

GUÍA PEDAGÓGICA N°16

Escuelas: Hilario Ascasubi - Antártida Argentina - Presidente Mitre - Dalmacio V. Sarsfield.

Docentes: Castro Flavia - Coronel Pamela - Cortez Beatriz - Cueva Gabriel - Riveros Gabriela - Vera Maricel.

Sección: 3 años.

Turno: Único, Mañana y Tarde.

Dimensión: Formación Personal y Social - Comunicativa y Artística - Ambiente Natural y Sociocultural.

Dimensión Transversal: Juego.

Ámbitos: Lenguaje - Literatura Infantil - Educación Física - Artes Visuales - Música - Ambiente Natural - Matemática - Juego Dramático.

Título: “Conociendo animales de la granja”

Contenidos Seleccionados:

Lenguaje: “Oralidad” -Habla y escucha.

Literatura Infantil: “Iniciación a la lectura”-Escucha y disfrute de las narraciones o lecturas de cuentos y poesías

Educación Física: El cuerpo en el espacio y el tiempo.

Artes Visuales: Manchas de colores. Juego de imitación y caracterización. Asunción de roles

Música: “De Producción” - Escucha e interpretación de canciones que incorporen juegos corporales.

Ambiente Natural: Los animales de la granja

Matemática: Espacio, relaciones espaciales

Juego Dramático: Anticipación de la escena a dramatizar, de los materiales, del espacio, de la temática inicial. Interés por el conocimiento

Docentes Responsables: Castro Flavia-Coronel Pamela-Cortez Beatriz-Cueva Gabriel-Riveros Gabriela-Vera Maricel

del mundo social, a partir de la asunción de diferentes roles lúdicos.

Aceptación de normas, pautas y límites.

Artes Visuales: Plástica: Manchas de colores. Juego de imitación y caracterización. Asunción de roles.

DÍA 1: “Conocemos los animales de la granja”

- En esta oportunidad la docente enviará un video por WhatsApp presentando “Los animales de la granja”.
- Luego de observar el video comentar:

¿Les gustó el video?, ¿Qué animalitos pudieron observar?, ¿Cuál les gustó más?, ¿Los habían visto antes?, ¿En dónde?

- Con ayuda de algún integrante de la familia dibujar el animalito que más le guste al pequeño y decorar con materiales que tengan en casa. A modo de ejemplo:

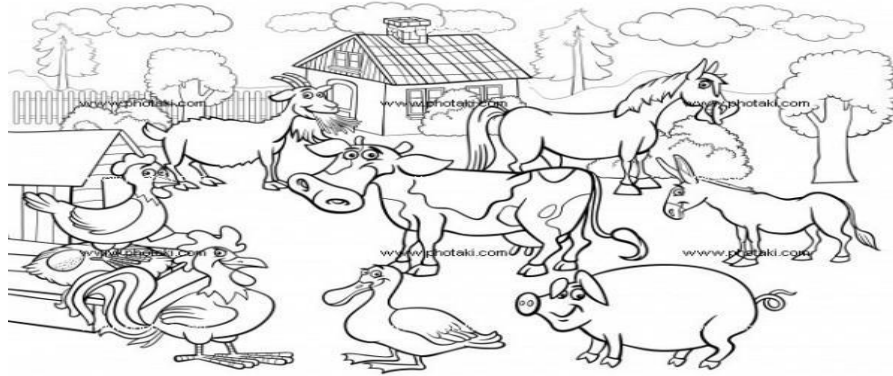


DÍA 2: “Nos divertimos escuchando una hermosa canción “

- Nos divertimos escuchando esta hermosa canción.

<https://www.youtube.com/watch?v=4ShOpJPHRxA> ¿Te gustó la canción? ¿Qué sonidos imita Bartolito?

- Imitar los sonidos y pintar los animalitos de la granja que aparecen en la canción.



DÍA 3: ¡A mirar con atención los dibujos que aparecen!

- Con ayuda de mamá leer junto al pequeño el siguiente relato.



“A ejercitar la memoria”:

- El adulto nombrará tres animales de la granja, le solicitará al pequeño que los repita en el mismo orden y que imite los sonidos, gestos y movimientos de los animales nombrados. Posteriormente el adulto agrega otro animalito para continuar jugando. Cuando el pequeño se equivoque le tocará el turno a otro participante.

Actividades de educación física Actividad N°1: Estimados padres en estas guías haremos un repaso por todas las actividades que vimos durante el ciclo, para ello intentaremos crear un circuito simple con estaciones.

¡ESTACIÓN 1!: dibujamos líneas rectas y curvas en el piso para que el niño camine haciendo equilibrio.



¡ESTACIÓN 2! Dibujar líneas paralelas para que puedan caminar sin tocarlas.



Juegos: Mancha canguro uno de los integrantes se convierte en canguro e intenta manchar usando saltitos como el animal que nombramos para poder desplazarse, todos se desplazaran con los mismos saltos.

