

## GUÍA PEDAGÓGICA N°1

- **CUE:** 700017600
- **Docente:** Marti, Laura
- **Nivel Inicial;** sala integrada 4 y 5
- **Turno:** Mañana
- **Título de la propuesta:** “Jugando en casa, casita o casón”
- **Contenido:** Expresión corporal: comunicación verbal y no verbal.

### Actividades a realizar:

(Siempre con elementos y materiales que hayan en casa)

1. Conversar brevemente con los chicos sobre porque deben estar en casa. Explicar la importancia del lavado de manos. Leer la información que abajo se ofrece.

A cartoon illustration of a boy with a large, glowing lightbulb above his head, symbolizing an idea. He is wearing a white shirt and orange pants. The text '¿Sabías qué?' is written above him. Below the illustration, there is text explaining viruses, influenza, and coronaviruses. A small 'CS Scanned with CamScanner' logo is visible in the bottom left corner of the text box.

¿Sabías qué?

**Virus:** Agente de tamaño muy pequeño que suele multiplicarse y enfermarte.

**Influenza:** Puede causar fiebre, escalofrío, tos, dolores en el cuerpo y dolor de cabeza. Para evitar enfermarte es importante vacunarse.

**Coronavirus:** son una familia de virus que pueden causar enfermedades respiratorias. Se llama así porque el virus parece una corona. Covid-19 es la enfermedad causada por el Coronavirus. Es un Coronavirus nuevo y por eso todavía no existe vacuna para prevenirlo.

¿Cuáles son los síntomas?

Coronavirus:  
Fiebre  
Dificultad para respirar  
Tos

Influenza:  
Fiebre  
Tos  
Dolor de garganta  
Dolor de cabeza  
Dolor en el cuerpo  
Congestión  
Fatiga



CS Scanned with CamScanner

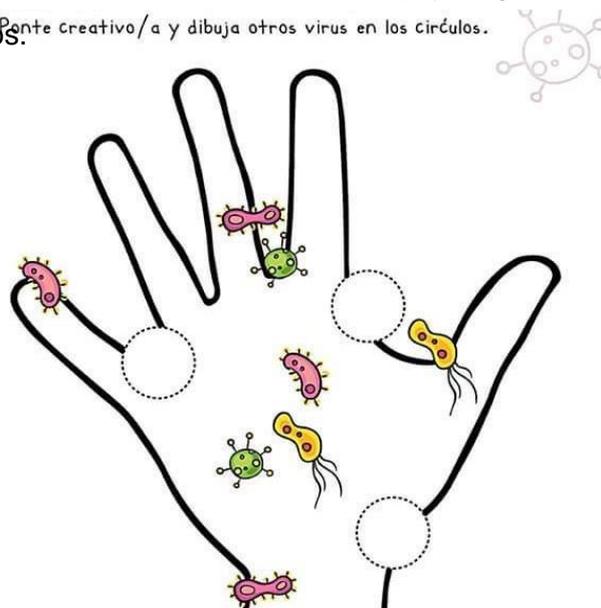
¿Cómo se transmite el Coronavirus y la Influenza?

Los gérmenes se transmiten si alguien que está enfermo tose o estornuda cerca de ti.

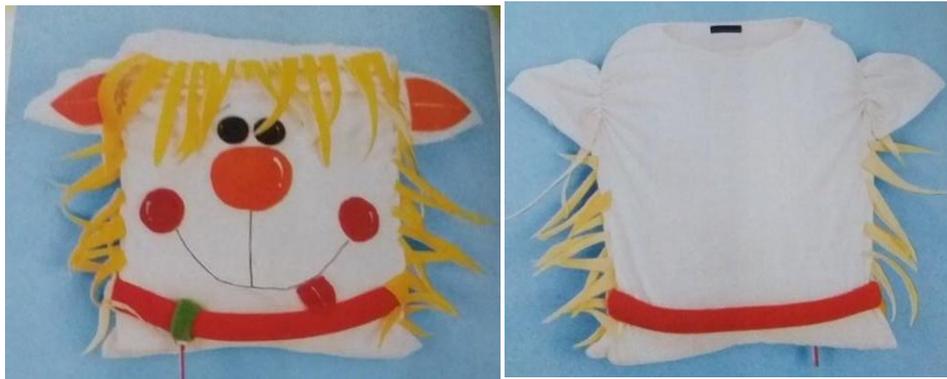


Los gérmenes pueden estar sobre los objetos. Si tocas algo que tiene gérmenes y luego te tocas, los ojos, la boca o la nariz también te puedes enfermar.

