

GUÍA PEDAGÓGICA N°9

Jardín de Infantes “Bienvenida Sarmiento”

Docentes:

- Prof. Bastante, Silvia (Equipo Móvil)
- Prof. García, Gabriela (Equipo Móvil)
- González, Carina

Profesores de especialidades

- Prof. Botas, Vanina (Educación Física)
- Prof. Ramet, Carina (Artes Visuales: Plástica)
- Prof. Saavedra, Flavia (Música)

Sala: 4 años

Turno: Mañana

Propuesta: “Recordamos lo trabajado”

Áreas: Integradas

Contenidos:

- Construcción de diversas estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales.
- Escucha y disfrute de la lectura de textos narrativos: a través de libros.
- Experiencia de Improvisación y creación: Creación de movimientos, sonidos y juegos corporales para acompañar canciones y melodías.
- Línea cerrada, línea abierta
- Habilidades motoras básicas de tipo manipulativas.

Desarrollo de las actividades:**Día 1:****❖ Dimensión: Música (Prof. Saavedra, Flavia)**

Escuchar atentamente la canción del marinero baila

https://www.youtube.com/watch?v=uTK_7MOFV4s El Marinero Baila-Paco, el Reino Infantil.

● Mientras escucho la canción, estoy de pie y al ritmo de la música bailo con las manos, con los codos, etc. Con la ayuda de algún familiar, formamos una ronda y todos bailamos al ritmo de la canción.

● Posteriormente todos en ronda cantan y el marinero que estará en el centro de la ronda, será el único que hará el movimiento de las manos, codos, etc.

En familia recordamos como pasamos las vacaciones de invierno, que hicimos, que anécdotas tuvimos, y que más nos gustó del receso invernal.

A continuación, jugamos a las adivinanzas. Designamos a alguien que lea los

acertijos, los estos mismo estarán referidos a las vacaciones. Dormir, familia, descansar, casa, etc. (Las adivinanzas se enviarán en el Anexo guía N°9, por whatsapp).

Día 2:

❖ Dimensión: Arte Visuales: Plástica (Prof. Ramet, Carina)

Recordamos lo visto de línea en guías anteriores.

- **Línea cerrada** es cuando un extremo de la línea se junta con el otro, aparece la forma.
- **Línea abierta** es cuando los extremos no se juntas y la forma no es definida.

En el anexo de la guía N°9, observar la imagen.

Pídele a Mamá o un adulto que te de un trozo de lana, piola, cinta. Con ella puedes bailar, armar en tu cabeza una vincha, colocarla arriba de tu boca como un bigote, enroscar en tu mano como una pulsera, en tu cintura como un cinto. Puedo crear muchas formas con una línea.

- Ahora te propongo que realices con piolas la inicial de tu nombre sobre la mesa o el piso.
- Con otra piola de color debes enterrarla con una línea cerrada, tu eliges la forma.

❖ Rincón de Biblioteca

Ubicados en el rinconcito de la biblioteca, un adulto le propondrá al niño elegir algún libro que le despierte interés para que se lo lea.

Pero antes de empezar la lectura, el adulto, le dirá al niño que hagan una acción determinada (levantar la mano, dar una palmada) cada vez que escuchen una palabra determinada, que sea extraña, para hacer una pequeña aclaración de lo que significa. Luego se nombrará y señalará las partes del libro: tapa, contratapa, lomo, páginas, título y autor.

Procuramos realizar antes de la lectura, preguntas referidas a lo que se observa del libro, cómo: ¿Qué ven? ¿Qué hay en la tapa? ¿Hay letras? ¿Y números, dónde? Seguidamente en el momento de hacer la lectura ir señalando con el dedo índice lo que se va leyendo haciendo que el pequeño pueda observar la direccionalidad de la escritura y de la forma que se va hojeando cada página, de izquierda a derecha. Una vez finalizada la lectura del relato, les hará preguntas para realizar la comprobación de la escucha del cuento.

Posteriormente se re narrará el cuento. El adulto en una hoja de dibujo escribirá el nombre del cuento y lo que el niño les diga. En la parte de atrás de la hoja de la narración, le propondrá al pequeño dibujar lo que más les gusto del cuento y deberá el niño poner su nombre en la parte inferior del dibujo.

