

Guía Pedagógica N°5

Escuela: ENI 33 María Laura Devetach CUE: 700087300

Docentes: Salas de 5 – Secciones A, B, E y H

Nivel: Inicial

Turno: Mañana/ Tarde.

Dimensión	Ámbito	Núcleo	
☺ Comunicativa y artística	Artes visuales: Plástica	Producción	J
☺ Ambiente	Lenguaje	Iniciación a la lectura	U
Natural y socio Cultural	Matemática	Número y sistema de numeración	E G O

Título de la propuesta: “Jugamos creando”

Contenidos:

- Construcción y modelado (en el espacio tridimensional)
- El reconocimiento del nombre propio
- Lectura de números
- Disfrute del juego

Objetivos:

- Desarrollar las posibilidades de comunicación y expresión, promoviendo el disfrute por pintar, dibujar, construir.
- Desarrollar el interés por el uso de materiales, tiempos y espacios diversos, para promover la creatividad, la expresión y la combinación creativa de los mismos.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación recreando y/o creando sus propios juguetes con materiales en desuso.

Nota para las familias: *El juego es una actividad esencial de la infancia, siendo este un motor en el desarrollo del niño. La idea principal en esta guía, es que el niño logre desarrollar su creatividad, a partir de actividades sencillas con elementos que tienen en casa, fomentando la reutilización de distintos materiales para la construcción de sus propios juegos.*

Aclaración: todos los materiales que se reutilizaran, se pedirán con anticipación a las familias, siendo de fácil acceso.

Propuestas de actividades:

Día 1: (Dimensión Comunicativa y artística /Ámbito: Artes visuales: Plástica. Ámbito: Matemática) **“Rompecabezas”**

La docente enviara un audio al grupo de Whatsapp preguntándoles a los alumnos si ellos tienen rompecabezas en casa, si les gusta jugar con los mismos, y les contará que realizaran, con materiales que tengan en casa, su propio rompecabezas. El mismo será acompañado por imágenes para que sea más fácil la comprensión de la consigna.

Se les pedirá a los alumnos que realicen un dibujo (el que deseen), en cualquier hoja que tengan en casa, y que lo pinten, luego se les pedirá que corten el mismo en 4 partes (con ayuda del familiar designado) y así tendrán listo el rompecabezas.

Para finalizar se los invitara a que jueguen con las familias a armarlo y quien quiera y se anime construya otros, pueden hacerlo en otros materiales como cartón.

Actividad Ed. Física (Prof. García, Myriam) “Cuerpo propio”

Con la ayuda de un adulto, confeccionar 3 tarjetas, cada una de color diferente. Un color significara: **caminar**, otro **correr** y otro **parar**. Para iniciar la actividad el adulto las tendrá en su mano y el niño se desplazara por el espacio según el color de la tarjeta.

Juego: “El jefe indio”

Invitaran a más miembros de la familia, una persona será el jefe. Uno dará la orden (Jefe) y los otros participantes (indios) saldrán de su casa. El jefe deberá atrapar a la mayor cantidad de indiecitos que pueda, los pillados se transforman en jefes y ayudan a pillar. (Los roles y refugios quedaran fijados antes de iniciar el juego)

Día 2: (Dimensión Comunicativa y Artística/Ámbito Artes Visuales: Plástica. Ámbito: Matemática) **“Carrera de gusanos”**

Se invitara a los alumnos, a que armen (junto a sus familias) gusanos de papel. Para el armado del mismo la docente enviara un video o fotos explicando cómo deberán realizarlo. (El armado es muy sencillo, ya que consiste solamente en realizar dobleces a los papeles)

A continuación la docente les explicara el juego que realizaran con los gusanitos, el mismo consiste en que soplen en los gusanitos, con bombillas o lapiceras (a la que le saquen la carga que contiene la tinta), así estos comenzaran a moverse. Se les pedirá que marquen sobre la superficie, en la que jugaran, un lugar de salida y uno de llegada. Así sabrán quien llega primero a la meta.

Para finalizar se les pedirá que jueguen a la **“carrera de gusanos”** con los integrantes de su familia, y para hacerlo más entretenido se les pedirá que anoten en una hoja los puntajes que van obteniendo (el primero que llegue a la meta tendrá 3 puntos y el segundo 1 punto), el que llegue primero a los 10 puntos será el ganador.

Se les pedirá que envíen (quienes puedan) video registrando el juego en familia.

Actividad Ed. Musical. ¿Qué sonido es? Contenido: Rasgo distintivo del sonido: timbre. Sonidos del entorno natural y social: voces y transportes. **Prof. Abelin, M. Candelaria.**

Actividad 1: Hablar con los niños sobre los diferentes sonidos de los animales (que ellos recuerden como es su sonido característico) y de la ciudad como por ejemplo como suena una ambulancia, una patrulla, entre otros y del campo (el viento, pajaritos, etc.). Mirar y escuchar el video "[SONIDOS GRAVES Y AGUDOS](#)"; escuchar nuevamente con la ayuda de alguien de la familia y adivinar qué suena, identificando también si son sonidos ALTOS (agudos) o bajos (graves).

