

CUE: 700111200_JINZ N° 55 Guía N°3.

Nivel Inicial: Salas de 3 y 4 años

Turno: mañana y tarde

DOCENTES RESPONSABLES: AGÜERO CLAUDIA, ALANIZ SILVIA, CONTRERAS CLAUDIA, CORDOBA CLAUDIA, ROSAS LAURA Y VIEYRA NADIA.

DOCENTES DE ESPECIALIDADES: ARAYA CELIA, MOLES SIGRID, OVIEDO FABIOLA

Título de la Propuesta: “**LOS ANIMALES**”

CONTENIDOS SELECCIONADOS

DIMENSIÓN FORMACION PERSONAL Y SOCIAL

Ámbito: Convivencia. Interacción Social.

DIMENSIÓN NATURAL Y SOCIAL.

Ambiente Natural. Los Animales Matemática. Figuras (circulo



DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA.

Ámbito: Literatura Infantil. Artes Visuales. Plástica. Lectura de textos. Dibujo. Pintura. Collage.

-Guía Pedagógica N°4

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

DIA 1

Dimensión Comunicativa y Artística:

Ámbito: **Artes Visuales - Plástica**

Núcleo: Apreciación - Producción

Contenidos: Producción - construcción de formas en la tridimensión.

Docente: María Celia Araya

¡Hola Familia! ¡Espero que se encuentren muy bien!

Actividad N°1

¡Vamos a mirar a nuestro alrededor! ¿Tienen mascotas o animales que viven en sus casas?

Les propongo observarlos muy bien: ver los colores de su pelaje, cuantas patitas tienen, ¿qué sonidos hacen? ¿Cuáles son sus nombres? ¿Que comen? ¿Qué cuidados necesitan?

(Papis si pueden escribir todo las respuestas de estas charlas mucho mejor)

Actividad N° 2 Luego: ¡Buscamos materiales para construir!

¿Que será una escultura? Una escultura ocupa un espacio, tiene volumen y muchas formas diferentes. Se puede hacer con barro, con metales, mármol, etc., que son materiales que usaron muchos artistas para hacerlas, y generalmente se encuentran en las plazas. Ahora los invito a convertirnos en artistas y construyamos en familia una mascota o animalito.

Área Curricular: Música

Título de la Propuesta: Jugamos en familia

Contenido: -La Voz. La Voz Hablada: Utilización de la voz hablada trabajando articulación, Modulación y expresividad por medio del juego.

Actividad 1

-Juego: "Los Autitos". Invitar a la familia a participar del juego. Nos ubicamos por parejas, uno adelante y otro atrás con las manos en los hombros del que está adelante. El participante de adelante es el autito y debe tener sus ojos cerrados y el de atrás es el conductor- quien conduce con sus manos en los hombros al de adelante-. Las reglas del juego: evitar chocar a otros autitos, el auto -o sea el alumno que va adelante- no debe abrir los ojos. Un coordinador es el que indica cómo funciona el juego:

-¡Encender los motores!

-Tocar bocina, poner primera y ¡a manejar!

-Desplazarse hacia adelante, marcha atrás, frenar, acelerar, etc.-según las indicaciones del coordinador.

-Cambiar los roles de autos y conductor.

DIA 2

1- **Mamá nos lee la poesía:** y repetimos. ¿la podemos memorizar? ¡muy bien!

Tengo un gatito
muy pequeñito,
con ojos azules,
se llama Blanquito.

Al llegar la noche,
siempre me acompaña,
se hace un ovillo,
duerme en mi cama.



2- En familia conversamos sobre los cuidados que debemos tener con nuestras mascotas: alimentación, higiene, vacunación y lo más importante darles mucho y no hacerles daño.

DIA 3

- 1- Escuchamos la canción de la granja (https://www.youtube.com/watch?v=n3iTnXQTJ_8)
- 2- En una ronda familiar cada integrante de la familia imita a un animal de la canción.

EDUCACION FISICA

Entrada en calor: Deberán realizar movimientos articulares para entrar en calor cada parte del cuerpo. Esta vez lo realizarán saludando a cada una y a su vez nombrándolas...ejemplo: hola cabeza, hola manos, hola piernas, tobillo, etc. (mover lentamente los miembros inferiores y superiores).

1-En este juego los niños se convertirán en "equilibristas". En el suelo deberán marcar una línea recta (con una sogá, con tiza, cinta papel, lana, piola, etc.). El niño/a debe caminar por encima de la marca, colocando primero un pie y luego el otro, pasos cortos. Después deberán caminar con pasos largos y levantar un brazo, luego el otro, los dos juntos, etc. Caminar en puntas de pie, agachados, con una mano en la cabeza, cintura, etc. Una variante será colocar la cinta, sogá, etc. de manera curva aumentando la dificultad.

2-Las langostas:

En este juego participarán todos los familiares. Una persona será el "recolector" de langostas, deberá "pillar" a los demás, que deberán saltar en un pie y escaparse. Luego cambiar, el que pillaba se convierte en langosta.

Vuelta a la Calma: nos convertimos en un elástico y estiramos cada parte del cuerpo

¡No olvides lavar tus manos al terminar de jugar!

DIA 4

- 1- ¡Adivina adivinador! ¿De qué animal se trata?



- 2- ¿se animan pequeños a dibujar un chanchito?

Con ayuda de mamá, dos círculos dibujaré,
y si le agrego orejitas y colita
en un chanchito los convertiré...



