

## **GUÍA N° 5**

**E.E.E. Martina Chapanay**

**Docente a cargo de la sección: Claudia Muñoz – Analía Díaz**

**Docentes de especialidades: Gustavo Álvarez (Ed. Física)- María Arias (Teatro)-  
Analía Arce (Tecnología)- Leonardo Belli (Música)- Irma Gómez (Agropecuaria)**

**Sección: Pre Taller**

**Turno: Mañana**

**Áreas Integradas**

### **ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**CONTENIDOS: CIENCIAS NATURALES – CIENCIAS SOCIALES**

**SERES VIVOS: LAS PLANTAS Y LOS ANIMALES**

- Las plantas. Características y desarrollo.
- Los animales. Características. San Juan: flora y fauna

Educación Física: Juegos Tradicionales.

Tecnología. Reciclaje

Teatro. El cuerpo: acción y movimiento

Música. La voz: escuchar e imitar sonidos.

Agropecuaria. Herramientas de la huerta.

### **DIA 1: CIENCIAS NATURALES**

**ACTIVIDAD 1: Escribir en el cuaderno: “MUCHAS PLANTAS DAN FRUTOS QUE NOS SIRVEN DE ALIMENTO”**

Dibujar una planta y señalar sus partes: RAIZ – TALLO- HOJA- FLOR- FRUTO

**ACTIVIDAD 2: Dibujar y pintar los siguientes frutos: MANZANA-BANANA- UVA- NARANJA**

**ACTIVIDAD 3: EDUCACIÓN FÍSICA**

**TEMA: Juegos Tradicionales - "TORNEO FAMILIAR DE TROMPO"**

**Nº 1: Torneo de trompos con la modalidad de juego**

- Se juega uno contra otro o en parejas.

Elementos: Trompo y Piola

1º Se enrolla la piola en el trompo.

2º La piola sobrante se enrolla en un dedo índice, se lanza el trompo aproximadamente a 1, 50 metros de distancia, sin soltar la piola tratando de hacer girar el trompo.

3º Una vez que ya aprendió a lanzar y girar el trompo, tratar de lanzarlo a un círculo en el suelo.

Nº 2: Decorar el trompo con pinturas, luego hacerlo girar para ver la variedad de tonos que toma.

## DÍA 2: PLANTAS Y ALIMENTOS

ACTIVIDAD 1: Escribe en el cuaderno:

“LAS FRUTAS Y VERDURAS TIENEN VITAMINAS. ESTAS VITAMINAS SON MUY IMPORTANTES PARA EL CRECIMIENTO Y DESARROLLO DE NUESTRO CUERPO”

ACTIVIDAD 2: Dibujar una canasta que tenga varias frutas y otra con verduras.

ACTIVIDAD 3: TECNOLOGÍA

¡Nos animamos a ser un metegol

**Materiales:** 1 Caja de zapato -4 palitos el que tengas -6 broches de la ropa -cúter pincel -marcador -regla -cinta adhesiva -papel o pintura y una pelotita.



**PROCEDIMIENTO:** Con ayuda de un adulto corta los dos extremos de la caja en forma rectangular para hacer los arcos lo puedes pintar o forrar también pinta tres broches de un color y tres de otro y lo dejas secar. Con un cúter hace el agujero tomando la distancia entre los palitos, coloca un broche para medir la altura que no toque la base de la caja pega los palitos y los broches en la misma distancia que el equipo contrario.

## DÍA 3: NACIMIENTO DE UNA PLANTA

ACTIVIDAD 1: Escribir en el cuaderno

RECORDAMOS EL NACIMIENTO DE UNA PLANTA: UNA SEMILLA CAE EN LA TIERRA Y DESPUES DE UN TIEMPO NACE UNA NUEVA PLANTA

ACTIVIDAD 2: HACEMOS UN GERMINADOR

### MATERIALES

1 FRASCO TRANSPARENTE UN POCO DE ARENA Y TIERRA  
1 TROZO DE PAPEL SEMILLAS DE POROTO, LENTEJA, MAIZ,

### PROCEDIMIENTO

- 1- Realizar un tubo con el papel y colocarlo dentro del frasco de manera que cubra las paredes.
- 2- Colocar arena y tierra en el centro del frasco hasta la mitad.
- 3- Introducir con cuidado las semillas entre el papel y el frasco.
- 4- Echar unas gotas de agua para humedecer la tierra
- 5- Colocar un rótulo en el frasco con la fecha de realización

ACTIVIDAD 3: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

### ACCIÓN Y MOVIMIENTO

Materiales: Diferentes objetos que tengas en casa y que puedas utilizar. Por ejemplo: Unos anteojos, un libro, un plumero, una taza. Mientras más objetos tengas mejor.

