

GUÍA PEDAGÓGICA N°4

Jinz N°30 Esc. Sede: Gobernador Eloy Camus- Las Hornillas- Carlos Saavedra Lamas-
12 de agosto.

Docente: Becerra Marianela- Cabrera Olga – Costanzo Clarisa – Romarion Susana –
Tello Sandra – Ferreyra Rodrigo – Quiroz Gerardo

Nivel Inicial

Sala 4 años.

Turno: Mañana-Tarde.

Área Curricular: Formación personal y social identidad - convivencia

Juego: Juego con regla

Comunicativa y Artística: Lenguaje – Adivinanzas - Plástica

Título de la propuesta: “Jugando en familia se aprende” ...

DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL.

Ámbito: Lenguaje–Contenido: “Escucha de consignas”.

ACTIVIDAD N°1: Vamos a encontrar los tesoros escondidos del Pirata Tifón.

<https://www.youtube.com/watch?v=2ujniO5NR0w>



Les proponemos esconder por la casa diferentes objetos. Primero los esconde el adulto o el hermano o hermana mayor y después lo hacen las chicas y los chicos. Hay que descubrir dónde están los tesoros.

Los mayores pueden ayudar diciendo frío...frío... si están lejos, o caliente caliente... si se van acercando al objeto. También pueden dar pistas: está cerquita de...,



Docente: Becerra Marianela- Cabrera Olga – Costanzo Clarisa – Romarion Susana – Tello Sandra –
Ferreyra Rodrigo – Quiroz Gerardo

arriba de..., etc. Los chicos y las chicas pueden disfrazarse como piratas para esconder los objetos por ejemplo fabricándose un parche para cubrirse un ojo.

En el cofre del pirata Tifón hay un tesoro para ustedes ¿LO ABRIMOS?

DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL.

Ámbito: Identidad –**Contenido:** “Búsqueda de estrategias para alcanzar su propósito”.

ACTIVIDAD N°2:

¡A crear tesoros...!

Pensar en familia que tesoro nos gustaría encontrar, por ejemplo: un cofre lleno de golosinas, o de juguetes, etc. Con ayuda de un mayor conversar y confeccionar dicho tesoro con material que tengamos en casa, por ej.: una cajita de cartón. Luego este cofre lo utilizaremos para la búsqueda del mismo.

EDUCACION FISICA.

Contenido: Habilidades Motoras Básicas de Tipo Locomotivo.

Actividades:

Semana 1: Realizamos desplazamientos por el espacio como soldados, caminamos como perritos, corremos como caballos, saltamos como canguros.

Carrera de tortugas: Materiales: Almohada pequeña para cada participante

Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña, se ubican todos en la línea de partida, en cuadrupedia, con la almohada sobre la espalda, a la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar, si se les cae el caparazón deberán volver a la línea de partida, y comenzar nuevamente. Por lo tanto, deben avanzar muy lentamente, gana quien llegue primero a la meta con el caparazón en la espalda.

DIMENSIÓN: JUEGO. AMBITO TRANSVERSAL.

Ámbito: Juego–**Contenido:** “juego con regla”.

ACTIVIDAD N°3:

Juego de la batalla pirata

Prepararemos una soga y pegaremos en su mitad una calavera hecha en cartón. Marcaremos una línea en el suelo, cada pirata o equipo pirata (hermana, hermano, adultos) se pondrá a un



lado de la raya. Cada uno sujeta un extremo de la soga, y a una señal tiran a la vez. El primero que consiga hacer entrar la calavera en su terreno gana.

DIMENSIÓN: COMUNICATIVA Y ARTISTICA.

Ámbito: Plástica- **Contenido:** "Color".

ACTIVIDAD N°4:

"Manchitas de colores" Un adulto realiza manchitas o círculos de diferentes colores y las distribuye en el piso, jugamos a la alfombra mágica. A medida que el adulto nombra un color el niño debe saltar a la mancha correspondiente. Se puede acompañar con música de fondo.



EDUCACIÓN MUSICAL.

Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbito: Educación Musical

Título: Jugamos con la música

Contenido: Rasgos distintivos del sonido: Intensidad: Niveles de intensidad (suave- fuerte).

