

- **GUÍA NÚMERO 15**
- **ESCUELA:** E.E.E MÚLTIPLE DE LOS BERROS
- **DOCENTE:** ROMERO MARIANO
- **SECCIÓN:** PRE TALLER A
- **TURNO:** MAÑANA
- **ÁREAS CURRICULARES:** CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, MATEMÁTICA, LENGUA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN AGROPECUARIA, CARPINTERÍA, TEATRO.
- **TÍTULO:** “**MI HERMOSA FAMILIA**”

CONTENIDOS

- ✓ **TEATRO:**
CUERPO Y VOZ ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN
- ✓ **EDUCACIÓN MUSICAL:**
_ REPERTORIO ACTUAL_ GÉNERO VOCAL E INSTRUMENTAL_ INSTRUMENTOS MUSICALES_ CANTO INDIVIDUAL Y GRUPAL

_ PARTES DEL CUERPO: GESTUALIDAD, MÍMICA_ LA CANCIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO Y RECREATIVO_ EXPRESIÓN VOCAL, GESTUAL Y/O MOTRIZ DE LA MÚSICA
- ✓ **MATEMÁTICA:**
_SITUACIONES PROBLEMÁTICAS: SUMA
- ✓ **HABILIDADES SOCIALES:**
_DIVERSIÓN Y DISFRUTE PERSONAL
- ✓ **EDUCACIÓN FÍSICA:**
_DEPORTE HÁNDBOL
- ✓ **LENGUA:**
VOCABULARIO ESPECÍFICO TRAZADO DE LETRAS EN IMPRENTA MAYÚSCULA
- ✓ **CIENCIAS SOCIALES:**
_CONMEMORACIONES HISTÓRICAS DEL ÁMBITO LOCAL, PROVINCIAL Y NACIONAL. CAUSAS Y CONSECUENCIAS
- ✓ **EDUCACIÓN AGROPECUARIA:**

_ FAMILIA_ CARTELES

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- PRIMER DÍA
- **ÁREAS: AGROPECUARIA Y HABILIDADES SOCIALES**

¡¡HOLAAA QUERIDA FAMILIA!! ESPERO QUE SE ENCUENTREN MUY BIEN. EN ESTA NUEVA GUÍA SEGUIREMOS TRABAJANDO CON LA FAMILIA, QUE CON TANTO ESFUERZO SIGUEN AYUDANDO A SUS HIJOS, HERMANOS, SOBRINOS. REALIZAREMOS ACTIVIDADES DE ENTRETENIMIENTO FAMILIAR.

¡A DISFRUTAR!



AGROPECUARIA

1) LEO ESTA FÁBULA

EL ÁRBOL QUE NO SABÍA QUIÉN ERA

HACE MUCHO TIEMPO ATRÁS EN UN BOSQUE HERMOSO, VIVÍAN MUCHOS ÁRBOLES. ESE BOSQUE ERA REALMENTE HERMOSO Y CADA UNO DE LOS ÁRBOLES ERA REALMENTE MUY FELIZ ALLÍ. EN ESE LUGAR NO FALTABAN LAS CASCADAS, LOS PÁJAROS Y POR SUPUESTO TODA CLASE DE ÁRBOLES: MANZANOS, NOGALES, DURAZNEROS, PLÁTANOS, ETC. PERO HABÍA UN ÁRBOL QUE SE ENCONTRABA TRISTE PUES, POR MÁS QUE SE HABÍA ESFORZADO, NO LOGRABA DAR FRUTOS COMO LOS OTROS ÁRBOLES. TRISTE Y DESANIMADO EL ÁRBOL POR NO PODER DAR FRUTOS.

- TIENES QUE RELAJARTE Y VERÁS CÓMO EN POCOS DÍAS COMENZARÁS A DAR FRUTOS – LE DECÍA EL DURAZNERO.

- SÍ, ES CIERTO – AGREGÓ EL MANZANO – TIENES QUE RELAJARTE. RESPIRA HONDO Y VERÁS CÓMO EMPEZARÁS A DAR FRUTOS.

