

J.I.N.Z N°5 sede Esc. Albert Einstein, salas de 3 años

PROPUESTA PEDAGOGICA -GUÍA N°8

Escuela: J.I.N.Z N°5 sede Esc. "Albert Einstein", Esc. "José Lombardo Radice"

Docentes: GUTIERREZ, Sandra; VILLAFANE, Andrea Gisela.

Nivel: Inicial

Sala: 3 años

Turno: Mañana y Tarde

Título de la propuesta: ¡AY QUE FRESQUETE, EL INVIERNO LLEGÓ!

DIMENSIÓN	ÁMBITO		NÚCLEO	CONTENIDOS
Formación personal y social	Identidad	J	Autoestima	Resolución de problemas.
	Autonomía		Cuidado de sí mismo	Adquisición progresiva de hábitos.
	Convivencia	U	Interacción social	Participación en juegos, respetando acuerdos.
	Educación física		Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo: desplazamiento	
Comunicativa y artística	Lenguaje	E	Oralidad	Habla y escucha
	Literatura infantil		Apreciación	Escucha y disfrute de la lectura de textos literarios
	Artes visuales: Plástica		Producción	Construcción y modelado.
	Música	Producción	la voz, acompañada con el cuerpo	
Danza: expresión corporal	G	G	Producción	Exploración y reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo.
AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL	Ambiente natural	O	Seres vivos y su ambiente.	Exploración activa y sistemática.
	Ambiente social		Historias de la comunidad.	Historia Nacional, las efemérides a través del tiempo

Contenidos

Docentes a cargo: GUTIERREZ, Sandra; VILLAFANE, Gisela; GOMEZ, Cristian; ORELLANO, Victoria; PELAYES, Federico.

J.I.N.Z N°5 sede Esc. Albert Einstein, salas de 3 años

Capacidades:

Generales:

Específicas:

- Comunicación: Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando su punto de vista.
- Resolución de problemas: Identificar, analizar y describir una situación problemática del entorno.

Desarrollo de las actividades.

■ Actividad N°1

En familia, observar la imagen de la bandera argentina. Preguntar ¿cómo se llama? ¿Dónde la has visto? ¿En la Escuela hay una? ¿La saludamos cuando llegamos? ¿Recuerdas la canción? En este momento proponerle al niño/a cantar la canción de la Bandera del Jardín.

Finalmente, buscar papeles de color celeste y amarillo, y con ayuda del adulto trozamos en pequeños recortes. Sobre la hoja solicitar al niño, pegar los papeles.



Educación Física: Trabajar con palo de escoba o algún material similar. Simular andar a caballo por el espacio libre de casa a la orden del adulto responsable quedarse quieto como estatua, repetir este ejercicio dos o tres veces. Luego distribuir por el espacio libre diferentes obstáculos (tubitos de papel, botellas, telas, etc.) simular andar a caballo con el palo de escoba o algún elemento similar sin tocar ningún elemento, repetir este ejercicio dos o tres veces.

Juego. “*pilladita a caballo*”: en el espacio libre el niño deberá atrapar o tocar al adulto responsable sin dejar ni bajar del caballo, luego se invierten los roles. ¡SUERTE!

Descansar sentados en el piso, inflarse y desinflarse como un globo. Lavarse bien las manos y tomar agua.

■ Actividad N°2

En familia observamos el video enviado por la maestra. “La historia del ratón Sidro.”

J.I.N.Z N°5 sede Esc. Albert Einstein, salas de 3 años

Finalmente, realizar la cama de “Sidro” con una caja de fósforos o de té. Convertir un corcho en ratón, similar al de la historia escuchada. En una hoja, el niño deberá pegar tres papeles de colores para simular las frazadas de la cama del ratón.

Educación musical: Inicio: Buscamos un lugar de la casa que sea cómodo con ayuda de algún integrante de

nuestra familia, para escuchar la canción “La familia polilla”

Link: <https://youtu.be/a5CZxKXgKHo> estiramos una mano pasándola por arriba de nuestra cabeza tratando de alcanzar el hombro contrario ,repitiéndolo con la mano contraria , luego colocamos las manos sobre nuestra panza imitando ser un globo que se llena de aire lo retenemos unos segundos y exhalando el aire ,así tres veces.

Desarrollo: escuchamos la canción “El sol de los bigotes”;

Link: https://youtu.be/w-NJWT_j41I cada vez que escuchamos las palabras sol y luna la cantamos y acompañamos con los elementos encontrados en la cocina de mamá de la guía anteriormente realizada. (Cucharitas, tapas de las ollas, vasitos rellenos con arroz o piedritas.

Cierre: para finalizar escuchamos la canción “Estrellita donde estas”

Link: <https://youtu.be/HYNUAfAGrp> realizando una ronda hasta que finaliza la canción.

■ Actividad N° 3

En familia, buscar en casa objetos que puedan rodar, una palangana o balde. Inclinar una mesa o tabla, el niño/a se debe ubicar en uno de los extremos y el adulto en el otro. Quien este en la parte alta de la mesa o tabla inclinada, tendrá los objetos, mientras que el segundo participante se ubicará en el otro extremo con el recipiente o palangana y deberá recibir los objetos que bajan por la tabla. Luego intercambiar de lugares.

Enviar un video del juego realizado a la maestra.

■ Actividad N°4

Frazada mágica: utilizar una manta o frazada trasladar distintos objetos de un lugar a otro, en el interior de la casa. Luego el adulto debe pasear al niño en la frazada. Envolverse

J.I.N.Z N°5 sede Esc. Albert Einstein, salas de 3 años

juntos con la manta, indicar al niño con frases tales como: enrollarse como un canelón o como un caramelo, etc. Finalmente, bailar arriba de la manta la canción “COPO DE NIEVE” (enviada por la maestra)

En una hoja oscura, el niño deberá pegar copos de nieve, simulados con algodón.

