

GUIA PEDAGÓGICA N° 17 -JINZ N° 12

Docentes: SALAS DE 4 AÑOS TURNO: TARDE: Ana Almirón, Rosalía Fernández, Carolina Montivero, Mónica Escudero, Maria de Valle Salinas

Profesores: Elina Sepúlveda (Art. Visuales), Mónica Riveras (Música), Marcelo Meni (Educ. Física), Alejandra Escobedo.

TÍTULO: “JUGANDO SE APRENDE MEJOR”

DIMENSIÓN: Áreas Integradas,

CONTENIDOS:

-Figuras geométricas

-Representar posiciones

-Lectura de números

-Conteo

- Los números para comparar cantidades

-Escritura de números

- Apoyos. (Educ. Física)

▬Imagen global y segmentada del cuerpo en movimiento. (Teatro)

-Iniciarse en el conocimiento y la utilización de los conocimientos propios del lenguaje corporal. (Teatro)

▬Reconocimiento de que somos artistas. (Teatro)

-Repertorio de canciones adecuadas al nivel. (Música)

Movimiento corporal, coreografía libre. (Música)

-Construcción: tridimensión (Artes Visuales)

ACTIVIDADES PROPUESTAS.

- 1) Observamos el video: “El baile del cuadrado” adivinamos que figura geométrica se menciona en la canción. Invitamos a mamá o a algún familiar a

acompañarnos a bailar la coreografía en caso contrario podemos bailarla solitos. Enviamos video a la

Seño

2) Educación Física:

PROPUESTA: Propiciar la percepción del cuerpo en forma global y segmentaria en las distintas actividades

Elementos: Pelota de cualquier material. Por ej.: De media, globo, etc. El otro elemento será un tarrito de cualquier material o vaso.

Actividad:

- Caminar a la vuelta de una silla en cuadrupedia “perrito” con la cola bien abajo, tocando la pelota con las manos.
- Caminar a la vuelta de una silla en cuadrupedia “perrito” con la cola bien arriba, tocando la pelota con las manos.
- Caminar a la vuelta de una silla en cuadrupedia “perrito” tocando la pelota con las manos, pero en este caso primero avanzan las manos y luego los pies.
- Caminar a la vuelta de una silla en tripedia “perrito rengo” tocando la pelota con las manos, primero con una pierna y luego con la otra.
- Dar la vuelta a la silla caminando como cangrejo (de espalda)
- Con apoyo de manos, pasar los pies alternados por arriba del tarrito o vaso, de un lado al otro.
- Con apoyo de manos, pasar los pies juntos por arriba del tarrito o vaso, de un lado al otro.

Juego: “Perritos a dormir”

- Con ayuda de nuestras familiar vamos a jugaaaaaar. Colocar sillas por todo el espacio, cuando alguien diga perritos a dormir, todos se desplazan Como perros y se colocan debajo de las sillas, el último en llegar pierde.

3)-Trayectos/desplazamientos: Observando la imagen se dialogará con el niño sobre que figuras geométricas que aparecen luego se lo invitará a que dibuje en el piso las

figuras geométricas y se le ayudará para trazar las líneas por último se compartirá el juego con el pequeño, haciendo los desplazamientos a cada figura. Enviamos un video o foto a la seño. El que se sale de la línea pierde. ¡A jugar!



4)-Teatro

“Hacemos Arte con Mafalda”



Actividades:

- Nos imagines y bailamos en un espacio cómodo y nos movemos al ritmo de alguna canción. (canción a elección del alumno/a)



5)- Se observará la imagen de ejemplo de banda numérica, con la ayuda de un adulto se realizará una con materiales que se encuentren en casa (cartón, cartulina, hoja u otro papel) mamá o algún otro integrante escribirá el número y el niño abajo del mismo

deberá dibujar algún elemento (círculos, globos, etc) o pegar papelitos en cuadrados o pelotitas según corresponda la cantidad. La pegamos o colgamos en algún sitio de la casa.



6)- Educación Musical Propuesta: Aprendo en familia.

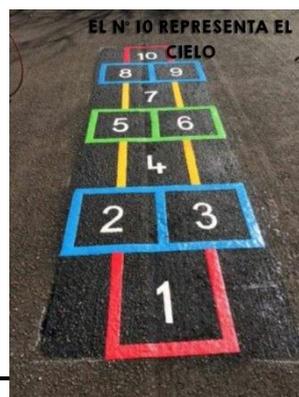
ACTIVIDADES

- Escuchamos la canción (<https://youtu.be/cCdcaUwy65w>)
- Con la ayuda de mamá aprendemos la canción.
- Creamos en familia un correo para la canción.



7)- Una vez realizada la banda numérica enviamos un video señalando y expresando los números de la misma acompañándolos con los objetos que tenemos en casa (lápices, frutas, vasos de plásticos etc.), para representar las cantidades por ejemplo número 1 mostramos 1 lápiz, número 2 manzanas y así sucesivamente hasta llegar al número 10.

8) Teniendo en cuenta la banda numérica mamá dibuja un tejo sobre el piso y el niño deberá escribir los números una vez terminado se compartirá el juego en familia. Enviar video o foto



9) Se solicitará que el niño busque (actividad realizada en la Guía N°16) el niño debe contar cuantas letras tiene y a través de un audio o video deberá contar a la seño como se llama y que número representa la cantidad de letras de su nombre

10) Aprendemos la " Canción de los Colores" (ver video que la docente enviara por medio de WhatsApp) la acompañamos con la vestimenta, objetos o accesorios de los colores que se mencionan en la misma Enviamos un video de la actividad a la seño.

11)- "JUGAMOS AL TA-TE-TI

" REGLAS DEL JUEGO: El primer jugador coloca la ficha en cualquiera de los casilleros del tablero. El segundo hará lo mismo con su primera ficha. Se continúan las otras jugadas respetando los turnos, si el jugador consigue alinear tres marcas del mismo tipo, ese jugador hace ¡TA – TE – TI!

Docente: Sepúlveda Eliana

Área: Artes Visuales

Tema: "Un personaje fantástico"

A continuación, se explicarán actividades para realizar desde casa utilizando materiales que estén a nuestro alcance. Las actividades deberán ser supervisadas y con ayuda de un mayor. El trabajo realizado se deberá presentar luego del regreso a clases.

1era Actividad: "Títere"

Materiales: Calcetín (que no uses), cartón, lanas, fibras, tijera y pegamento.

1. Para realizar la boca, necesitas cartón. Vas a marcar un ovalo que luego debes recortar. Se puede pintar de rojo.



2. Pegar el ovalo desde la punta del calcetín hasta el talón, luego doblar el cartón por la mitad, esto permitirá que el títere pueda abrir y cerrar la boca.
3. Luego podrás decorar tu personajes colocándole pelo, ojos, pestañas, sombreros, lo que tengas en casa. ¡Manos a la obra!



12) ¡A JUGAR CON DADOS!:

Para comenzar a jugar, se necesitará contar con un dado, también se necesitará unas fichas (las cuales pueden ser de cualquier material, por ejemplo: porotos, piedritas, tapitas, etc.)

Instrucciones del juego: Elegir a 2 o más integrantes de la familia para realizarlo, uno de ellos es el encargado de tirar el dado, los demás, deben adivinar qué número saldrá en el dado, expresando con sus dedos la cantidad (antes del que el participante tire).

Los que aciertan la cantidad que salió, se llevan una ficha, gana el jugador que, al finalizar, obtenga mayor cantidad de ellas.

Directora: Prof. Adriana Camacho

