

GUIA PEDAGOGICA N° 7

Escuela: ENI N° 54 **CUE_7000956-00**

Docentes: Marcelo Angulo - Belén Macia - Cintia Menéndez.

Docentes de especialidades: Débora Borghetti - Edgar Baigorria - Celina Garrofè.

Sala: 3 años.

Turno: Interturno.

Título de la propuesta: ¿Qué quieres ser? Oficios y profesiones



Dimensiones Formación Personal Social Comunicativa y Artística

Ámbito: Autonomía-Educación Física-Lenguaje- Literatura Infantil-Música- El juego.

Contenidos: Lanzamiento, -Habla y escucha, -Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su variación. El canto -Disfrute en la interpretación del repertorio de canciones adecuadas al nivel. El juego como ámbito transversal.

DÍA 1

Dimensión: ambiente natural socio cultural y comunicativa. - Ámbito: el niño y el lenguaje.

Contenido: La comunicación.

En familia en un lugar tranquilo, jugar al ADIVINA – ADIVINADOR, con las profesiones y oficios. Se sugiere a los papis buscar otras adivinanzas, si lo desean algún miembro de la familia, pueden confeccionar las tarjetas con el material que tengan en casa para que los niños manipulen y aprendan con el correr del tiempo a decir las adivinanzas solitos.*Adivina,

adivinator  ¿quién será el que viaja, viaja y nunca paga? Respuesta:



El chofer de colectivos



Cura la tos, el resfrío y si me pincha ¡Yo hago líos! ¿Quién es? -Respuesta:

El Doctor/a

Se pone gorro y delantal, amasa la harina horneando los panes con todo esmero. ¿Quién es? –Respuesta: **El panadero.**



Luego un adulto de la familia realizará preguntas a los niños sobre lo observado. Por ejemplo:

¿Qué profesión u oficio les gusta más?

Preguntar a los niños e investigar acerca de los trabajos que realizan los integrantes de la familia. Conversar sobre las herramientas, utensilios o elementos que utilizan cada uno en sus trabajos

Proponer hacer un registro de las respuestas que los niños den en cuanto al trabajo que les gustaría desempeñarse en el futuro (les propongo registrarlo en una hoja o en audio para compartir). Esperamos tu audio o foto.

DÍA 2

Dimensión: Artística y Ambiente natural socio cultural - Ámbito: Artes visuales: Plástica

Contenidos: Exploración de materiales.

Según la respuesta del niño/a confeccionar un rompecabezas de 2 o 3 piezas, con materiales, que tengan en casa figuras grandes, pegarlas en un cartón y la pueden dibujar, pintar y recortar en 3 horizontales o 4 partes en forma de cruz. También pueden recortar de revistas un imagen grande y hacer el rompecabezas.

Jugar junto a sus hijos con el rompecabezas que hicieron. Con el tiempo pueden confeccionar otros rompecabezas para tener variedad.

Dimensión: Comunicativa y Artística - Ámbito: Educación Musical

Contenidos: Exploración sonora de objetos y fuentes de uso cotidiano y proveniente del entorno.

Título de la propuesta: Recordando los sonidos.

Estímulo 1

- 1) Al observar el siguiente video “Memoria Auditiva”.

<https://www.youtube.com/watch?v=eRP2FRjySjo>

- 2) Tratar de identificar si las imágenes coinciden con los sonidos que se escuchan o no.
- 3) Buscar en casa objetos que produzcan sonidos parecidos a los del video e imitarlos! También puedes usar sonidos del cuerpo o la voz.

DÍA 3

Dimensión: Ambiente socio – cultural – Ámbito: Identidad y Convivencia

¡A jugar, a caracterizarse! pueden vestirse con ropas de quienes prefieran. Con ayuda de los adultos, de los hermanos o mayores. Jugar a inventar vestirse como uno de los integrantes de la familia, en un lugar de la casa (si lo desean y si hay un celular pueden sacar fotos).



Dimensión: Comunicativa y Artística - Ámbito: Educación Física

Contenido: El cuerpo en el espacio y tiempo.

Estímulo 1

- Trotar libremente moviendo los brazos.
- Caminar imitando animalitos: como perrito, conejito, canguro, etc.
- Caminar por una línea recta con brazos abiertos y luego caminar sobre una línea oblicua con brazos abiertos.

Juego de la Pesca: dejar caer un puñado de legumbres (porotos o maíz) sobre la mesa y en el menor tiempo posible hay que recoger los pescaditos utilizando solo dos dedos de cada mano

DIA 4

Dimensión: formación personal y social – Ámbito: identidad

Contenido: desarrollo de actitudes juego dramático: “El colectivo”

En un espacio de la casa armar algún sector para jugar al colectivo, todos los miembros de la familia utilizaran sillas de la casa y algo que pueda simular un volante. Imaginar que se van de paseo, designar roles ¿Quién será el chofer?, ¿Quiénes serán los pasajeros?¿Dónde irán? Imaginar la tarjeta SUBE (o inventar una), tocar timbre para descender del colectivo, etc.



Al terminar el juego se deberá ordenar y cantar la canción:” a guardar, a guardar cada cosa en su lugar sin romper sin tirar vamos todos a guardar.”