■ Actividad N° 5

Buscar una caja o recipiente descartable, con tapa. Realizar una ranura en el medio de la tapa, al igual que una alcancía, teniendo en cuenta que puedan pasar cartas españolas. Ofrecer al niño un mazo de cartas y solicitar que las introduzcan al recipiente o caja por el corte. Luego vaciar el tarro o caja y volver a realizar la acción.

■ Actividad N° 6

Preparar tarjetas con las partes de la cara y algunas partes del cuerpo. Ofrecer al niño, vasos y platos descartables o de plástico. En cada imagen estará un plato donde se colocará la cantidad de vasos de acuerdo a lo observado en la imagen. Por ejemplo, una boca, le corresponde una tapa, dos manos, dos tapas, una nariz, una tapa. En un primer momento lo debe realizar el adulto y luego el niño con el adulto.

¡IMPORTANTE! Enviar un video de 20 segundos a la maestra, de esta actividad.

Educación Física: Simular como caminan diferentes animales (perro, cangrejo, elefante, pingüino, etc.) libres por todo el espacio, a la orden del adulto volver rápido a la casita (espacio previamente delimitado no más de dos metros), repetir esta actividad dos o tres veces. Luego marcar un recorrido de tres metros más o menos por el espacio libre de casa, en donde el niño deberá ir caminando como un animal que le indicará el adulto responsable vuelvo corriendo, luego realizar lo mismo, el adulto responsable y el niño deberá indicar un nuevo animal.

Juego. “carreras de animales”: deberán correr una carrera con el adulto responsable primero simulando caminar como perros, luego como pingüinos y para finalizar como canguro. ¡SUERTE!

Descansar sentados en el piso, inflarse y desinflarse como un globo. Lavarse bien las manos y tomar agua.

■ Actividad N° 7

Buscar, medias y hacer pelotas con cada par. Aproximadamente 5 pelotas. Además buscar, una lámina de cartón y el adulto debe marcar un círculo, y dibujar una cara con la boca

J.I.N.Z N°5 sede Esc. Albert Einstein, salas de 3 años

abierta. Una vez preparado el material, explicar al niño que las pelotas de media deben pasar por la boca como si fueran caramelos o chocolate. Podrán, decorar el rostro con lanitas simulando el pelo.

Finalmente, en una hoja sellar utilizando tubos de cartón, de servilletas o papel higiénico.

Educación musical: Inicio: Buscamos un lugar de la casa y algún integrante de la familia que nos ayude. Escuchamos la canción

Estaba el Sr Don Gato enviada por whatsapp link https://youtu.be/9Oyz_egsKI4

Desarrollo: charlamos de que animales menciona, reproducir con la voz su sonido o gesticulamos algo que identifique el animal que se está mencionando. Luego escuchamos nuevamente, al aparecer siguiente onomatopeya marrama miauu miauu miauu hacemos un girito en el lugar. Pedimos ayuda a algún integrante de la familia para juntar los cotidiafonos utilizados en la actividad anterior, elegimos las cucharitas y cada vez que la canción diga miau, miau, miau acompañamos.

Cierre: Cantar la canción y tocar los objetos sonoros donde solo cuando escuchemos los instrumentos (no se escucha ninguna voz).

■ Actividad N°8

Utilizar las pelotas de media nuevamente, el niño y el adulto deben estar en el extremo contrario a los recipientes donde deben trasladar las pelotas. Los participantes, se deben sacar las zapatillas y colocar dos hojas en el piso, una para cada pie, a la cuenta de 1,2,3 salen los jugadores arrastrando los papeles en los pies llevando las pelotitas a la caja o balde. Luego, podrá utilizar una bandeja para trasladarlas. El juego comienza y se repite, hasta que el interés decaiga.

Enviar un video a la maestra de 15 de segundos.

Artes visuales: Plástica: Realizar junto a un familiar un títere con un tubo de cartón, pinturas y un palito de helado o un palillo, etc. Construye el que más te guste... Mira los modelos (imágenes anexadas por la maestra)

■ Actividad N°9

En casa, recortar círculos de cartón tamaño mediano y perforar dos veces en el medio. Utilizar un recorte de tela para cubrir el dedo índice del adulto, o bien puede ser cortar el dedo índice de un guante en desuso, el mismo será un ratón.

J.I.N.Z N°5 sede Esc. Albert Einstein, salas de 3 años

■ Actividad N° 10

En familia, utilizar el títere de ratón armado el día anterior, y cantar la canción “DEBAJO DE UN BOTÓN” utilizando los botones. Luego será el niño quien realizará los movimientos con la canción.

Finalmente, pintar y pegar los botones de cartón en la hoja. El adulto deberá dibujar el ratoncito.

■ Actividad N°11

EL gato y el ratón: dos o más participantes. Uno de los jugadores, será el gato el resto los ratones. El gato podrá utilizar, una vincha con orejitas, tipo cotillón (si hay en casa) o un pañuelo simulando la cola. El juego comienza cuando el gato dice ¡MIAU, MIAU, MIAU TENGO HAMBRE RATONES QUIERO COMER! En ese momento los niños deben correr por el espacio. El gato atrapa a los ratones y los llevará a un sector que llamarán cueva. El juego finaliza, cuando el gato haya cazado todos los ratones. Intercambiar roles.

Realizar una hoja soporte, con colores.

■ Actividad N°12

En familia, buscar hojas secas y esparcirlas sobre una hoja con plasticola blanca.

■ Actividad N°13

Juntar ramitas secas, con estos armar en una hoja una casa y solicitar al niño dibujar la familia.

Directora: Prof. Ariela Fleury.