DÍA 4: “Devolviendo su voz a los animales”.

- La docente enviará imágenes de distintos animales de la granja. El juego consiste en que algún integrante de la familia le muestre las imágenes al pequeño, para que ellos traten de identificar el animal, luego le dirá que este animalito ha perdido su voz, si puede ayudar a encontrarla. El pequeño/a deberá imitar el sonido del animal según la imagen que corresponde



“Adivino ¿Cuál es?”

- Para este juego el pequeño deberá jugar con los juguetes que más le gusten, en lo posible que sean los más grandes y vistosos. Buscar el espacio más amplio que tengan en su casa. El pequeño se colocará en el centro y los juguetes estarán ubicados alrededor de él. Los acompañantes del juego elegirán un juguete sin decirlo en voz alta y el pequeño deberá adivinar cuál es. Para que adivine le darán pistas de la ubicación del juguete. Por ejemplo: se encuentra detrás de ti o adelante o a un costado. El pequeño deberá nombrar el juguete elegido por su compañero que le dio las pistas. Posteriormente reubicar los juguetes y ahora el pequeño será quien dé las indicaciones mientras los demás participantes adivinan de qué juguete se trata.

ACTIVIDAD DE ARTES VISUALES: Plástica

Actividad N°1: Jugamos a ser artistas



Observamos la imagen de la obra de Jackson Pollock llamada "Hora de verano", fue un artista que uso como técnica el goteo y chorreado en sus obras. Ósea que el pintaba haciendo manchas.

En noviembre se celebra la semana de las artes, así que crearan un colorido y divertido cartel en el que diga "Semana de las Artes". El 1° paso será buscar la mitad de una cartulina de color blanco o unir varias hojas blancas para generar un espacio grande. Van a pintar con burbujas, por lo tanto, se necesitarán burbujeros, que se pueden confeccionar con trocitos de alambres como se muestra en la primera imagen. 2° luego deben buscar varios recipientes (vasos, tazas, latitas) y preparar una medida de agua con varias gotitas de detergente, a esta mezcla le debemos agregar color, puede ser con témperas, acrílicos, colorantes comestibles (polluelo, café, colorantes de repostería) o con gotitas de tinta de lapicera, o agregarle dentro del recipiente trocitos de cartulinas de color o papel crepé, estos se desteñirán y colorearán la mezcla. ¡Luego solo queda jugar a manchar todo el espacio con los diferentes colores que hayan conseguido por medio de las burbujas!! A Divertirse.

Una vez que la hoja o cartulina se haya secado, algún familiar deberá escribir la frase indicada con algún color oscuro para que resalte, pueden usar lo que tengan en casa, lapicera, fibra etc. Guardar el cartel que será usado en la próxima actividad.



DÍA 5: "Jugando con títeres"

- Con ayuda de algún integrante de la familia realizar títeres de animales de la granja con material reutilizable que tengan en casa.



- Una vez que tengan listos los títeres, enviarle un pequeño videíto a la seño mostrándole y comentándole qué animalitos hicieron e imitarán su sonido.

DÍA 6: “Nos divertimos escuchando adivinanzas”

- La docente enviará por WhatsApp adivinanzas, para que los chicos puedan responderle.



Juego: “Estela, la bailarina”

- Éste es un juego para comunicarse solo con movimientos, sin necesidad de las palabras. Para poder jugar necesitarán una tela que el participante adulto deberá colocar delante de su cuerpo, tapándose desde la cabeza a los pies. Deberán colocar música alegre de fondo para escuchar y bailar. El adulto tomará la tela en los dos extremos de arriba, tapándose todo el cuerpo y moverá la tela en distintas direcciones. Por ejemplo: Mover la tela para arriba, abajo, para atrás, para adelante, haciendo un giro, desplazarse hacia un costado, hacia el otro, rápido, lento, dando saltitos, etc. Los demás deben imitar los movimientos.

Día 7: actividades de educación física

Actividad N°2: Jugamos a los juegos que descubrimos y disfrutamos durante el año, en esta semana dos juegos muy divertidos y simples.

-Juego 1: gallito ciego



-Juego 2: colocar la cola al burro



DIA 8: Actividades de artes visuales: Plástica



Observamos estas obras de la artista Adriana Arciniegas, llamadas “Héroes de nuestra generación”. Ella pinta a jóvenes comunes, que sufrieron burlas por algún aspecto físico con trajes de súper héroes famosos.

Ahora deberán charlar sobre los personajes favoritos de los chicos, que puedan identificarse con uno solo de ellos. Les propongo jugar a caracterizar al personaje elegido, con lo que tengan en casa, hay que usar la imaginación y la creatividad para crear capas, antifaces etc.

Cuando hayan conseguido lo necesario, sacar una linda foto con el cartel que confeccionaron en la actividad anterior. Enviar la fotito al grupo. ¡A divertirse y disfrutar de la actividad!

Equipo de Conducción: Prof. Claudia Garay – Prof. Rosa Reiloba