### **Memorizar acciones**

Pide a alguien de la casa que juegue contigo. Pon en una mesa todos los objetos que recolectaste en casa.

Se juega así: uno de los participantes observa mientras el otro en el orden que quiera toma los objetos y realiza acciones con ellos. Por ejemplo: Agarrar el libro y hacer como que se lee, ponerse y sacarse los anteojos, tomar el plumero y hacer como que limpia. Así hasta que hayas realizado cinco acciones. Luego el que estaba observando deberá hacer lo mismo, todo lo que recuerde. Después cambian roles y el que observaba hace otras cinco acciones y el otro participante observa. No es una competencia, la idea es entrenar la memoria.

### DIA 4 SERES VIVOS. LOS ANIMALES

ACTIVIDAD 1: Escribe en el cuaderno

LOS ANIMALES TIENEN DISTINTAS FORMAS DE VIDA

1) VIDA TERRESTRE: GATO, JIRAFÁ, ELEFANTE.

2) VIDA AÉREA: ÁGUILA, PALOMA, LORO.

3) VIDA ACUÁTICA: BALLENA, TIBURÓN, PULPO.

ACTIVIDAD 2: Buscar, recortar y pegar en el cuaderno 5 animales y escribir a qué clase de vida pertenece. Terrestre, Aérea o Acuática

ACTIVIDAD 3: MÚSICA

La voz

Nº 1: \_Escuchar y reconocer la textura de las voces cotidianas, a saber: familia, amigos, etc. (como en la guía anterior)

\_Elegir una canción de rock, una de trap y una de cumbia

\_Encontrar y escribir, si es posible, las similitudes de las voces escuchadas en las canciones con las voces familiares reconocidas anteriormente

Nº 2: \_Cantar alguna de las canciones elegidas

\_Cantarla encima de la canción o pista

\_Cantarla a capela, sin el acompañamiento de la grabación o pista

\_Escribir, si es posible, la sensación de una y otra experiencia

### DIA 5 ANIMALES DE GRANJA

ACTIVIDAD 1. Escribe en el cuaderno

LOS ANIMALES DE GRANJA VIVEN CERCA DE LAS PERSONAS, SON ANIMALES DOMÉSTICOS.

ALGUNOS DE ELLOS SON: GALLINA, PATO, VACA, OVEJA, CABALLO

ACTIVIDAD 2: DIBUJAR LOS ANIMALES DE GRANJA QUE MÁS TE GUSTEN

### ACTIVIDAD 3: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

#### LAS HERRAMIENTAS.

1) \_ Un adulto copia la tarea en el cuaderno y con su ayuda te animas a colocar las vocales que faltan.

P \_ L \_

R \_ G \_ D \_ R \_

R \_ S T R \_ L L \_

C \_ R R \_ T \_ L L \_

B \_ L D \_

T \_ J \_ R \_

S \_ R R \_ C H \_

G \_ \_ N T \_ S

B \_ T \_ S

Una ayudita con las imagines)



### DIA 6: ANIMALES DE GRANJA

ACTIVIDAD 1: Escribe en el cuaderno

LOS ANIMALES DE GRANJA NOS BRINDAN SERVICIOS Y ALIMENTOS

ACTIVIDAD 2: Copiar y completar las siguientes oraciones

- LA GALLINA PONE.....
- EL GALLO CANTA CUANDO SALE EL.....
- EL CABALLO COME.....
- LA VACA NOS DA LA .....
- EL PATO NADA EN EL.....

ACTIVIDAD 3: EDUCACIÓN FÍSICA

"TORNEO FAMILIAR DE VOLANTIN Y DE AVIONES DE PAPEL"

Nº 1: Torneo de volantín con la modalidad de juego

- Se juega uno contra otro o en parejas.

Elementos: Volantín y Piola

Diseñar un volantín con nailon o de papel.

