, -Tijeras, -Cinta adhesiva, -Luz solar

Procedimiento:

1) Cortar 2 cuadrados de cartulina negra. Deben ser más grandes que una hoja de una planta.

2) Hacer un "sándwich" con la hoja entre las dos cartulinas. Asegurarse que la hoja esté completamente cubierta. Con cinta cerrar los lados.

3) Colocar la planta cerca de una ventana y esperar 7 días.

4) Con cuidado sacar el papel: ¿de qué color quedó la hoja?

5) ¿Por qué es diferente?

Las plantas usan la luz del sol para convertir dióxido de carbono del aire y el agua en alimento. Cuando la planta obtiene suficiente alimento, produce un azúcar sencillo, el cual utiliza inmediatamente o guarda como un tipo de almidón convertido. No sabemos exactamente cómo sucede esto. Pero lo que sí sabemos es que la clorofila, la sustancia verde de las plantas, ayuda a que este proceso ocurra.

-Realizamos una expresión gráfica de la planta con las hojas sin tapar, y luego dibujo otra planta con la diferencia que observa luego de realizar la experiencia.

**ACTIVIDAD N° 5**(Dimensión: Juego\_ Núcleo-Creatividad e imaginación)

Para divertirnos en este juego necesitamos papelitos, pueden ser de colores, sorbetes y unos recipientes de plástico para cada uno de los participantes.

Cómo se juega: se trozan los papelitos en cuadraditos pequeños y se esparcen por la mesa, con la ayuda del sorbete aspiramos los papelitos y los trasladamos hasta el recipiente que tendremos a cada lado de los participantes. El juego termina cuando no haya más papelitos en la mesa y gana el que tenga más papelitos en su recipiente.

Variante: Si los papelitos son de colores pueden ponerse una cantidad igual para cada participante por ejemplo 10 verdes, 10 azules, 10 rojo etc, y gana el que recoja sus colores primeros.

**ACTIVIDAD N°6**(Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Ámbito: Ambiente Natural)

### **Extracción de clorofila**

-Juntar hojas verdes y machacarlas.

-Colocarlas en un frasco transparente y agregarles un poco de alcohol.

-Dejar descansar por un tiempo mientras el líquido se va coloreando de verde.

-Filtrar con coladores.

-Secar las hojas machacadas sobre papel de diario y comprobar su nuevo color.

-Con el líquido coloreado se pueden realizar teñido de hilos de algodón, telas o lo que tengan en casa. Luego cuando esté seco, lo pego en una hoja y decoro con un dibujo.

-Con un pincel o un cotonete, realizamos un lindo dibujo con el líquido obtenido.

**ACTIVIDAD N°7** (Dimensión comunicativa y artística Ámbito: Literatura infantil).

Buscamos un lugar tranquilo de la casa y nos sentamos en familia para escuchar juntos el cuento del gato ajedrez del JINZ 26, el cual será enviado en video.

Al finalizar el cuento recordamos qué colores tiene nuestro gato del cuento, y en familia pensamos de qué otro color podría ser nuestro gato, lo dibujamos y pintamos del color elegido y escribimos un verso inventado en familia para el gato que hicimos. Recordar enviar fotos.

**ACTIVIDAD N°8** (Dimensión: Juego) ¿Quién llega primero?

Necesitamos dos cuadrados de 20 cm x 20 cm para cada participante, puede ser de hoja de diario, cartulina, goma eva, tela o lo que tengan en casa. Una pelota, un juguete.

¿Cómo se juega? Colocamos la pelota o un juguete a una distancia de aproximadamente 1 metro de la línea de largada. Colocamos los cuadrados en el piso, parados en uno de ellos, comenzamos la carrera, colocando siempre delante nuestro el cuadrado que sobra. El que llega primero y toma el objeto colocado en la línea de llegada gana.