PERO POR MÁS QUE LO INTENTABA EL ÁRBOL NO LOGRABA NI UNA MÍNIMA SEMILLA. ASÍ, COMENZÓ A PENSAR QUE “ALGO PODRÍA ANDAR MAL EN ÉL”. ENTONCES ASISTIÓ A UNA LECHUZA QUE ERA CONSIDERADA LA MÁS SABIA EN TODO EL GRAN BOSQUE. LUEGO DE EXAMINAR, LA LECHUZA AL ÁRBOL, ÉSTA LE DIJO:

- DISCULPA PERO NO PARECE QUE TENGAS NINGÚN TIPO DE DIFICULTAD: TUS RAÍCES SON FIRMES, NO TIENES NINGÚN PROBLEMA EN TU SABIA, TUS RAMAS SON FUERTES, TIENES UNAS MARAVILLOSAS HOJAS QUE EXPRESAN TU SALUD FÍSICA... CREO QUE LO QUE TE OCURRE ES QUE HAS ESTADO MUY OCUPADO HACIENDO LO QUE OTROS TE HAN DICHO QUE HAGAS, PERO NO HAS ESCUCHADO TU PROPIA VOZ INTERIOR -.

- ¿VOZ INTERIOR? – PREGUNTÓ ASOMBRADO EL ÁRBOL – JAMÁS HABÍA ESCUCHADO DE NINGUNA VOZ INTERIOR.

- PERO TODOS TENEMOS UNA VOZ INTERIOR QUE NOS GUÍA Y DICE QUIÉNES SOMOS. PREGUNTA A TU VOZ INTERIOR Y TE DIRÁ QUÉ ES LO QUE OCURRE, PORQUE FÍSICAMENTE NO TIENES NADA MALO.

EL ÁRBOL SE QUEDÓ PENSANDO SOBRE LO QUE LA LECHUZA LE HABÍA DICHO. ASÍ QUE ESA MISMA NOCHE, MIENTRAS TODOS LOS ÁRBOLES DESCANSABAN, SE PUSO A MEDITAR. DESEABA CON TANTAS GANAS AVERIGUAR QUIÉN ERA QUE MEDITÓ TODA LA NOCHE... PASARON VARIAS NOCHES Y EL ÁRBOL, SIN DARSE POR VENCIDO, CONTINUABA MEDITANDO HASTA QUE UNA NOCHE, CASI SIN DARSE CUENTA, ESCUCHÓ UNA SUAVE VOZ QUE VENÍA DE SU INTERIOR:

- ¿QUIERES SABER QUIÉN ERES? – DIJO LA DULCE VOZ

- ¡SÍ! – RESPONDIÓ EL ÁRBOL CON CALMA.

- NO ERES UN NOGAL, NI UN MANZANO, NI UN DURAZNERO. ENTONCES ¿POR QUÉ PRETENDES DAR NUECES, MANZANAS O DURAZNOS?

EL ÁRBOL PERMANECIÓ EN SILENCIO SIN PODER RESPONDER A ESTA PREGUNTA. PERO TRAS UNOS MINUTOS LA VOZ SIGUIÓ HABLANDO:

- TÚ ERES UN ROBLE Y TIENES UNA GRAN MISIÓN, AUNQUE DIFERENTE A LA DE LOS OTROS ÁRBOLES: TÚ DARÁS SOMBRA A LAS PERSONAS Y ACOGERÁS A LAS AVES ENTRE TUS RAMAS FUERTES Y TUS HERMOSAS HOJAS. ESA ES TU MISIÓN PUES ERES UN HERMOSO Y GRAN ROBLE.

EL ÁRBOL, SIN PODER DECIR NINGUNA PALABRA, SONRIÓ SUAVEMENTE Y PROMETIÓ JAMÁS VOLVER A LLORAR O QUEJARSE POR SER UN ROBLE.

MORALEJA: CADA UNO TIENE FORTALEZAS QUE SON ÚNICAS. NUNCA PRETENDAS SER AQUELLO QUE NO ERES. DESCUBRE QUIÉN ERES Y ESFUÉZATE POR HACER LO MEJOR QUE PUEDES CON LO QUE CORRESPONDE A TU VIDA, TAREA O TRABAJO...

LENGUA

- 2) ¿HAS ESCUCHADO OTRA MORALEJA QUE DEJE ALGUNA ENSEÑANZA? ¿CUÁL?
- 3) A PARTIR DE LA MORALEJA QUE TE DEJA LA FÁBULA. ¿CUÁLES CREES QUE SON TUS FORTALEZAS?

- SEGUNDO DÍA
- ÁREAS: EDUCACIÓN MUSICAL Y CARPINTERÍA

EDUCACIÓN MUSICAL

- 1) OBSERVAR EL VIDEO DADO Y ESCUCHAR LA CANCIÓN: “COLOR ESPERANZA”.
COMENTALE A TU FAMILIA: ¿PUEDES IDENTIFICAS Y NOMBRAR LOS

INSTRUMENTOS QUE SUENAN EN LA CANCIÓN?, LUEGO EXPRESAR LIBREMENTE LA CANCIÓN CON GESTOS Y/O MOVIMIENTOS.