Escuchar el video "[Adivina cual es el sonido](#)" y sin mirar, tratar de adivinar que sonido escucha el niño ¿Son altos o bajos?

Día 3: (Dimensión Comunicativa y Artística/ Ámbito: Artes Visuales: Plástica. Ámbito: Lenguaje) "**Las letras de mi nombre**"

La docente enviará un audio al grupo de Whatsapp contándoles a los alumnos que la propuesta del día es realizar un panel con las letras de su nombre, y que para eso necesitaran materiales que tienen en casa. Les contara cuales son los materiales que necesitaran, y les explicara que antes de empezar a trabajar deberán buscar todos los materiales y ordenar el lugar donde realizaran el mismo.

Quando este todo listo se pondrán **¡Manos a la obra!**

Se les enviaran imágenes y audios a las familias, para que puedan guiar y ayudar a los alumnos en la construcción del mismo. Para eso necesitaran contar con broches (uno por cada letra del nombre y cartón o papel (lo que tengan es casa).

Una vez realizado el **panel**, se les pedirá a los alumnos que armen su nombre.

Para finalizar se les propondrá decorar el panel por las orillas, como más les guste, con materiales que tengan en casa (pueden pintar con lápices, marcadores, pinturas, pegar papelitos de colores, etc.)



- Pueden realizar paneles con distintas palabras, o con nombres de los integrantes de la familia.

Actividad Ed. Plástica. COLLAGE. Contenido: Organización del espacio bidimensional. Técnica collage. **Prof. Pérez, Paola.**

Imitamos animales... a descubrir *Un adulto debe decirle al alumno que camine estirado en punta de pie. ¿Qué animal puede ser? la jirafa. *Caminar lento y con los brazos abiertos. ¿Qué animal puede ser? el elefante. *Salta, salta, salta. ¿Qué animal puede ser? el conejo. *Camina en cuclillas y golpear el pecho. ¿Qué animal puede ser? el mono.

Actividad 1: A crear un lindo collage. En esta técnica se utiliza recortes de revista,

libro, diario, fotográfica, telas para crear. **1** Busca recortes de revista, diario, libro, personas que realizan distintos tipos de movimiento con el cuerpo parecida o iguales a las que realizaron en el juego. **2** Recorta. **3** Pega (antes de pegar juega con las imágenes sobre la hoja, colócalas en el lugar que desees arriba, abajo, en los costados, una figura al lado de la otra o separadas) **4** Agregar a tu composición el cielo, el sol, la luna, árboles, flores lo que desees también puedes agregar elementos con textura. **5** No olvides de colocar tu nombre al collage realizado.

El detective creador!! Colócate una gorra o sombrero y unos lentes luego con la ayuda de un adulto: busca una fotografía tuya y de tu familia, objetos que te gusten algún juguete luego coloca todo los objetos en el piso y comenta ¿Cuáles fotografías te gustan más? ¿Quiénes son las personas que aparecen? ¿Cómo se llama tu juguete preferido? Juega con mucho cuidado cambiando de lugar las fotografías y los objetos.

Día 4: (Dimensión Comunicativa y Artística /Ámbito: Artes Visuales: Plástica. Ámbito: Matemática) “**Bingo**”

A través de un audio de voz, la docente les propondrá a los alumnos construir un juego de bingo para jugar en familia.

Al igual que la actividad anterior se les nombraran los diferentes materiales con los que lo pueden realizar (cartón, papel, tapitas, papeles de colores, etc.) y se les recordara que antes de empezar a trabajar necesitan tener todos los materiales listos y el lugar de trabajo en orden.

Se les enviaran diferentes imágenes como guía, para que sea más fácil realizar el juego, también se le pedirá al familiar designado que ayude con la construcción del mismo.

Una vez finalizado, podrán jugar en familia, y se les pedirá que envíen fotos del momento como registro de la actividad.

Actividad Ed. Física (Prof. García, Myriam) “Cuerpo propio”

Con la ayuda de un adulto preparan un lugar para hacer ejercicios. Comenzar con una caminata por el lugar, luego combinar la caminata con trote, con salto, con trote y movimiento de brazos. El adulto puede indicar con la palabra el momento del cambio: “*ahora trotar*”, por ejemplo. Variante 1: Combinar saltar con dos pies juntos y luego trote suave. Variante 2: caminar empujando algún objeto Ej. Una rueda, silla más pesada.

