

GUÍA PEDAGÓGICA N° 9

Escuela: ENI N° 23 Prof.: "Margarita Ferrá de Bartol"

Docentes Responsables: Romina Álvarez - Susana Teruel - Cristina Riveros.

Nivel Inicial: "Salas de 5 años" SECCIÓN: "A", "B" y "G"

Turno: Mañana y Tarde.

Fecha: Desde el día 27 de julio al día 7 de agosto

ÁREA CURRICULAR: INTEGRADAS

Título de la propuesta: "Un encuentro diferente"

Dimensión: "Formación Personal y Social". Ámbito: Autonomía.

CONTENIDOS: Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

CAPACIDADES GENERALES Y ESPECÍFICAS: -Resolución de Problemas.

-Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales. -Identificar, analizar y describir una situación problemática del entorno.

ACTIVIDADES:

1. Prepararán un Memo test con la familia, para ello deberán realizar tarjetas de 15 cm x 5 cm, con los nombres de cada integrante, el juego consiste, en poner los carteles con las letras hacia abajo, y el participante debe intentar encontrar dos tarjetas con los nombres iguales. Ganará quién encuentre más tarjetas idénticas.

2. Conversarán con la familia, sobre cuántos años tiene cada uno, ¿quién es el mayor integrante? ¿Quién el menor? En un papel anotarán la edad de cada uno y el nombre propio en imprenta mayúscula que corresponda, buscarán en revistas, diarios, folletos los números, los recortarán y pegarán en la hoja.

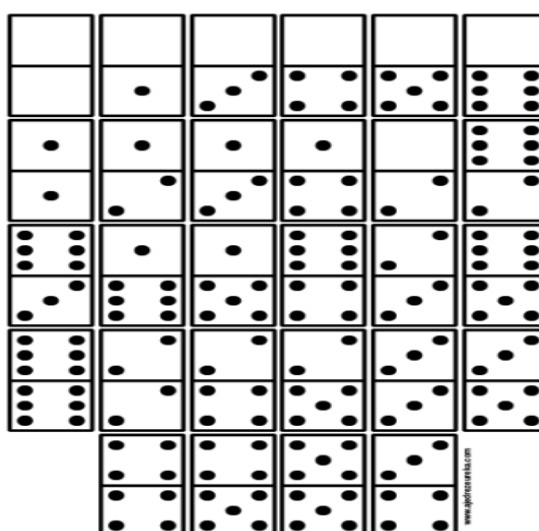
3. Prepararán un Memo test con los números del 0 al 10, en hojas de papel o cartón cortarán cuadrados de 10cm x 10cm, el juego consiste, en poner las mismas hacia abajo, y el participante debe intentar encontrar dos iguales. Ganará quién encuentre más tarjetas con números idénticos.

4. Jugarán con las tarjetas, de la actividad anterior, las colocarán sobre la mesa y deberán ordenar del 0 al 10 y colocarán encima de cada número tantas piedritas, fideos como indique. Otra opción es ponerlas boca abajo y al darlas vuelta, decir el número y luego buscar la cantidad que indica. Podrán también inventar tu propio juego y reglas.

5. Jugarán al bingo, previamente deberán armar junto al niño las tarjetas para los miembros de la familia que quieran participar, ya sea en papel o cartón. Además, deberán hacer las bolillas con esos materiales o con tapitas y escribirán los números del 0 al 10. Un representante de la familia es el que sacará una bolilla con un número, lo leerá y mostrará, si alguien lo tiene deberá colocar alguna ficha, poroto o fideo, gana el que completa primero su cartón.

6. Jugarán al domino. Previamente deberán realizar 28 fichas rectangulares de cartón. Cada ficha estará dividida en 2 espacios iguales en los que aparecerá una cifra de 0 hasta 6. Las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estos números. Se podrá jugar con 2, 3 o 4 jugadores. Cada jugador recibirá 7 fichas al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardarán en el pozo. Iniciará la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto. En caso de no tener dobles ningún jugador, comenzará el jugador que tenga la ficha más alta.

A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turnos. En su turno, cada jugador deberá colocar una de sus fichas en uno de los extremos abiertos, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincidirán con los puntos del extremo donde se está colocando. Los dobles se colocarán de forma transversal para facilitar su localización. Si no tiene para colocar puede robar del pozo, gana quien se queda primero sin fichas.