- 2) ESCUCHAR NUEVAMENTE EN FAMILIA LA CANCIÓN DADA: “COLOR ESPERANZA”. ENTONAR LA CANCIÓN EN FAMILIA SIGUIENDO LA MÚSICA Y LA LETRA.

CARPINTERÍA

- 3) ¿QUÉ INSTRUMENTOS MUSICALES PODRÍAMOS REALIZAR CON MADERA EN EL TALLER DE LA ESCUELA?, ¿TE ANIMAS A DETALLAR CÓMO REALIZARÍAS UNO DE ELLOS?

- TERCER DÍA

- ÁREAS: CARPINTERÍA

- 1) **BUSCAR** EN CASA UN CAJÓN DE MADERA, DESARMARLO Y LIJAR LAS MADERITAS.
- 2) **COLOCAR** 3 O 4 MADERAS UNA AL LADO DE LA OTRA, CORTAR DOS MADERAS PARA UNIRLAS EN CADA LADO Y CLAVARLAS, LUEGO COLOCAR DOS TIRAS EN CADA EXTREMO, PEGANDOLAS Y/O CLAVANDOLAS GUARDANDO O REMACHANDO LOS CLAVOS POR DETRÁS, LUEGO REALIZAR UN PEQUEÑO HUECO EN LA MADERA (TE PUEDES AYUDAR CON LA IMAGEN). PARA PASARLES UN CORDEL O CINTA A MODO DE ASAS. PUEDES PINTARLAS O BARNIZARLAS SI QUIERES



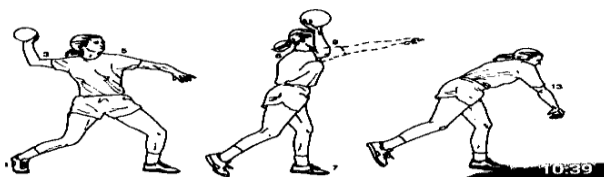
- 3) **PREPARAR** UN RICO DESAYUNO PARA SORPRENDER A MAMÁ EN SU DÍA, PUEDES COLOCAR EN LA BANDEJA, UNA TAZA CON LO QUE A ELLA LE GUSTE DESAYUNAR Y ALGUNAS GALLETAS O LO QUE TENGAS EN CASA.

- CUARTO DÍA

- ÁREAS: EDUCACIÓN FÍSICA Y HABILIDADES SOCIALES
EDUCACIÓN FÍSICA

- 1) CON LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES, HERMANOS, PRIMOS O AMIGOS, REALIZAR PASES SOBRE EL HOMBRO. MATERIAL: PELOTA MEDIANA DEBE SER PESADA.

- 2) PAREJAS ENFRENTADAS, CADA PAREJA CON UNA PELOTA, REALIZAR PASE SOBRE HOMBRO, ADELANTE COLOCAMOS EL PIE CONTRARIO AL BRAZO LANZADOR. REPETIR LA ACTIVIDAD, IR VARIANDO LA DISTANCIA.



HABILIDADES SOCIALES

- 3) **INVENTAR** OTRO JUEGO QUE SE PUEDA JUGAR EN FAMILIA UTILIZANDO LA PELOTA Y EL ARCO REALIZADOS EN LA ACTIVIDAD ANTERIOR. LUEGO ESCRIBIR A QUÉ JUGARON Y QUIÉNES PARTICIPARON.

- QUINTO DÍA
- ÁREAS: TEATRO Y HABILIDADES SOCIALES

TEATRO

- 1) LEE CON ATENCIÓN Y COPIA EN TU CUADERNO:
EL VOLUMEN DE LA VOZ ESTÁ RELACIONADO CON LA RESPIRACIÓN. SIEMPRE QUE RESPIREMOS CORRECTAMENTE PODREMOS MANEJAR EL VOLUMEN. Y ESO DEPENDE DE LA SITUACIÓN EN QUE ESTEMOS. EL TONO DE LA VOZ ES ÚNICO PARA CADA UNO DE NOSOTROS
- 2) REALIZA LOS SIGUIENTES EJERCICIOS DE RESPIRACIÓN
- SENTARSE CÓMODAMENTE, COLOCAR LA MANO IZQUIERDA SOBRE EL ABDOMEN Y LA DERECHA SOBRE LA IZQUIERDA.
 - COMENZAR A RESPIRAR Y NOTAR CÓMO SE VA LLENANDO DE AIRE Y VACIANDO EL ABDOMEN.
 - BOSTEZOS: HACER COMO CUANDO ESTAMOS CANSADOS. CON LA REALIZACIÓN DEL BOSTEZO DE AIRE, EQUILIBRA, LA EFICACIA RESPIRATORIA. REPETIMOS VARIAS VECES Y SENTIMOS COMO ENTRA EL AIRE Y EL CUERPO SE RELAJA.