El adulto que dirigió la actividad preguntara al niño: En qué momento sentías más fuerte el corazón? Cuando caminabas lo sentías? Te costó empujar? (el elemento asignado), que sentiste?

Día 5: (Dimensión Comunicativa y Artística /Ámbito: Artes Visuales: Plástica. Ámbito: Matemática) “**Bowling**”

Se invitara a los alumnos a realizar un juego de bolos con diferentes envases que tengan en casa: botellas plásticas, latas de arvejas, o tubos de papel servilleta. Listo? Ahora se les

pedirá que decoren los envases como más les guste y con los materiales que tengan en casa, luego deberán poner en cada uno un número diferente (del 1 al 10)

Cuando tengan terminen de construir el juego podrán jugar en familia.

Para finalizar y complejizar el juego, se les pedirá que vayan anotando en una hoja los puntajes que van obteniendo cada miembro de la familia (cada botella vale el número que tiene escrito, siempre y cuando sea volteada)

Y se les pedirá al familiar designado que ayude al alumno a contabilizar los puntos para saber cómo termino la partida. Podrán enviar fotos y/o videos.

Actividad Ed. Musical. Fígaro y Rossina. Contenido: Rasgo distintivo del sonido: timbre. Sonidos del entorno natural y social: voces y transportes. **Prof. Abelin, M. Candelaria.**

Actividad 2: Ver y escuchar la Canción Infantil “**Fígaro y Rossina**” – canción infantil y cuento – (la docente enviara el link), una vez aprendida, identificar cuáles son los sonidos graves y cuáles los sonidos agudos. ¿Qué personaje es de voz gruesa? (baja) y ¿Qué personaje es de voz fina? (aguda).

Día 6: (Dimensión Comunicativa y Artística /Ámbito: Artes Visuales: Plástica. Ámbito: Matemática) “**Juego de construcción**”

Se invitara a los alumnos, a que junto a un familiar designado, realicen un juego de construcción. Para realizar el mismo, se les pedirá con anticipación que junten los tubos de los rollos de papel higiénico y servilletas.

Para la construcción del mismo, se les pedirá a los alumnos que pinten todos los rollos, cuando se sequen. El familiar designado deberá hacer pequeños cortes en los mismos, se enviara foto que podrán usar como guía.



Finalmente el juego estará listo para que los alumnos lo usen, podrán realizar diferentes construcciones y se les pedirá que envíen fotos para guardar registro de la actividad.

Día 7: (Dimensión Comunicativa y Artística /Ámbito: Artes Visuales: Plástica. Juego Tradicional) “**El balero**”

Mediante un audio de wathsapp la docente les contara a los alumnos que hace mucho tiempo, los niños jugaban a otros juegos que ahora llamamos “juegos tradicionales”, y que a esos jugaban sus papas y sus abuelos.

Se invitara a las familias a que le cuenten al alumno a que jugaban cuando eran chicos, y se les propondrá construir un balero, con materiales que tengan en la casa.

La docente enviara algunas imágenes para que logren darse ideas de cómo construirlo fácilmente.

Finalmente se le pedirá al familiar designado que le enseñe al alumno como se juega, y se les pedirá que envíen registro de la actividad.

Actividad Ed. Plástica. Composición. Contenido: Organización del espacio bidimensional. Técnica collage. **Prof. Pérez, Paola.**

Actividad 2: A componer. 1 Busca revista, diario, libro. 2 Recorta imágenes de distintos tipos de objetos (ejemplo: un edificio, un vaso, algún objeto que te guste) y figuras de brazos, piernas, rostro, labios, colócalos sobre la hoja (primero juega con las figuras que recortaste colocándolas arriba, abajo, una imagen al lado de otra, cambiando de lugar) 3 Pega las imágenes en los lugares que más te gustaron. Observa las imágenes del artista Hannah Hoch quién mezclaba imágenes formando sus obras con la técnica collage.



Día 8: (Dimensión Comunicativa y Artística /Ámbito: Artes Visuales: Plástica. Juego)
“Inventando un juguete”

Se les pedirá a los alumnos que busquen diferentes materiales de la casa que puedan reutilizar (cartón, ruedas de autos, telas, papel y demás materiales que pueden llegar a encontrar en sus casas), y se les propondrá inventar un juguete.

Para ello la docente enviara un audio, explicando la actividad, y se le pedirá al familiar designado que ayude en la construcción del mismo.

Deberán usar su imaginación y crear con los materiales que tengan en casa. Luego se les pedirá que envíen a la docente fotos del juguete creado, y que en lo posible, el alumno envíe un audio explicando lo realizado.

Para finalizar se les pedirá, que realicen un dibujo del mismo, y que abajo firmen con su nombre, reconociéndolo como una creación propia.

Equipo directivo: Manrique, M. de los Ángeles (directora), Videla, Ivana (vicedirectora)