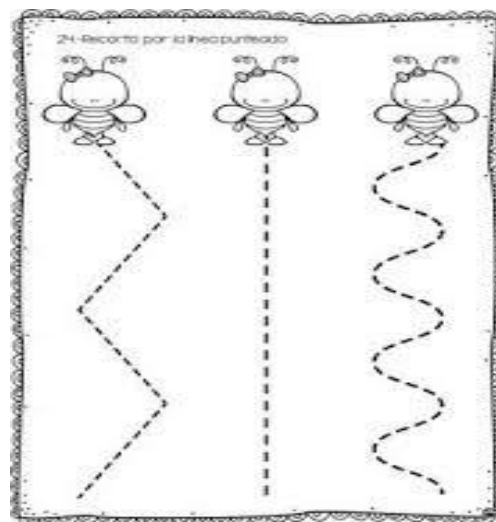


7. Recortarán círculos de papel, en cada uno se escribirá la letra del nombre propio del estudiante, se agregarán algunos círculos con varias letras del abecedario, para que el niño/a busque y forme su nombre, esta actividad se irá complejizando a medida que se agreguen más letras a la búsqueda.

8. Un adulto trazará el nombre del estudiante, pero esta vez lo hará donde haya tierra, el grabado será lo más grande posible, luego se invitará al niño/a, que camine contorneando cada letra de su nombre. Se repetirá el juego las veces que desee.

9. Con las tarjetas realizadas en la actividad N°1 (tarjeta con los nombres de cada integrante), uno de ellos se encargará de pegarlas con cinta debajo de cada silla (lo hará sin que nadie lo vea), a la hora del almuerzo, se invitará a que adivinen ¿qué puede haber debajo de cada silla? luego de escuchar algunas opciones, se los invitará a despegar cada uno de los carteles y se leerá el nombre de la tarjeta, quién cambiará su lugar antes de sentarse, esto se repetirá en la cena, y si desean al día siguiente. Los carteles deberán mostrarse para que el estudiante reconozca su nombre

10. El niño/a buscará imágenes pequeñas, las recortará luego las pegará en una punta de un rectángulo de papel, con ayuda de un adulto realizará con un marcador o lápiz, diversos trazos, uno en cada rectángulo (ondas, zigzag, bucles, etc.). Tratarán de que el pequeño no levante el lápiz, luego iniciará el recorrido cortándolo con una tijera, pararán al llegar a la imagen. Esta actividad se guardará en un sobre de papel donde el estudiante escribirá su nombre.



11. Para esta actividad se utilizará uno de los carteles ya confeccionados con el nombre del estudiante, acompañado de un adulto el cual tapaná alguna de las letras, y le preguntará ¿Qué pasará si olvidamos escribir alguna letra de nuestro nombre? ¿Se leerá igual?, se tapaná una letra por vez. Esto permitirá que la pronunciación del nombre del niño/a se escuche diferente, a cómo debería ser en realidad.

12. En un trozo de tela, bien liso el estudiante escribirá su nombre, utilizando un pincel y témpera de color, cuando esté seco con el dedo índice recorrerá cada letra, esto lo realizará varias veces, lo guardará en la caja junto a las otras actividades.

Dimensión: Comunicativa y Artística. **Ámbito:** Artes Visuales - Plástica.

Contenido: Signos del lenguaje plástico visual: Relaciones Espaciales (derecha-izquierda)

Capacidades: Aprender a aprender (Búsqueda de información, presentación de producciones propias)

TITULO: “Arte Plegado”

ACTIVIDADES:

1°. En esta actividad necesitarán los siguientes materiales: una hoja blanca N°5, una de color N°5, plasticola y tijera. Cortar la hoja de color por la mitad, doblar en varias veces, como le permita la hoja. Cada vez que dobles la hoja, los bordes o las puntas del papel deben unirse.

Con una tijera, comienza a realizar cortes en los distintos bordeas del papel doblado. Luego despliega el papel totalmente y podrán apreciar un original diseño formado por los recortes que has hecho. Pegarán el papel plegado sobre el lado derecho de la hoja blanca N°5 (quedando vacío el lado izquierdo de la hoja soporte).

2°. En la siguiente actividad se necesitarán estos materiales: hoja blanca N°5, hoja de revista o diario, tijera y plastécela.

Para realizar el plegado: doblar una parte del papel de revista hacia adentro marcando bien el pliegue con tus dedos. Luego haz lo mismo, pero plegando el papel hacia afuera, como si fuera un abanico.