HABILIDADES SOCIALES

3) JUGAR A LA CARTA DEL MEDIO

NECESITAREMOS UN MAZO DE CARTAS. UN PARTICIPANTE REPARTIRÁ DOS CARTAS PARA CADA UNO. AL FINALIZAR SE LANZARÁ UNA TERCER CARTA BOCA ARRIBA AL CENTRO DE LA MESA, SI ESA TERCER CARTA ESTÁ ENTRE MEDIO DE LAS DOS QUE TIENE EN LAS MANOS (POR EJEMPLO SI LE TOCARON LAS CARTAS 3 Y 10 Y LA TERCER CARTA FUE UN 6) SE LLEVA LAS CARTAS Y CUANDO EN EL

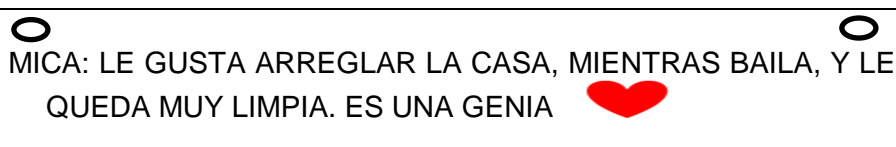
MEDIO DE LA MESA NO ESTA DENTRO DE SU RANGO LAS DEJAS EN LA MESA (SI ES MENOR, MAYOR O IGUAL, QUE: 1, 2, 3, 10, 11 O 12, LAS PIERDES Y QUEDAN EN EL MEDIO DE LA MESA NO IMPORTA LA PINTA). LUEGO SIGUEN JUGANDO CON LAS OTRAS CARTAS QUE NO SE REPARTIERON HASTA QUE NO QUEDEN MÁS. EL PARTICIPANTE QUE JUNTE MÁS CARTAS GANA.

- SEXTO DÍA

- **ÁREAS: EDUCACIÓN AGROPECUARIA Y LENGUA**

EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- 1) REALIZAMOS CARTELES CON MENSAJES PARA LOS INTEGRANTES DE NUESTRA FAMILIA. TENIENDO EN CUENTA LA MORALEJA DEL CUENTO.
- 2) BUSCA EN CASA HOJAS DE COLORES O CARTULINAS, LÁPICES DE COLORES O MARCADORES, UNA PIOLA O LANA. RECORTA LAS HOJAS EN RECTÁNGULOS DE 15CM X 10CM. LE HACEMOS DOS AGUJEROS EN CADA ESQUINA Y ESCRIBIMOS EL MENSAJE PARA CADA UNO DE LA FAMILIA. UNA VEZ TERMINADO LOS COLOCAMOS EN UN ÁRBOL DE CASA, TE DEJO UN EJEMPLO



EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- 3) **JUGAR AL ZOOLÓGICO** CON CARTAS.

ANTES DE COMENZAR CADA JUGADOR ESCOGE UN ANIMAL Y SE DEBEN APRENDER SONIDO QUE EMITE CADA ANIMAL DE TODOS LOS PARTICIPANTES. SE REPARTEN TODAS LAS CARTAS ENTRE LOS JUGADORES. SIN MIRAR LAS CARTAS, A LA MISMA VEZ VAN COLOCANDO LAS CARTAS ENCIMADAS Y BOCA ARRIBA EN SU LUGAR. EN ESTE LAPSO, AL SALIR CARTAS IGUALES DE LOS JUGADORES, DEBE HACER EL SONIDO QUE EMITE EL ANIMAL DEL OTRO PARTICIPANTE, EL QUE PRIMERO HAGA EL SONIDO DEL OTRO GANA Y LE ENTREGA EL MONTO DE CARTAS QUE TENGA DESCUBIERTAS AL GANADOR. GANA EL QUE PRIMERO SE QUEDA SIN CARTAS.