Día 3:**❖ Expresión Corporal “El cuerpo en movimiento”****Inicio:**

En un espacio de la casa, libre de objetos, el adulto frente al niño le entregara un almohadón. Le dirá que lo toque, que lo apriete y se lo pase por la cara, por los brazos.

Desarrollo:

Mientras el chico manipula el almohadón, el padre colocará música instrumental y tomará el también un almohadón para acompañar al pequeño, les dará algunas consignas como:

- “Este almohadón ahora es un bolso que está muy pesado, y lo llevo entre las piernas tratando de que no se caiga, ¿en qué otra parte de nuestro cuerpo lo podés llevar?”
- “Ahora es sombrero, lo coloco en la cabeza y paseo con él, cuando llegues hasta mí, nos saludamos con él, ¡cuidado comenzó a soplar viento fuerte lo agarremos porque se nos vuela!”
- “Como nos hemos mojado mucho, nos tocó la hora del baño, se convirtieron en grandes esponjas, le colocamos jabón y a empezar, ¡ojo! a no olvidarse ninguna parte de nuestro cuerpo: la cara, el cuello, el tronco, los brazos, las manos, las piernas y los pies”
- “Vamos a la cancha, se convirtieron en pelotas, las pateamos cerca de cada uno y ahora un poco más lejos.
- “¡Qué cansados que estamos! Se convirtieron en sillas, nos sentamos sobre ellas y nos despedimos, nos damos la mano”

Cierre:

El padre pondrá una música suave, con sonidos de cantos de pájaros y les dirá que coloque su almohadón en el piso para que apoye su cabeza y así descansar.

Les pedirá que estire sus piernas y sus brazos, con cuidado, después de un tiempo le pedirá que se levante estirándose de a poco.

Seguidamente proponer al pequeño dibujarse. Colocar el nombre del niño y que hizo.

Día 4:**❖ Jugamos en el Rincón de Plástica:**

Un adulto le propondrá al pequeño hacer sellos, luego colocar témperas en diferentes platitos y que el pequeño moje el sello en pintura y luego estampe en la hoja. En el anexo de la guía N°9, se enviará las imágenes de los materiales de ejemplo.

❖ Proponerle al niño jugar a las “Carrera de autos”

Colocarán un tablero en forma de pista, unas tapitas (representarán al auto) un marcador para cada participante de diferente color y un dado. (Se enviará el ejemplo de pista en el anexo de la guía por whatsapp).

La pista tendrá casilleros del 1 al 15, algunos estarán pintados de color negro, cada vez que un jugador, caiga su auto en el casillero negro tendrá que retroceder una casilla.

Los participantes irán tirando el dado de a uno por vez, hasta que gane quien llegue a la casilla número 15. Repetir el juego tantas veces que se desee.

Día 5:

❖ Dimensión: Educación Física (Prof. Botas, Vanina)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Entrada en calor:

El adulto le entregará una pelota al niño, y explorarán sus características con preguntas como:

- * ¿Es liviana o pesada?
- * ¿Es grande o chiquita?
- * ¿Qué puedo hacer con ella?

El adulto propondrá las siguientes consignas:

- * Lanzamos la pelota hacia arriba, pica una vez y la agarramos.
- * Lanzamos la pelota hacia arriba, pica dos veces y la agarramos.
- * Lanzamos la pelota hacia delante y corremos a buscarla.
- * Lanzamos la pelota hacia atrás y corremos a buscarla.
- * Desde la cabeza, lanzamos la pelota hacia arriba con las dos manos e intentamos agarrarla sin que toque el piso.
- * Lanzamos la pelota con una mano, luego con la otra.
- * Lanzamos la pelota por debajo de nuestras piernas.

Juego:

Se delimitará el espacio con dos refugios, en uno se encontrará el oso dormilón y en el otro, los demás integrantes de la familia. El oso dormilón estará acostado en su refugio y los niños deberán ir a despertarlo, cuando esto ocurra, el oso dormilón los perseguirá hasta el refugio de ellos. La persona que es atrapado se convertirá en oso dormilón junto con el anterior. (Sin son pocos integrantes, el oso puede ser uno solo.)

Vuelta a la calma:

Actividad mímica, por medio de consignas para que los chicos las interpreten por ellos mismos.

* "¡Vamos a hacer caras!": enojada, alegre, de miedo, de empaque, de angelito, redonda, de cansado, de muy cansado, etc.

❖ Rincón de Plástica

Proponerle al pequeño pintar con café, té y/o limón.