Dimensión: comunicativa y artística - Ámbito: artes visuales

Contenido: Exploración del color y de la forma

Tema: El Color

Propuesta Nº1

Hola mis pequeños, para esta actividad van a necesitar:

- Saquito de mate cocido y de té(usado)
- Beteraba o remolacha(restos)
- Tres vasos descartables o tazas plásticas
- Lana clara (tiritas)

En los vasos, agregar un poco de agua y colocarle a cada uno, un saquito de mate cocido, en otro té y en el último un pedacito de beterraba. Dejar reposar, una vez que el agua tome color, poner tiritas de lana en cada vaso. Esperamos un rato y como por arte de magia, algo cambió, ¿Qué le paso a la lana? ¿Cambió de color?

DIA 5

Dimensión: comunicativa y artística - Ámbito: Educación Física

Estimulo 2

- Caminar ida y vuelta con las siguientes variaciones: con punta de pie, con los talones, hacia atrás, de costado, agachaditos, etc.
- Caminar ida y vuelta sin tocar las líneas de los mosaicos o cerámicos.
- Dibujar un círculo en el piso y luego saltar adentro y afuera.

Juego tradicional: El Lobo

DIA 6

Dimensión: Ambiente social – Ámbito: Los espacios sociales

Contenido: “Los diferentes trabajos en la comunidad”

Organizar con la ayuda de un adulto diferentes escenarios lúdicos de juego dramático. Por ejemplo: Un consultorio médico, una panadería, peluquería, una comisaria, una oficina, una farmacia, mercado, etc. y jugar en familia. Elegir un juego y realizar registros fotográficos.

Dimensión: Comunicativa y Artística - Ámbito: Educación Física

Estimulo 1

- Trotar galopeando en diferentes direcciones.
- Trotar mientras el papá o la mamá aplaude: primero aplaudo de forma lenta para trotar lento y después de forma más rápido para aumentar el ritmo de trote.
- Saltar ida y vuelta con los pies juntos.

Juego tradicional: Escondidas

DIA 7

Dimensión: Formación personal y social - Ámbito: Autonomía

Juego dramático: “Somos cocineros”.

A través de esta propuesta se pretende que el pequeño de 3 años logre un sentimiento agradable y favorable de sí mismo y reconociendo lo que capaz de hacer solo y con ayuda. Antes de comenzar pueden explorar los ingredientes utilizando sus sentidos. A cocinar estos deliciosos rosquitos en el cual puede participar toda la familia con la guía de un adulto. Ahora manos a la obra!!

1° Lavarse bien las manos con agua y jabón, 2° Colocarse un gorro o pañuelo en la cabeza para que no caigan cabellos a la preparación y listos para comenzar y manos a la masa.

“Rosquitos al horno, de la abuela “



Ingredientes: 1kg de harina leudante, un pocillo de aceite de girasol ,200 gr de azúcar o una taza ,3 huevos y ralladura de limón o si desean anís.

Preparación: En un recipiente colocar 3 huevos, batir con tenedor o batidor el azúcar y aceite, agregar la ralladura de limón o anís. Por último, colocar harina de a poco para que no se hagan grumos hasta lograr una textura que no se pegue en las manos. Después armar los rosquitos. Se colocan en una fuente enmantecada y al horno unos 30 minutos (depende de cada horno), cuando estén listos dejar enfriar... ¡a probar!

DÍA 8

Dimensión: Comunicativa y Artística - Ámbito: Educación Musical

Contenidos: Exploración sonora de objetos y fuentes de uso cotidiano y proveniente del entorno.

Título de la propuesta: Recordando los sonidos

ESTÍMULO 2

- 1) Preparar una hoja y un lápiz, marcador o lo que tengas para escribir.
- 2) Al observar el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=pgE-pOoEOM8>
- 3) Tendrás que:
 - ✓ Bailar cada canción que escuchas
 - ✓ Al finalizar cada canción que bailas, diviértete dibujando caras que representen el carácter de cada una de ellas. ¿Triste o feliz? ¿Enojado o alegre? ¿Aburrido o divertido?

DIA 9

Dimensión: Comunicativa y Artística - Ámbito: Educación Física

Estimulo 2

- Caminar ida y vuelta con punta de pies, luego con los talones y de costado.
- Dibujar cinco círculos continuos y luego saltar dentro con los pies juntos.
- Realizar salto abriendo y cerrando piernas en los círculos dibujados.

Juego poner la cola al Gato: dibujar en un afiche, cartón o cartulina un gato sin cola y ponerlo en la pared y usar una venda en los ojos para colocar la cola del gato.

DIA 10

Esta vez en un lugar relajado, si lo prefieren antes de dormir un adulto les contará un cuento a los niños.

Cuento:

“Había una vez dos niños, uno llamado Zacarías y su hermana Lola, a ellos les encantaba soñar despiertos, dejar volar su imaginación y sentir por unos instantes que quieren hacer millones de cosas. Pero lo que más le gustaría es ser mayor para poder hacer todas esas cosas tan divertidas que sólo los mayores pueden hacer. Lo mejor de todo es cerrar los ojos y soñar...

Así uno puede ser lo que quiere, manejar alguna máquina en la calera, ser chofer de colectivos o camiones. Tener un almacén, a veces ser policía, doctor, peluquera/o.

Un día Zacarías soñó con ser futbolista ¡y de los mejores!

Lola le conto a su mamá que quería ser maestra o doctora ya que quería sanar a los enfermos.

Soñar es muy divertido. Por eso hay días en que Zacarías y Lola quieren ser sólo niños, entonces cierran los ojos y duermen.

Colorín colorado este cuento se ha terminado. “



DIRECTORA: PATRICIA PAEZ