- Cortar un nailon o papel de diario con la forma de un cuadro de aproximadamente de 0,60 centímetros, atarle los parantes, los cuales pueden ser de caña o una vara de madera fina, luego realizarle los tirantes y la cola.

Atarle la piola a los tirantes y en el exterior de la casa, en el fondo de la misma, ubicarlo en contra del viento y dejar que se eleve.

Nº 2:

Diseñar diferentes aviones de papel, solicitando la ayuda y creatividad de sus padres.

- Lanzar el avión a diferentes distancias y alturas.
- Pintar los aviones y jugar junto a su familia.

**DIA 7: CIENCIAS SOCIALES**

**ACTIVIDAD 1: CONCIENDO MI PROVINCIA**

ACTIVIDAD 1. Escribir en el cuaderno

YO VIVO EN EL DEPARTAMENTO DE.....

ACTIVIDAD 2. Dibuja tu casa y escribe el nombre de tu calle

ACTIVIDAD 3: TECNOLOGÍA

**FLORERO HERMÉTICO**

**Materiales:** -Una cajita de leche o vino -pedritas -tijeras -pegamento o plasticola.

**Actividad: 1** Con ayuda de un adulto busca una caja de leche líquida o vino lo que tenga. Corta por el medio y



debajo del envase le hace dos agujeros. Si quieres puedes pintar la cajita con un color oscuro para que no se vea las letras y dejarla secar. Luego comienza a pegar las pedritas cubriendo todo el envase hasta la parte de arriba. Al final, hiciste un florerito hermético que puedes colocar una plantita y regala.

**DIA 8: CONOCIENDO MI PROVINCIA**

**FLORA:** Plantas de mi provincia

ACTIVIDAD 1: Dibujar o recortar plantas autóctonas de San Juan (cactus, retamo, jarilla, etc.)

ACTIVIDAD 2: Escribe sus nombres

ACTIVIDAD 3: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

**Memorizar movimientos**

También es necesario que busques a alguien en tu casa para jugar. A diferencia de la semana pasada en vez de realizar acciones realizaremos movimientos. Un movimiento a diferencia de la acción no busca un objetivo. Por ejemplo: Si tomo un plumero y lo sacudo mi objetivo es limpiar. El movimiento es libre y por lo tanto puedes inventar lo que quieras. Jugaremos de la siguiente manera: Mientras uno de los participantes observa el otro deberá realizar tres movimientos, es importante que estén separados entre ellos. El primer movimiento empieza y termina, el segundo movimiento empieza y termina, el tercer movimiento empieza y termina. Luego el que estaba observando a

modo de espejo deberá reproducir todos los movimientos que vio. Después se intercambian roles.

**Variación:** Uno hace un movimiento, el otro repite y agrega otro. Y así sucesivamente hasta donde de la memoria.

### DIA 9 FAUNA: ANIMALES DE MI PROVINCIA

ACTIVIDAD 1: Escribir en el cuaderno. "LOS ANIMALES AUTÓCTONOS DE SAN JUAN PUEDEN SOPORTAR LA TEMPERATURA BAJO EL SOL. ALGUNOS DE ELLOS SON: EL GUANACO, ZORRO, LAGARTIJA, PUMA."

ACTIVIDAD 2: BUSCAR IMÁGENES DE ALGUNO DE ELLOS Y DIBUJALO EN TU CUADERNO

ACTIVIDAD 3: MÚSICA CONSTRUCCIÓN DE UN PELLIZCÓFONO

\_NECESITAMOS: Tarrito (1 o 2), elásticos, globos

PROCEDIMIENTO: Cortar la embocadura del globo con una tijera o cúter Colocar el globo ya sin la boca en la boca del tarrito Sujetar el globo al tarrito con un elástico

\_Explorar las sonoridades del nuevo instrumento (pellizcófono), puede ser pellizcando la superficie del globo o tocando como si fuera un tambor.

### DIA 10:

ACTIVIDAD 1. Observar el germinador que hiciste y registrá en el cuaderno si hubo cambios

ACTIVIDAD 2: Dibujar si hay brotes en las semillas

ACTIVIDAD 3: AGROPECUARIA

#### LAS HERRAMIENTAS.

1) \_ Busco, recorto y pego imágenes de herramientas que usamos en la huerta, (ejemplo: pala, regadera, carretilla, etc.).

2) \_ Con ayuda de un adulto coloca el nombre de cada herramienta.

Directora: Lic. Mariela García