Pintar con pincel sobre una placa radiográfica y luego apoyamos sobre la misma un

papel para realizar la copia, o simplemente que pinte en hojas blancas.

En el anexo de la guía N°9, se enviará la imagen de ejemplo.

Día 6

❖ **Dimensión: Música** (Prof. Saavedra, Flavia)

Escuchamos la canción del Marinero

<https://www.youtube.com/watch?v=TK7MOFV4s>

- Toda la familia formará una ronda, esta vez al cantar la canción, cada integrante irá agregando un movimiento. Por ejemplo: uno canta el marinero baila con las manos, el de al lado con los codos y así sucesivamente hasta terminar la música.
- Finalmente, todos los miembros de la ronda harán el baile del marinero, cantando la canción.

❖ **Jugar al "Invasores de colores"**

Materiales

- 1 hoja dividida en 20 cuadrículas, 2 marcadores de diferentes colores y 2 personas

El padre o madre les mostrará el tablero al niño (que será una hoja dividida en 10 cuadrículas), en el cual deben pintar tantos cuadros como indique el puntaje obtenido en la tira del dado.

Antes de empezar a jugar cada jugador elige un color con el que pintará la cuadrícula. Se tira el dado y quien haya obtenido el mayor puntaje comienza el juego.

Cuando la cuadrícula está toda pintada, cada jugador cuenta los casilleros que pintó. El ganador es el que haya obtenido mayor puntaje. Repetir el juego tanta veces que se desee.

Día 7:

❖ **Dimensión. Artes Visuales. Plástica** (Prof. Ramet, Carina)

Un adulto le dirá al chico: “Te muestro un cuadro de un pintor que se llama Romero Britto, él ponía en sus pinturas mucho color y muchas líneas, puntos.” (Mirar detalladamente lo que hay en la imagen)

En el anexo de la guía N°9, observar la imagen.

Seguidamente el adulto le propone al niño que en una hoja blanca, realice la inicial de su nombre con letra grande y marcador negro, un dibujo que le caracterice o que le guste, también puede hacer líneas.

- Luego escribe las otras letras de tu nombre como puedas, seguro te saldrá genial.
- Puedes pintar con lápices de colores, marcadores, o lo que tengas en casa .
- Puedes hacerle un marco con cartón duro y colocarlo como un cuadro.
- Espero lo disfrutes, seguro podrás hacerlo muy bien.

Guardar todos los trabajos para dárselo a la señorita, al regreso de clase.

❖ **Rincón de Madurez Intelectual:**

Proponerle al pequeño jugar con: rompecabezas, encastrés, laberintos de cartón (realizados en la Guía N°7, Día 3).

Cuando termino de jugar el niño, guarda todo en su lugar, dejando el espacio limpio, luego se lava bien las manos.

Día 8:

❖ **Rincón de Biblioteca**

Realizar la actividad del día 2. Para cerrar la actividad, invitar al chico a caracterizar el cuento.

Día 9

❖ **Jugamos a las “Carrera de autos”**

Realizar la actividad del día 4.

Variante: Complejizar el juego agregando más casilleros hasta el 20, y cuando el auto caiga en el casillero negro, además de retroceder un casillero, deberá pararse y saltar dos veces.

❖ **“Rincón de Construcción”**

Proponerle al pequeño jugar con bloques, maderitas, cajitas (medianas y chicas), autos.

Cuando termine de jugar el niño, guarda todo en su lugar, dejando el espacio limpio, luego se lava bien las manos.

Día 10:

❖ Un adulto le propondrá realizar al niño una masa. Para eso el adulto en una hoja escribirá la receta de la masa. Se enviará la receta de la masa en el Anexo guía N°9, por whatsapp.

Estando armando la masa junto al pequeño, se dividirá la masa en tres, y se le dará un trozo de la masa al niño para que terminen de formarla. Con los otros dos trozos se les agregará un poco de arroz a una masa y a otra arena (si tienen arena, sino papel picado) Luego de que la explore, se las pueden dar e ir variando el juego con las distintas masas con texturas.

❖ **Dimensión: Educación Física**

Realizar la actividad del día 5.

Las Señoras Carina, Gabriela, Silvia, Carina (Prof. de Plástica), Vanina y Flavia, les mandamos un abrazo enorme... ❤️

Vice-Directora: Prof. Ariza, Luciana.