

GUIA PEDAGOGICA N°4

ESCUELA: Escuela de Nivel Inicial N 2 "PINKANTA"

DOCENTES: Ortiz Carolina, Agüero Gabriela, Guzmán Paula, Álvarez Fernanda, Alejandra Castillo

NIVEL INICIAL: Sala 5 años

TURNO: Mañana

AREA CURRICULAR: Ambiente Natural y Socio-cultural - Lenguaje - Matemática

TITULO DE LA PROPUESTA: "Juego con los Animales"

CONTENIDOS:

- Seres vivos y su ambiente: Animales autóctonos
- Conteo
- Lectura de números.
- El reconocimiento del propio nombre y otras palabras significativas.
- Conversación.

ACTIVIDADES:

Propuesta Día 1-Para Recordar: 29 de abril día del Animal

Escucho el siguiente cuento <https://www.youtube.com/watch?v=au0mAS68m5M>

"Creo una historia".

1- Investigo en familia: Busco información de un animal autóctono de la provincia de San Juan para realizar una historia.

El niño, le dicta al adulto lo que debe escribir, teniendo en cuenta ciertas preguntas sobre los animales. ¿Cómo se llama? ¿Qué come? ¿Tiene pelo, plumas, pico? ¿Cuántas patas tiene? ¿Dónde vive?, entre otras.

2- Por último dibujen el animal que más les gustó del otro lado de la hoja, colocando el nombre de dicho animal en la parte inferior de la misma (lo harán copiándolo de un cartel que escribe mamá o papá) y también el nombre del alumno.

Área Curricular: Educación Física

Docente: Abad Sánchez, María Cristina

La propuesta es que un adulto de la familia con la ayuda del niño, fabrique una pelota de medias que ya no se usan (del tamaño de la mano del niño).

1) Entrada en calor: Antes de comenzar la actividad vamos a preparar el cuerpecito para que no se lastime. Hacemos un trote lento, movimientos de brazos, tobillos, muñecas, cuello. Podemos jugar dentro o fuera de casa.

- Lanzar la pelota hacia adelante con mano hábil, luego con mano no hábil.
- Lanzar la pelota hacia atrás con dos manos, luego con mano hábil, luego mano no hábil. Pasar la pelota por debajo de las piernas separadas. De adelante hacia atrás y viceversa.
- El adulto nombra diferentes partes del cuerpo y el niño debe tocarlas en su cuerpo con la pelota y luego hacer un movimiento con la parte elegida.
- Vuelta a la calma: tomamos aire por nariz y comenzamos a inflar un globo imaginario hasta que se hace muy grande y se revienta.

Propuesta Día 2: Escucho un cuento en familia: “El gusanito”

Cuento: <https://www.youtube.com/watch?v=WapbU2TSfSw>

Armado del Gusano Matemático: Con ayuda de un adulto, realizo un gusano con los números del 1 al 10 en forma correlativa. (Todo con material que encuentren en casa) El mismo debe ser de tamaño grande (15x15 cm aproximadamente) y tienen que conservarlo para trabajar en muchas actividades más adelante.

El gusano se utilizará para reconocer el número. Cuenta las patas que tiene el animal autóctono que elegiste, señala esa cantidad en el gusano numérico.

Área Curricular: Artes Plásticas

Docente: Atencio Paula



Edgar Degas



Claude Monet

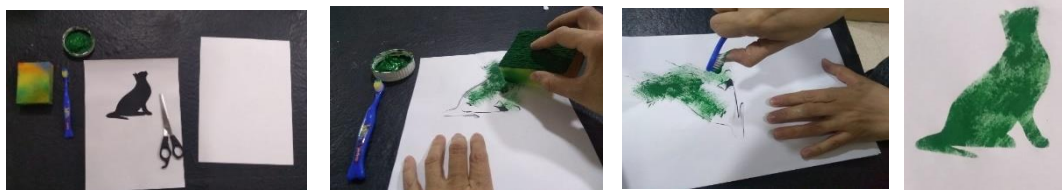
El arte es entendido como una expresión de los sentimientos de los artistas y también las mascotas han estado representadas en el arte desde la prehistoria hasta nuestros días. Los artistas las pintan como parte de su día a día.