**Área: Artes Visuales.**

**Docente: Patricia Verónica Ortega.**

**Título: Trabajamos con puntos y colores. Contenidos: Punto: tamaño, forma.**

**Actividades:**

1- ¡ Hola chicos y papás !! Yo me llamo Patricia y soy la profe de plástica que los acompañará a lo largo del año. Vamos a trabajar con muchos pintores, y toda la información que podamos obtener de ellos para que los imitemos y trabajemos con distintos materiales. En esta guía, te invito a que conozcamos a un pintor llamado Jackson Pollock. La actividad que debes hacer, consiste en preparar colores de témperas aguadas de distintos colores en tapitas o vasitos ( con ayuda de un mayor). Sobre una hoja de dibujo, debes salpicar con el pincel, usando los distintos colores que preparaste. De a uno a la vez y limpiando tu pincel cada vez que cambies de color. Para terminarlo, remarcá con un marcador negro los puntos mas grandes que encuentres. **No hay que meter el pincel en la hoja, solo salpicamos.**

2- La siguiente actividad, consiste en preparar témpera con agua y espesada con harina. Debes colocarla en un vasito de plástico con un agujerito en la base para que al ponerlo sobre la hoja , pueda chorrear el color. Podés trabajar con distintos colores y finalmente compararlo con el trabajo de salpicado de la clase anterior.

¡ Mucha suerte y que todo salga hermoso! Te dejo una imagen de una obra hecha por el pintor para que te puedas guiar.(Archivo adjunto)

Este es mi correo por cualquier consulta [patriciaorte2345@gmail.com](mailto:patriciaorte2345@gmail.com)

**Área curricular: Educación Física**

**Docente: Bisignano Nicolás**

**Contenido: LANZAMIENTO**

Actividad N° 1:

Querida familia, en la medida de sus posibilidades buscamos unos elementos seguros que su hijo pueda lanzar. Pelotas, almohadillas, aros, pelotas de medias, pompones etc.

1) Para la entrada en calor vamos a hacer un juego. La canción soy una serpiente (que conocen de guías anteriores).

3) Lanzamiento con 2 manos, de pelotas, aros, bolsitas, pompones; desde parados, sentados, acostados, arrodillados, cuclillas - Lanzar, aplaudir y tomar nuevamente la pelota.

4) Lanzar hacia arriba e intento recibir con 2 manos.

5) EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS. · DERRIBANDO PINOS.

Buscamos varias botellas de plásticos, las colocamos a una distancia de 2 o 3 metros y lanzamos una pelota, pelota de medias, pompón, bolsita, etc. Tratando de derribar los pinos, usamos variantes de lanzamiento, (lanzamos con una y otra mano, por el piso, por altura etc.) gana quien haya tirado más botellas.

Actividad N° 2

Querida familia para esta oportunidad seguimos apelando al acompañamiento de ustedes en esta ocasión trabajaremos “LANZAMIENTOS” necesitaremos los mismos materiales que la actividad anterior.

1) -Lanzo, recibo con la misma mano y luego con la otra.

2) -Lanzamiento haciendo puntería a distintos elementos y diferentes distancias desde más cerca y aumentando el recorrido.

3) -Pase y recepción en parejas con aros, pelotas pompones, con 1 y 2 manos, en distintas posiciones: de pie, acostados, sentados, arrodillados.

4) -Intercalar las distintas posiciones: Ejemplo: uno en cuclillas y el otro parado.

5) -Pasar y recibir la pelota con un pie, luego con el otro. EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS.

1: EL PISO ES LAVA. (Recordemos que se jugaba con varios aros e integrantes), sales del aro a jugar y a la voz de, el piso es lava todos deben buscar su aro.

**Área curricular: Educación musical**

**Docente: Brian Becerra**

**Dimensión: Comunicativa y Artística**

**Ámbito: Educación Musical**

**Título de la propuesta: El reloj sincopado.**

**Contenido: El cuerpo como productor de sonidos. Ritmo en contexto métrico.**

Actividad N° 1

- Escuchar la obra musical “El reloj sincopado” de Leroy Anderson, enviada por el docente a través de whatsapp. ¿Para qué sirven los relojes? ¿Cómo suenan? - Imitar vocalmente el sonido del reloj: tic – tac, tic – tac... ¿Adentro de nosotros hay algo que funcione como un reloj? Escuchar y reproducir el sonido de su propio corazón. ¿Qué pasa con el sonido de nuestro corazón cuando corremos y nos agitamos? ¿Cómo suena?

Actividad N° 2

- Observar el video con la coreografía de la obra musical “El reloj sincopado” enviado por el docente a través de whatsapp. Interpretar la obra musical realizando la coreografía, utilizando las diferentes partes del cuerpo como lo indica el video. Ver el video las veces que sea necesario para aprender la coreografía. ¿Se animan a escuchar la obra musical (sin ver el video) y realizar la coreografía con algún miembro de la familia?

**EQUIPO DE CONDUCCIÓN:** Directora Sra. Érica Fernández.