- SÉPTIMO DÍA

- **ÁREAS: EDUCACIÓN MUSICAL Y CIENCIAS NATURALES**

EDUCACIÓN MUSICAL

- 1) OBSERVAR DEL VIDEO DADO Y ESCUCHAR LA MÚSICA EN PIANO Y VIOLONCHELO: "DESPACITO". COMENTAR EN FAMILIA ¿DE QUÉ CANCIÓN ES ESA MÚSICA? ¿CONOCES LOS INSTRUMENTOS QUE SUENAN? ¿TE GUSTÓ ESTA VERSIÓN INSTRUMENTAL?
- 2) ESCUCHAR NUEVAMENTE LA MÚSICA EN PIANO Y VIOLONCHELO: "DESPACITO" EN EL VIDEO DADO. EXPRESAR LIBREMENTE LA MÚSICA ESCUCHADA, CANTANDO Y/O BAILANDO EN FAMILIA

CIENCIAS NATURALES

- 3) **SACAR** UNA FOTO A LA HUERTA Y MANDARME POR WHATSAPP PARA OBSERVAR SU PROCESO

- OCTAVO DÍA

- **ÁREAS: LENGUA**

- **JUGAR** AL TUTI FRUTI FAMILIAR.

- EL JUEGO CONSISTE EN ARMAR DOS GRUPOS ENTRE LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA. CADA GRUPO DEBE ESCRIBIR EL ABECEDARIO TRES VECES (CINCO VECES CADA VOCAL) Y LUEGO RECORTAR CADA LETRA.

- CADA GRUPO EN 3 MINUTOS DEBERÁ ARMAR PALABRAS. QUE COMIENCEN CON LA LETRA ELEGIDA AL AZAR, UN ADULTO DICE EL ABECEDARIO PARA SI Y EL ALUMNO DICE BASTA, DICIENDO EN LA LETRA QUE QUEDÓ,

- PRIMER RONDA NOMBRES DE PERSONAS
- SEGUNDA RONDA: VERDURAS
- TERCER RONDA: FRUTAS
- CUARTA RONDA: ANIMALES.

CADA PALABRA FORMADA EN CADA RONDA SUMARÁ 10 PUNTOS. EL EQUIPO QUE MÁS PUNTOS SUME GANARÁ.

- NOVENO DÍA

- **ÁREAS: EDUCACIÓN FÍSICA Y MATEMÁTICA**

EDUCACIÓN FÍSICA

- 1) LANZAMIENTO SOBRE HOMBRO HACIA EL PORTERO O ARCO.
- 2) ARMAS CON LA AYUDA DE LA FAMILIA UN ARCO,



MARCAR A TRES METROS DEL ARCO UNA LÍNEA. EL ALUMNO SE UBICARÁ A TRES METROS DE LA LÍNEA, LANZARÁ TRATANDO DE ANOTAR, EL PORTERO SERÁ UN HERMANO, PRIMO, AMIGO O PADRES.



REALIZAR LANZAMIENTO PERO CON CARRERA, TOMAR DISTANCIA UNOS DIEZ METROS, PUEDEN PICAR LA PELOTA HASTA ACERCARSE A LA LÍNEA MARCADA Y DE AHÍ LANZAR

MATEMÁTICA

- 3) **JUGAR** LIBREMENTE CON LA PELOTA Y EL ARCO, CADA VEZ QUE UN INTEGRANTE ANOTE SUMANDO 10 PUNTOS, EL QUE MÁS PUNTOS ANOTE SERÁ EL GANADOR.

- DÉCIMO DÍA
- **ÁREAS: TEATRO Y LENGUA**

TEATRO

- 1) OBSERVA LAS IMÁGENES E INDICA EN QUÉ VOLUMEN DE VOZ ESTÁN HABLANDO



IMAGEN 1

IMAGEN 2

IMAGEN 3

- 2) REALIZA ESTE JUEGO EN FAMILIA: LA TELE SIN SONIDO: SE TRATA DE ENCENDER LA TELEVISIÓN O PONER ALGUNA PELÍCULA QUE TENGA PERSONAJES DIALOGANDO. SE BAJA EL VOLUMEN Y SE INVENTAN DIÁLOGOS DIVERTIDOS QUE NO TENGAN QUE VER CON LA ESCENA. ESTO ESTIMULA LA CREATIVIDAD, LA IMAGINACIÓN Y LA IMPROVISACIÓN.

LENGUA

- 3) **ESCRIBIR** EN PAPELES NOMBRES DE PELÍCULAS QUE HAYAN VISTO EN FAMILIA, MEZCLARLOS Y CADA PARTICIPANTE DEBE ESCOGER UNO E IMITARLO CON GESTOS Y MOVIMIENTOS PARA QUE EL RESTO ADIVINE DE QUÉ PELÍCULA SE TRATA.

VICEDIRECTORA:

PEREYRA, MARIANA