

GUÍA N° 14

- **Escuela:** J.I.N.Z N°11 “Saturnino Segurola”
- **Docentes:** Fernanda Hidalgo, Guallama Nerea, Tejada Facundo, Varela Natalia.
- **Sala:** Naranja 3 Años. **Nivel** Inicial.
- **Turno:** Intermedio
- **Título de la propuesta:** “LOS ANIMALES DE GRANJA”

DIMENSIÓN	ÁMBITO	NÚCLEO	CONTENIDO
Formación personal y social.	Educación física	El niño ,su cuerpo y su movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Habilidades motoras básicas de tipo loco motivo: diferentes formas de desplazamiento.</i>
Comunicativa y artística	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje • Artes visuales • Música 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Oralidad</i> • <i>De producción</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conversación con interlocutores cercanos sobre situaciones compartidas.</i> • <i>Descripción.</i> • <i>La textura.</i> • <i>Técnica: collage</i> • <i>La voz: exploración de la voz y sus posibilidades sonoras.</i> • <i>El canto: avance en la interpretación expresiva de canciones</i>
<i>Ambiente natural y socio cultural</i>	<i>Ambiente natural</i>	<i>Seres vivos y su ambiente</i>	 <i>Animales.</i>

PRIMER DÍA

PRIMERA ACTIVIDAD

Comenzamos la actividad Observando en familia el siguiente el video: “EN LA GRANJA DE MI TIO” <https://www.youtube.com/watch?v=>

Una vez que terminamos de ver el video charlamos en familia y comentamos:

¿Qué animales había? ¿Cómo hacían los animales? ¿Nosotros conocemos algún animal de estos? ¿En casa tenemos algunos?

Para finalizar podemos bailar la canción entre todos.

SEGUNDA ACTIVIDAD: PLÁSTICA PROF: FACUNDO TEJADA

Materiales: hoja blanca, lápiz de colores.

Mamá nos mostrará un cuento enviado por el profesor. ¡a abrir bien nuestros oídos! Luego de escuchar y ver el cuento, en una hoja dibujaremos y pintaremos el gusanito de la historia.

SEGUNDO DÍA

TERCERA ACTIVIDAD.

El día de hoy les propongo un juego :vamos a jugar juntos en familia a imitar animales de granja cada integrante elegirá un animal y jugara hacerlo imitando el sonido, también podemos jugar a que somos el animal y saltamos o corremos etc.

Comentamos en familia ¿Que animales son? , ¿Los conocemos? , si los vimos alguna vez, ¿Cómo son? etc.



Para finalizar realizamos un dibujo juntos de los animales.

TERCER DÍA

CUARTA ACTIVIDAD.

La docente los invitara a las familias a ver las siguientes imagenes : de la selva y de la granja para que las observen: elegir



Luego preguntara: ¿Qué ven allí ¿Qué animales viven allí?¿como son? ustedes los conocen?.

Para finalizar la actividad en una hoja blanca la dividirán en dos y de un lado dibujaran o pegaran animales salvajes y del otro lado dibujaran o pegaran animales de granja.

QUINTA ACTIVIDAD. EDUCACIÓN FÍSICA. Prof. Nerea Guallama

-En esta actividad utilizaremos los mismos elementos de la guía anterior (dado, y un trapo de piso o algún otro recorte de tela que tengamos a mano)

- Entramos en calor imitando diferentes animales camino como un perrito, salto como un sapo, salto como un canguro, camino como una araña.

- Jugamos con el dado, y trasladamos el trapo según la parte del cuerpo que el dado indica, por ejemplo, si el dado indica con la cabeza trasladamos el trapo caminando con la cabeza. Vamos variando trasladamos caminando, luego intento hacerlo trotando, saltando.

- Nos divertimos en familia, el adulto pondrá música en casa y bailamos con el trapo según la parte del cuerpo que el dado indica: por ejemplo, el pequeño lanza el dado, si toca la mano bailamos con el trapo en la mano.