Repite el procedimiento de plegado hasta que toda la hoja quede totalmente doblada.

Sin estirar, cortar la tira de papel plegado por la mitad. Le quedarán dos papeles plegados. Sobre uno de ellos recorta una forma diferente, intentando dejar parte del borde sin cortar (todas las figuras quedarán unidas por ese borde).

Ahora sí, desplegar el papel que han recortado para observar como ha quedado el diseño. Pegar el papel plegado sobre el lado izquierdo de la hoja blanca N°5 (quedando vacío el lado derecho de la hoja soporte). ¡LISTO, TUS OBRAS ESTÁN TERMINADAS!

Dimensión Comunicativa y Artística

Ámbito: Música

Contenidos: Rasgos distintivos del sonido: timbre.

Capacidad General y Específica: Comunicación: Relatar experiencias propias y/o ajenas.

ACTIVIDAD 1

- a) La familia se sentará en ronda y en el medio se ubicará el estudiante.
- b) El/la niño/a cerrará los ojos durante 30 segundos que serán contados, mentalmente, por un familiar.
- c) Al terminar el tiempo, el estudiante abrirá los ojos y le contará a su familia que escuchó.

ACTIVIDAD 2

- a) La familia se sentará en ronda y en el medio se ubicará el estudiante.
- b) El/la niño/a cerrará los ojos durante 30 segundos que serán contados, mentalmente, por un familiar.
- c) Se dispondrá de cuatro elementos sonoros de distinto material (madera, plástico, vidrio, metal, etc.)
- d) Durante los 30 segundos en que el estudiante está escuchando con los ojos cerrados se ejecutará un elemento sonoro.
- e) Al finalizar el tiempo de escucha el estudiante le contará a su familia que elemento sonoro escuchó. Así hasta que se ejecuten todos los elementos sonoros.

Dimensión: Formación Personal y Social

Ámbito: Educación Física

Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo manipulativo: Formas de Lanzamiento

Capacidades Generales: Comunicación-Aprender a aprender-Trabajo con otros.

Capacidades Específicas: -Expresar, por medio de distintos lenguajes e ideas, emociones, sentimientos y opiniones argumentando oralmente sus puntos de vista.

-Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

-Construir y afianzar vínculos sociales solidarios, valorando al otro, escuchando sus ideas.

ACTIVIDADES:

1. **Tiro al blanco:** El niño deberá lanzar hacia la pared a una distancia de tres metros, donde habrá dibujado con tiza, círculos de diferentes tamaños con puntajes del uno al cinco. Los lanzamientos serán, primero con mano hábil y luego con las dos manos, tratando de sumar el mayor puntaje posible jugando con un familiar.

2. **Bowling:** Con ayuda de un familiar ubicará 8 botellas vacías en el piso, cada una con diferentes puntajes, luego de esto el niño se alejará unos tres metros para tratar de tirar

la mayor cantidad de botellas con tres lanzamientos, utilizará una pelota de media (usará una y ambas manos). Contará la cantidad de botellas que tiro y sumará el puntaje.

3. La pelota en el círculo: El niño se ubicará a una distancia de tres metros deberá hacer llegar la pelota rodando hasta que esta quede dentro del círculo, se dibujarán varios círculos en el piso con puntajes del uno al cinco, lanzará varias veces con variantes (una mano y dos manos juntas). Luego con ayuda sumará el puntaje alcanzado.

4. EL Quemado: El juego consiste en que uno o varios de los integrantes de la familia pasarán caminando sobre una línea de cinco metros de largo, el niño se ubicará a tres metros a uno de los costados de la línea, cada vez que pase un familiar deberá “quemarlo” lanzando la pelota de media para tocarlo y “eliminarlo del juego”. Luego de esto deberá contar la cantidad de participantes que eliminó.

5. A embocar en el aro: Un integrante de la familia simulará ser un aro de básquet con sus brazos, y el niño de diferentes posiciones a tres metros de distancia tratará de lanzar y embocar en el mismo utilizando una mano y luego ambas para hacerlo.

6. Lanzar y buscar: El niño deberá lanzar la pelota de media en diferentes direcciones adelante, arriba o atrás para buscar la misma antes que deje de rodar, realizará los lanzamientos con una y ambas manos. ¡Vamos que tú puedes!



DIRECTORA: Profesora Adriana Galdeano