En las obras queda plasmado el estilo de cada artista junto a sus “compañeros de aventura”. Los Artistas Impresionistas europeos del SXX fueron algunos de los que plasmaron estas escenas.

1) La actividad propuesta será pintar con esponjas la silueta de un animal a elección. Dibujar el animal que prefieras, recortar con cuidado la silueta por su contorno. Colocarla sobre otra hoja y con una esponja humedecida con pintura, ténpera, acuarela, café o yerba

mate pintar sin arrastrar la esponja, se apoya y levanta dejando una huella. Lo mismo puedes hacer usando un cepillo de dientes.

Materiales: 2 hojas, tijera, esponja o cepillo de dientes y alguna pintura.



Propuesta Día 3:

Investigo en familia por medio de videos, imágenes, revistas, libros ¿Cómo son las orejas que tienen los animales autóctonos? ¿Son puntiagudas? ¿Redondas? ¿Suaves? ¿Ásperas?

Elijo un animal de los que buscamos y con ayuda de papá o mamá armo sus orejas a modo de bincha, usando retazos de tela, cartón, cartulina, papel. Utilizo las orejas confeccionadas, me pinto bigotes y me muevo al compás de la melodía.

<https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c&feature=youtu.be>

Área Curricular: Educación Física

Docente: Abad Sánchez, María Cristina

Entrada en calor: Buscamos la canción en Youtube: <https://youtu.be/cgEnBKmcpuQ>

Trabajo con la pelota de trapo.

- Lanzar la pelota hacia arriba con dos manos y dejarla caer.
- Lanzar la pelota con una mano. Lanzar con mano no hábil.
- Lanzar e intentar atraparla. Lanzar, aplaudir e intentar tomarla.
- ¿De qué otra manera puedo lanzar la pelota?

Vuelta a la calma: Nos acostamos en el piso, cerramos los ojos y tomamos aire por nariz. Inflo la pancita, mantengo el aire por unos segundos y expulso por boca.

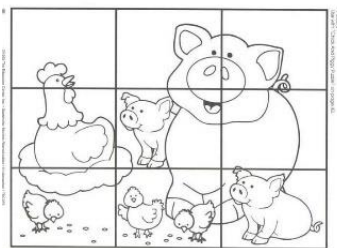
Propuesta Día 4: ¡Hacemos un Rompecabezas de 9 piezas!

1- Buscamos imágenes de animales en revistas, internet, libros, (dos preferentemente). Los animales seleccionados deberán ser autóctonos. En el caso de no encontrar animales autóctonos pueden utilizar otros.

2- Los recortamos y pegamos en un cartón. Esperamos a que se seque.

3- Con ayuda de un adulto se trazan 3 líneas verticales y dos horizontales. Quedan 9 piezas. Cuento las líneas realizadas y la cantidad de piezas y busco los números que corresponden a esas cantidades en el gusano numérico.

4- Se mezclan las piezas y a jugar se ha dicho.



Propuesta Día 5: ¡Juego de Emboque!

- 1- Busco una caja o sesto que haya en casa.
- 2- Realizo pelotas de papel de diario.
- 3- Elijo un animal (zorro, guanaco, liebre, puma, mara, águila) y pienso cuantas patas tiene Ej. Águila 2, ahora intenta embocar en la caja las 2 pelotas y así con cada uno.
- 4-Al finalizar el juego, cuento en familia la cantidad de pelotas que embocó cada participante y una vez que conté leo en el gusano numérico esas cantidades.

Área Curricular: Artes Plásticas - Docente: Atencio Paula

Desde que fue instalado en 1997, un perro guardián conocido como Puppy custodia las puertas del Museo Guggenheim de Bilbao con un manto cambiante de decenas de miles de flores. Así que este perro enorme cambia su color en las diferentes estaciones del año.