CUARTO DÍA

SEXTA ACTIVIDAD

La docente comenzara haciéndoles recordar las actividades anteriores por medio de las siguientes preguntas: ¿Qué animales conocieron? ¿Cómo se comunicaban? ¿Donde Vivian?

A continuación les enseñara una canción llamada “ASÍ ES LA GRANJA” de la granja de Zenón .

https://www.youtube.com/watch?v=rI3_9Wp2gs&list=RDeNLjdPI9zdE&index1

Cantaran la canción por partes para que niños la repitan, después de esto colocaran la canción para que canten entre todos

En una hoja de dibujo La familia deberán contar y dibujar alguna historia que involucre alguna animal de granja

SÉPTIMA ACTIVIDAD: MÚSICA Prof: Natalia Varela

:¿Cu cu, dónde estás?

¡Hoy les propongo jugar a encontrar a un sapito que está escondido en la casa!, ¿y cómo lo van a encontrar?: ¡Escuchando como canta! Primero aprender la canción:

Canción

Cucu, ¿dónde estás?

Búscame y me encontrarás

¡A jugar! :El niño es el sapito, este tiene que esconderse en algún lugar de la casa. Luego el mayor pregunta cantando: “Cu cu, ¿dónde estás?” El niño desde donde está escondido responde cantando: “Búscame y me encontrarás”. ¡El mayor escucha y se dirige hacia donde escuchó al niño para encontrarlo! Luego invertimos los roles para que el niño sea quien escucha y busca al mayor. ¡Si tienen algún sapito de juguete, también se puede usar como títere para esconderse!

QUINTO DÍA

OCTAVA ACTIVIDAD

Para comenzar esta actividad les pediré que preparen unos almohadones y se sienten a ver esta gran historia “Ratón de campo y ratón de ciudad” <https://youtu.be/g1YLILAKztl>

Una vez finalizado el video pediremos que entre todos comentemos de ¿De que trato el video? ¿Como era el campo? ¿Cómo era la ciudad? ¿Que les gusta mas a ustedes?

Para finalizar la actividad en una hoja realizaremos un collage con materiales que tengamos en casa haremos el ratón de campo y el ratón de ciudad.

SEXTO DÍA

NOVENA ACTIVIDAD.

Para esta actividad les propongo recordar todos los animales de granja que conocimos, ¿cual nos gusto mas? ¿Por qué nos gusta ese animal? ¿Que sonido hace? ¿Como se desplaza? etc.

Luego con masa de sal o plastilina lo que tengamos en casa Modelamos los animales con masa de sal y elementos (palillos, cucharas, cuchillos plásticos), lo colocamos en una bandeja o plato .

Para finalizar enviamos una foto del animal ala docente.

Ingredientes

- 1 taza de sal
- 2 tazas de harina de trigo
- 1 taza de agua tibia
- Colorantes

Elaboración pasó a paso

1. Mezcla el agua, harina y sal, puedes agregar un poco más de sal si ves que se empieza a secar.
2. Divide la mezcla en varias porciones y agrega el colorante (opcional)
3. Haz tus figuras!
4. Pon en una bandeja para hornear y mete al horno por 10-15 min a 180°C

DECIMA ACTIVIDAD. PLÁSTICA PROF: FACUNDO TEJADA

Materiales: masa de sal: 3 medidas de harina-1 medida de sal fina-1 medida de agua, tempera o café, té, polluelo, pimentón, etc.

Con ayuda de un adulto, haremos masa de sal, una vez lista realizaremos en la tridimensional el gusanito antes dibujado, lo armaremos bien largo amasando con nuestras manitos, luego lo enrollamos como un caracol, y armaremos así un apoya vasos, una vez seca la masa, lo pintamos con tempera o café, té, polluelo, pimentón, etc., y listo para usar.