Docentes responsables: Agüero Claudia, Alaniz Silvia, Contreras Claudia, Córdoba Claudia, Rosas Laura y Vieyra Nadia

Docentes de áreas Especiales: Mariela Fabiola Beatriz Oviedo, Sigrid Moles, Celia Araya

Directivo: Mariela Caparroz Vicedirectora: Mabel Poblete

DIA 5**1-Pedimos que nuestra familia, nos lea las siguientes rimas.****CINCO RATONCITOS**

Cinco ratoncitos salen de la cueva,
mueven el hocico, y juegan a la rueda.

Cuatro ratoncitos salen de la cueva,
mueven el hocico, y juegan a la rueda.



Tres ratoncitos salen de la cueva,
mueven el hocico, y juegan a la rueda.

Dos ratoncitos salen de la cueva,
mueven el hocico, y juegan a la rueda.

Un ratoncito sale de la cueva,
mueve el hocico, y juega a la rueda

2-Jugamos con la rima: escondemos nuestras manos, sacamos cinco dedos que son los ratoncitos, luego cuatro, tres, etc. Como dice la poesía.

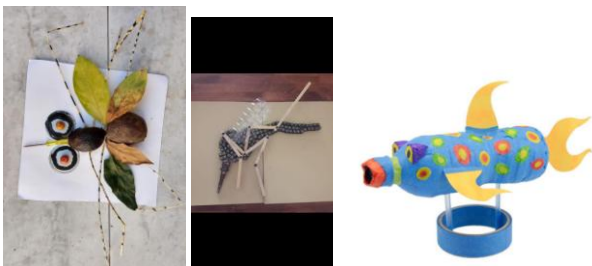
DIA 6**PLASTICA Actividad 3: ¡Manos a la Obra!!!**

Con ayuda de los papis, busca en el patio, adentro de casa, en el baño y la cocina: tierra, flores, alambres, servilletas de papel, botellas de plástico, tubos de papel higiénico (vacíos), telas, lanas, palitos de ramas, semillas, hojas de árboles, fideos (de cualquier tipo), arroz, cascara de frutas y verduras, ¡ Y TODO LO QUE LES PAREZCA QUE PUEDA SERVIR!

¿Cómo? Con ayuda de la familia, construí sobre la mesa o donde puedas apoyar estos materiales, pegándolos con cinta o el pegamento que tengas, alambre, tiras de telas. Puedes poner un material sobre el otro, uno al costado, otro arriba e ir probando. ¡ A JUGAR HACIENDO EQUILIBRIO CON LOS MATERIALES!

¿Qué vas a construir? formas que se parezcan a tu mascota o animalito que te gusta, puede ser un insecto o bichito, si no tienes mascotas.

Algunos ejemplos que te pueden ayudar:



¡¡¡A cuidarse y quedarse en casa!!!

MÚSICA:

1- En familia aprendemos la canción: LA VACA LOLA

La vaca Lola, la vaca Lola	La vaca Lola, la vaca Lola
Tiene cabeza y tiene cola	Tiene cabeza y tiene cola
	Y hace muuu.

2- Junto con la familia, cantamos la canción improvisando movimientos y acompañando con palmas.

DIA 7

1-Jugamos con la familia: Pedimos a mama que nos pinten unos bigotes de gatito.

El juego consiste en: un participante se coloca una cola, los demás integrantes de la familia, tienen que intentar atraparlo y quitarle la cola al gato. Aquel que le quite primero la cola, se tiene que caracterizar y así continúa el juego. Registramos el juego a través de fotos o videos, para mostrarle luego a la docente.

**DIA 8**

1- Realizamos un títere: Con ayuda de la familia confeccionamos con una media o guante, un animal que más nos guste. Agregamos detalles con lanas, retazos de telas, botones, etc.

**EDUCACION FISICA**

Entrada en calor: Deberán realizar movimientos articulares para entrar en calor cada parte del cuerpo. Saludando a cada una y a su vez nombrándolas al igual que en la semana 1.

1- En posición de parados, deberá levantar una pierna, luego la otra, con los brazos levantados, "haciendo equilibrio". Tocándose con las dos manos la nuca, luego la cintura, la panza, etc. Luego balanceando la pierna suavemente... ¡ojo! ¡Sin caerse! Levanto la pierna derecha hacia el costado, acompaño con los brazos, levanto la otra pierna hacia el otro lado.

Después colocar delante del niño/a una caja, almohadón, etc. Él/ella deberá levantar una pierna y tocarla con la punta del pie, luego con la otra, siempre haciendo equilibrio. Luego pasar por arriba, después saltarla...cuando caen del salto levantar las dos manos. Repetir varias veces.

2- Tesoro escondido: El adulto deberá esconder un objeto (un peluche, una pelota, un juguete, etc.) y darle pistas al niño/a de donde lo escondió. .

Vuelta a la Calma: nos convertimos en un elástico y estiramos cada parte del cuerpo
¡No olvides lavar tus manos al terminar de jugar!

DIA 9

1- Jugamos con el títere realizado el día anterior. Le colocamos un nombre. Inventamos una pequeña historia, la mamá la escribe en un papel.

DIA 10

1- Pedimos a mamá que nos lea:



- 2- Jugamos a ser pollitos, hacemos todo lo que dice la poesia.
- 3- ¿se animan a dibujar un pollito?...buscamos un papel y...

Con ayuda de mamá, dos círculos dibujaré,
y si le agrego piquito y alitas
en un pollito lo convertiré...



- 4- Lo pintamos para que quede super lindo. ¡¡¡A cuidarse mucho y quedarse en casa!!!

Docentes responsables: Agüero Claudia, Alaniz Silvia, Contreras Claudia, Córdoba Claudia, Rosas Laura y Vieyra Nadia

Docentes de áreas Especiales: Mariela Fabiola Beatriz Oviedo, Sigrid Moles, Celia Araya

Directivo: Mariela Caparroz Vicedirectora: Mabel Poblete