Luego dibujar o colorear otros virus como se los imaginen dentro de los círculos. Si no puedes imprimir el dibujo, puedes contornear tus manos en una hoja y luego dibujar los mismos. <sup>Plante creativo/a</sup> y dibuja otros virus en los círculos.



2. Con ayuda de mamá confeccionar un almohadón de retazos de telas o trapo de piso y colocarle el nombre del niño/a en imprenta mayúscula.  
Ejemplo.



3. En compañía de mamá, explorar el almohadón; apretarlo y soltarlo, tirarlo al piso, lanzarlo al aire e intentar atraparlo, sentarse sobre él y patear, llevarlo sobre la cabeza, los hombros, entre las piernas, bajo el brazo, llevarlo gateando en la espalda, saltar encima, etc. Colocar una soga y atar en los extremos como una red, arrojar el almohadón por encima y por abajo. Contar cuantas veces lo atrapamos o cuantas se cae. Volver a la calma, recostándose sobre el almohadón y escuchar alguna canción o nana como el arorró,
4. En compañía de mamá, explorar el almohadón; apretarlo y soltarlo, tirarlo al piso, lanzarlo al aire e intentar atraparlo, sentarse sobre él y patear, llevarlo sobre la cabeza, los hombros, entre las piernas, bajo el brazo, llevarlo gateando en la espalda, saltar encima, etc. Colocar una soga y atar en los extremos como una red, arrojar el almohadón por encima y por abajo. Contar cuantas veces lo atrapamos o cuantas se cae. Volver a la calma, recostándose sobre el almohadón y escuchar alguna canción o nana como el arorró,

5. Utilizar el almohadón para crear clima acogedor y leer el libro “Monstruo triste, monstruo alegre”. Conversar sobre que los pone triste y que les produce alegría.
6. Dibujar libremente con lápices, crayones o lo que tengas en casa lo que más le gustó o realizar en cartulina caretas como las del monstruo.
7. Jugar a las cartas de las emociones. Se colocan todas las cartas boca abajo y el primer jugador saca una carta y en voz alta dice que emoción le tocó y que le provoca dicha emoción. Luego elige al jugador que desea que continúe. Se registra en una hoja, en columnas, el nombre de cada jugador y la carta que le tocó a cada uno de ellos para que cada vez que deseen jugar; se observará cuantas veces le tocó la misma carta y si su respuesta cambió o permaneció.