SÉPTIMO DÍA

DECIMA PRIMERA ACTIVIDAD: MÚSICA Prof: Natalia Varela

: ¡**Cu cú, cu cú, cantaba la rana!** Preguntar a la familia si conocen la canción de la rana que cantaba “*Cu cú, cu cú*”. Si la conocen aprender y cantar juntos. “*Cu cú, cu cú, cantaba la rana, cu cú, cu cú, debajo del agua...*” Si no la conocen, escuchar el audio que se envía.

- ¿Cómo hace la ranita? ¿Además de “*Cu cú*”, cómo más hacen las ranitas? Imitar el sonido de una rana y luego cantar solo la parte de la canción que dice “*Cucú*”.
- ¡Fabricar una ranita con papel (un dibujo), medias o lo que tengan en la casa para jugar con la canción! ¡Cada vez que la canción dice “*Cu cú*” la ranita aparece y

OCTAVO DÍA

DECIMA SEGUNDA ACTIVIDAD:

Para esta actividad buscaremos en nuestras casas todos elementos en desuso o descartables como lanas, plumas, cáscara de huevo, semillas, paja, cartón etc.

Luego en una hoja, cartulina, cartón lo que tengamos realizaremos un collage formando una granja o animales de granja.

Para finalizar mandaremos un video y foto a la docente contando acerca de lo realizado en la actividad.

NOVENO DÍA

DECIMA TERCERA ACTIVIDAD

Para esta actividad les pediré a los papas que les lean a sus pequeños el siguiente texto

"Los animales tienen la ropa que mejor les queda: la más adecuada y abrigada y tan a medida como no podrían encontrar otra. Además crece con ellos. No tiene botones, no tiene cierres con qué complicarse, no hace falta reformarla y, lo que es más importante, nunca pasa de moda. Si usaran ropa como nosotros podrían tener muchos problemas. Este libro muestra precisamente esos problemas".

Autora: Judi Barret

Ilustraciones: Ron Barrett

Ediciones de la Flor. Colección El libro en flor.

A continuación veremos el video de una poesía muy hermosa.

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

Los animales no deben usar ropa...

...porque sería desastroso para el puercoespín

...porque el camello podría usarla en lugares equivocados

...porque la serpiente la iría perdiendo por el camino

...porque el ratón podría perderse adentro

...porque el cerdo la ensuciaría mucho

...porque a la gallina le complicaría la vida

...porque el canguro la encontraría bastante inútil

...porque la jirafa quedaría un poco tonta

...porque la morsa la tendría siempre mojada

...porque el reno se enredaría

...porque los lirones la usarían al revés

***...y porque sobretodo podría hacer quedar
en ridículo a la gente.***

DECIMA CUARTA ACTIVIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA. Prof. Nerea Guallama

- En esta actividad utilizaremos los diferentes elementos que tengamos en casa botellas, tarritos, cajas, pelotitas, trapos.
- Les damos un momento a los pequeños para que conozcan los elementos, los dejamos jugar libremente con ellos.
- Le pedimos a los pequeños que lancen el Sr. Dado y con la parte del cuerpo que el dado indique traslado un elemento al otro extremo de donde se encuentre el pequeño, y vamos repitiendo la actividad. Es importante en esta actividad que los pequeños tengan variedad de elemento para transportar.
- Invitamos a jugar a los integrantes de la familia: todos los elementos se encontrarán juntos a la orden del adulto los participantes deberán correr y transportar hasta su lugar un elemento, recordar a los pequeños que solo pueden trasladar de un elemento a la vez. Al finalizar con ayuda del adulto contamos cuantos elementos transporto cada integrante.

DECIMO DÍA

DECIMA QUINTA ACTIVIDAD

- Para finalizar Armamos entre todos la maqueta de una granja podremos utilizar elementos en desuso o descartables.

Una vez terminada enviamos una foto a la docente.

DIRECTORA: ZULEMA ZAMORA