

GUÍA PEDAGÓGICA N°13



- **CUE:** 700017600
- **Docente:** Marti, Laura; Fernández, Diego.
- **Nivel Inicial:** sala de 5 años.
- **Turno:** Mañana.
- **Título de la propuesta:** “Conociendo plantas”
- **Dimensión:** Ambiente natural y social.
- **Ámbito:** Ambiente natural y sociocultural.
- **Núcleo:** Seres vivos y su ambiente.
- **Contenidos:** Seres vivos y su ambiente. Las plantas; características y sus partes, vegetales.
- **Capacidades:** Aprender a aprender y trabajo con otros.
- Desde 22/09 hasta 2/10

Actividad 1: ¿Cómo crecen las plantas?

Escuchar el cuento de “La Semilla Dormilona”. Dialogar en familia que les pareció el cuento, que sucedió, que necesita la semilla para crecer, etc.

Inventar otro final para dicho cuento, también puede ser cambiar el título del mismo.

Actividad 2: Dibujar el cuento y con ayuda de un adulto, escribir el título en la misma hoja. Para ello un adulto lo escribe en imprenta mayúscula y el niño lo copiará.

Actividad 3: Observar las imágenes y luego ordenar la secuencia. Debajo de cada imagen colocar el número de orden.



Escuela Cristóbal Colón – Sala de 5 años – Áreas integradas

Actividad 4: Música

Contenidos: Cotidiáfonos. Transmisión de sonidos.

¡Construir un teléfono casero!

Buscar dos vasos de plástico, cartón o papel (pueden usarse latas en el caso de no tener vasos), una piola o lana larga y una aguja o clavito para agujerear los vasos.

Con la aguja o el clavito hacer un agujero chiquito al fondo de cada vaso. Luego conectar los dos vasos con la piola o lana. Hacer un nudo adentro de cada vaso para que la piola no se suelte. Decorar a gusto.

Jugar con algún familiar o alguien que esté en casa.

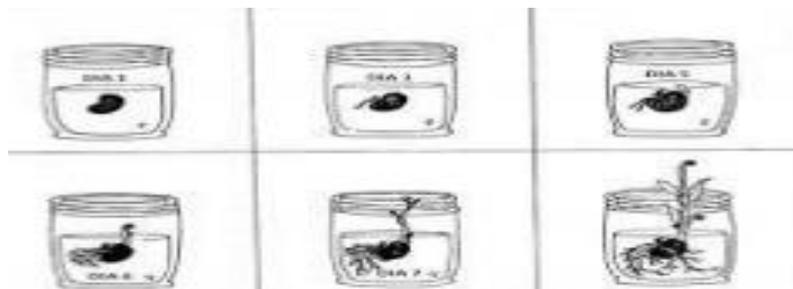
Estirar bien la piola entre los vasos, una persona habla y la otra escucha. Para que funcione la piola debe estar bien tensa y no debe tocar otros objetos.

Esto funciona porque al hablar las ondas sonoras de la voz viajan por la piola hasta llegar al otro vaso.

Actividad 5: Buscar una plantita que haya en casa y observar sus partes visibles. Conversar sobre las mismas, sus características y sus nombres.

Actividad 6: Recortar de revistas o diarios diferentes plantas y armar un collage.

Actividad 7: Retomar la actividad anteriormente enviada del germinador y volver a realizar uno, en caso de no haberlo realizado. Dibujar en una hoja los elementos que se necesitan para realizar uno y como queda listo. Tomar foto y enviar a la docente.



Actividad 8: Observar en casa o en la calle los árboles o plantas que hayan, sus brotes y conversar con la persona que esté en casa sobre que les sucede a las plantas en esta época.

Actividad 9: En una hoja dibujar un árbol o planta a elección de las observadas y decorar todo con bolitas de papel crepe.

Actividad 10: Preguntar a un adulto que es una huerta, que se puede plantar ahí. Observar la imagen y reconocer algunos vegetales.

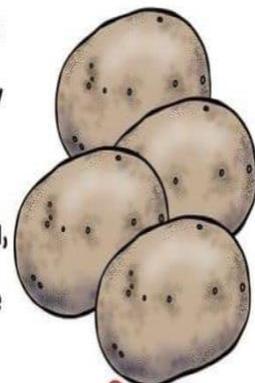


Actividad 11: Dibujar una huerta que contenga vegetales del agrado del niño.

Actividad 12: Jugar con adivinanzas y trabalenguas de frutas y vegetales.