Primer estímulo

La intensidad es cuando nosotros percibimos el volumen de los sonidos. Hay sonidos suaves como el zumbido de una abeja o mosquito o sonidos fuertes como el rugido de un león o el sonido que hacen las máquinas de construcción.

Escuchamos y observamos en familia el video. Luego los pequeños comentan a sus familias cómo suenan los pasos del elefante (fuertes) y los pasos de los pollitos (suaves). Cantamos la canción y marcamos los pasos del elefante y de los pollitos con las palmas como lo sugiere la canción. Probamos otra vez golpeando con los pies en el piso. ¿Se animan? "Canción el elefante y los pollitos". <https://www.youtube.com/watch?v=xyVCGf-KqWA>

DIMENSIÓN: PERSONAL Y SOCIAL.

Ámbito: Convivencia- **Contenido:** "Participación en juego".

ACTIVIDAD N°5: Para jugar en familia dentro de casa.

¿Quién soy?

Es divertido jugar con un grupo grande de personas. A uno se le tapa los ojos y delante de él se pone una persona que ha de adivinar quién es sólo tocándole la cara, y así sucesivamente jugamos a descubrir a cada miembro de la familia. Otra variante puede ser reconocer a los distintos miembros de la familia por su voz.



DIMENSIÓN: JUEGO. AMBITO TRANSVERSAL.

Ámbito: Juego–**Contenido:** “juego con regla”.

ACTIVIDAD N°6:

Juego “La Cola del caballo”

La familia se divide en dos grupos: Caballo y jinetes. Los caballos llevan un pañuelo sujeto en la cintura a modo de cola. Los jinetes al escuchar una señal de una persona de la familia, persiguen a los caballos y estos escapan hacia el refugio. *El que es atrapado le da su cola al jinete y cambian de roles.

Otra variante.

Un adulto dibuja un animal, por ej.: caballo, chancho, etc., sin cola. Luego pegar la imagen a una altura apropiada en la pared, el juego consiste en ponerle la cola al animal con los ojos tapados con un pañuelo, es orientado por otros hasta llegar a la pared donde está ubicada la imagen. Gana el que acierta ponerle la cola los más cerca posible.

EDUCACION FISICA.

Contenido: Habilidades Motoras Básicas de Tipo Locomotivo.

Semana 2: Con una pelota de papel jugamos con el papá, la mamá, la hermana/o, le lanzamos la pelota con las dos manos hacia adelante, lanzamos con una mano, ahora hacia atrás con dos manos, lanzamos hacia atrás con dos manos nos desplazamos por el espacio realizando saltos como conejos, marchamos como soldado, saltamos con un pie.

Juego: Los niños se ubican detrás de una línea, trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. a la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Es necesario que los niños hagan el recorrido en la posición mencionada; estando permitido solo dar un salto para transponer la línea final.

DIMENSIÓN: JUEGO. AMBITO TRANSVERSAL.

Ámbito: Juego–**Contenido:** “juego con regla”.

ACTIVIDAD N°7:

¡A jugar en Familia!

Se escribe en los papelitos nombres de animales que se desplacen de distintas formas: un gorila, una gallina, un canguro etc. Luego colocar en una bolsa los papelitos

Cada uno debe sacar un papel, un adulto les lee el papel a los niños. Recorrer un trayecto antes delimitado, caminando según el animal que le haya tocado.



Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbito: Educación Musical. **Contenido:** El canto: Canciones que incorporen juegos corporales y dramáticos o teatrales

Segundo estímulo

Escuchamos en familia la siguiente canción: “Juan, Paco, Pedro de la mar” mientras observamos él video, realizamos en familia el juego que propone la canción.
<https://www.youtube.com/watch?v=Xnb5K1E9lpY>.

DIMENSIÓN: COMUNICATIVA Y ARTISTICA.

Ámbito: Lenguaje- **Contenido:** “Adivinanza”.

ACTIVIDAD N°8: ¡ADIVINA ADIVINADOR.....!

El juego consiste en que un adulto leera las adivinanzas (sobre animales) y el niño debera adivinar.



Equipo de conducción: CASTRO, Elisa - CABAÑA Alejandra

CUE7001032-00_Jinz n30_ sala 4 años_ guía n4.pdf