Esta obra es una escultura creada por el artista Jeff Koons, mide 12 metros de alto y está realizada por plantas enredaderas.

1. Esculpiendo en el Hogar

La actividad propuesta es la de crear una mascota con los elementos que tengas a tu alcance en casa, puede ser: cartón, vasos de plástico, ramitas de árbol, alambre o lo que encuentres. Buscar distintos materiales con diferentes texturas y colores para crear la escultura. **IMPORTANTE:** Enviar una foto a tu Señor para compartir en el grupo.

Propuesta Día 6: ¡Juego con la luz del sol!

- 1-Busco en casa algún animal de juguete y si no tengo dibujo uno de cartón y lo corto.
- 2-En el patio con una hoja blanca y un lápiz negro, coloco el animal en contra del sol y dibujo su sombra en el papel. No olvides contar todos los animales que dibujaste y encontrar el número escrito en tu gusano numérico.



Nota: En todos los trabajos, debo escribir mi nombre en la parte inferior de la hoja.

Propuesta Día 7: ¡Hago una historia!

A partir de diferentes imágenes de animales investigados, invento un cuento con ayuda de la familia. Le pedimos a Papá que escriba, para luego ser compartido con mis compañeros y señorita. En la hoja escribo mi nombre en imprenta mayúscula.

Podes usar algunas de estas imágenes:



Área Curricular: Educación Física - Docente: Abad Sánchez, María Cristina

1) Entrada en calor: Buscamos la canción en Youtube: <https://youtu.be/eFdUXU9ZGIs>

Trabajo con la pelotita de trapo

- Lanzarle la pelota al adulto: a la altura de brazos estirados, a la altura de la cintura y por último a la altura de los pies.

- El adulto le lanza al niño solo a la altura de las manos tratando de que el la reciba.

- Correr y lanzar. Girar y lanzar. Lanzar la pelota y cachetear

- Lanzar y embocar en un envase que tengan en casa (fuentón, balde, etc.)

Vuelta a la calma: tomamos aire por nariz y comenzamos a inflar un globo imaginario hasta que se hace muy grande y se revienta. Repetimos la acción cinco veces.

Propuesta Día 8: ¡Trabalenguas Divertidos!

1-Con la ayuda de un adulto, repito y destrabo mi lengua.



- 3- Invento un trabalenguas con ayuda de mi familia, teniendo en cuenta que el animal que elija debe ser autóctono. Luego envío un video al grupo repitiendo el trabalenguas.

Propuesta Día 9: ¡Lectura de Imagen!

1- Necesitamos para realizar esta actividad “El Gusano Numérico “

2-Observo las imágenes que están a continuación ¿Distingo que animales son? ¿Cómo se llaman? ¿Cuáles tienen pelo? ¿Plumas? ¿Cuento todos animales de la imagen? Busco el número en el gusano numérico. Un adulto me pregunta: ¿Todos Tienen 4 patas? ¿Alguno vuela? ¿Cuál de todos los animales es el que más te gustó?

3- Dibujo el animal que más me interesó en esta imagen. Escribo mi nombre en la parte inferior de la hoja con imprenta mayúscula.



Área Curricular: Educación Física - Docente: Abad Sánchez, María Cristina

Juego 1: Animal domestico

El juego consiste en que los adultos de la casa se coloquen en ronda con piernas separadas, el niño se coloca entre sus piernas. El adulto simula ser una cucha y el niño un perro. Los perros saldrán a dar un paseo. Cuando el adulto grite “perro a la cucha” el niño debe llegar lo más rápido posible. El perro que primero llega es el ganador.

Juego 2: El gato y el ratón

Todos los participantes formarán un círculo tomados de la mano, excepto 2 de ellos que uno se quedará dentro del círculo (ratón) y el otro afuera del mismo (gato). El juego consiste en que el gato ingrese y atrape al ratón. Los participantes del círculo deben impedir que esto ocurra. Cuando el ratón sea atrapado cambian los roles.

Equipo De Conducción: Directora Mirta Putelli- Vice Directora Marcela Zabala