Pepe pela patatas
para una tortilla y
para la ensalada.
Pepa pela que pela,
pela que pela y se
empapa





Actividad 13: Música

Contenidos: Rondas tradicionales-exploración de la voz.

Jugar en ronda, aprendiendo una cumbia, "Emiliano" Un participante hará de Emiliano que es un niño que se encuentra enfermo. Los demás integrantes de la familia formarán una ronda y cantarán la primera estrofa, bailando al ritmo. En la segunda estrofa, el niño contestará bailando y temblequeando de fiebre. Elegirá a un participante y al tocarlo lo contagiará y se sumará a la ronda con Emiliano. Una vez que quedan todos" contagiados" concluye el juego.

Actividad 14: Preparar una rica comida o ensalada con los vegetales que quieran, con la supervisión de un adulto. Por ejemplo: papas fritas, ensalada de tomates, ensalada de papas y zanahoria, etc.

Dibujar un plato grande y adentro del mismo la comida realizada. Escribir el nombre de dicha receta.

Actividad 15: Realizar un experimento, que sea un gran amigo. Colocarle un nombre.

Escribir aquí el nombre del amigo.

¡HAGAMOS UN SEÑOR CABEZA DE PASTO!

¿Qué necesitamos?

- Una media de algodón.
- Semillas de alpiste (20 gramos).
- 50 gramos de tierra.
- 3 ligas.
- Un par de botones.
- Un vaso de plástico.

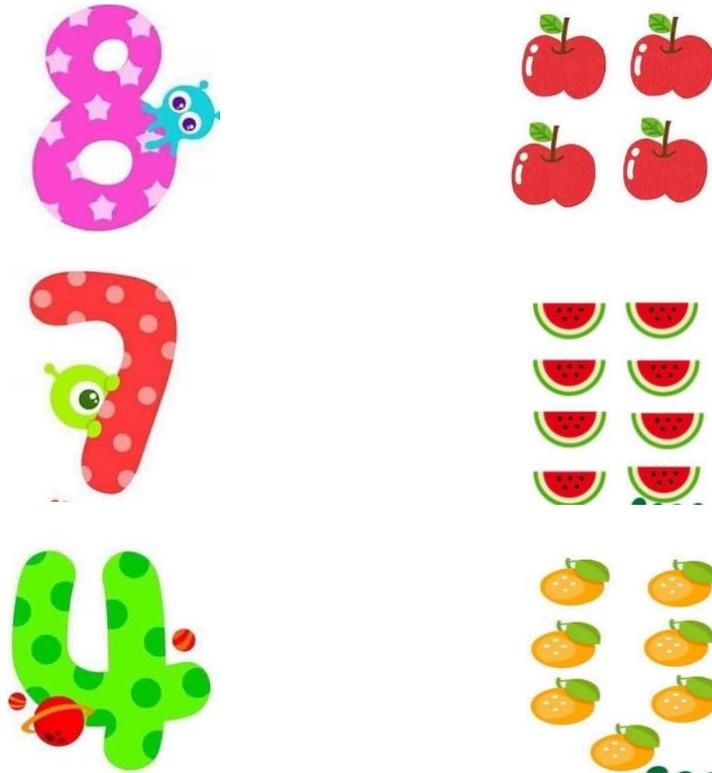
Manos a la obra:

- 1 Coloca en la media las semillas de alpiste, después, agrégale los 50 gramos de tierra.
- 2 Con las ligas dale forma a la cara (como se muestra en la imagen).
- 3 Hazle unos ojos con los botones para darle personalidad.
- 4 Finalmente, llena el vaso con agua e introduce a tu muñeco.

Cámbiale el agua cada 5 días, colócalo donde le dé el sol y verás cómo le empieza a crecer el cabello.



Actividad 16: Contar los vegetales y luego unir con flechas.



Actividad 17: Realizar un experimento. Todas las plantas necesitan de luz, oxígeno, tierra y agua.

Si no hay luz, ¿qué pasará?

Buscar una plantita y una cartulina negra. Envolver la planta con la misma, quitándole la luz. Colocarla cerca de una ventana y luego de 7 días quitar la cartulina y comprobar que pasó.

Finalmente dibujar la plantita en una hoja dividida en dos, antes de realizar el experimento y del otro lado como quedó a finalizar el experimento.

Actividad 18: prepara una rica ensalada de frutas. Observar cada fruta, su color, característica, olor, textura, etc. con ayuda de un adulto prepararla. Luego escribir el título y recortar imágenes de las frutas que utilizaste y escribir debajo su nombre.

Directora: Botella, Liliana.