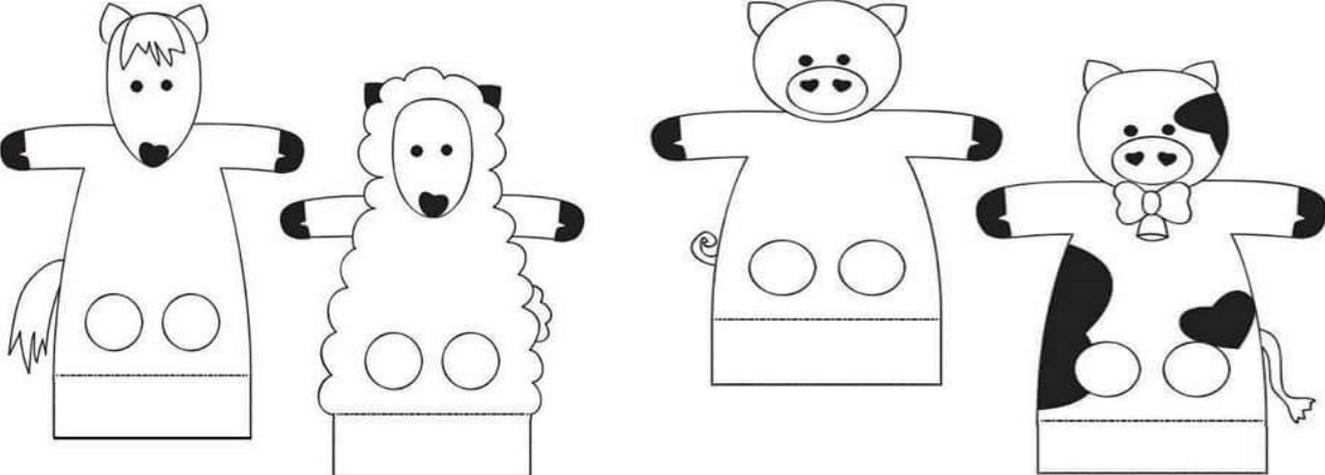
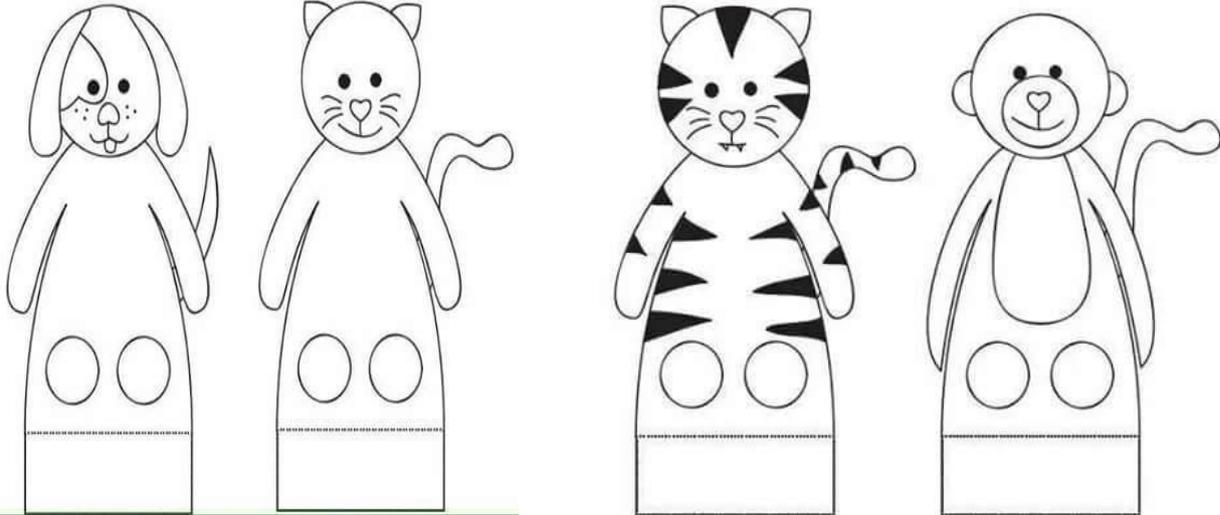
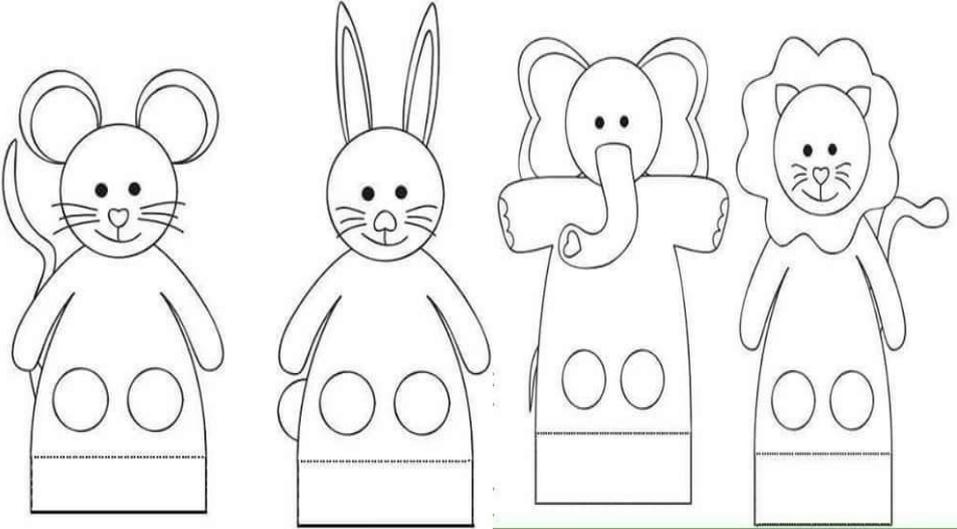


Ejemplo:

TABLERO DE PUNTAJES			
Participantes	Juan	Pedro	Romina
1° JUGADA			
2° JUGADA			

1. Realizar un títere de media con mamá, buscar botones, lanas, hilo, etc. Confeccionarlo recordando al monstruo del cuento. Elegirle un nombre, y jugar con él. Hacerlo hablar, preguntarle qué cosas le gustan hacer y cuáles no, cuál es su comida favorita, su color preferido, etc.

2. Pintar distintos títeres, elegir los que deseen.



1. Conversar mostrando algunas imágenes sobre el otoño, salir al patio de casa a observar los árboles y juntar hojas de



distintos tamaños, formas y colores. Leer la poesía  
“Buscando hojitas” y luego con esas hojas recolectadas  
ordenar por tamaño, (grande, mediano y chico).



2. Jugar rondas tradicionales: Rueda de la batata, Arroz con leche, ¿Lobo estás?

Disfruta las  
actividades...Nos vemos  
pronto!!

Directora: Botella, Liliana