

Escuela: Alejandro Fleming-Gabriel Albarracín-Patricio López Del Campo-Rubén Darío.

Docentes: Cortez Emilce, Sánchez Andrea, Zalazar Rosana, Gómez Fabiola, Riveros Sara (Prof. Plástica), Castillo Rosa (Prof. Música), Hernández Romina (Prof. Educación Física).

Nivel Inicial: Sala de 4 años.

Turnos: Mañana, Tarde, Único.

Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural.

Ámbito: Ambiente Social-Matemática-conteo- recitado de la sucesión ordenada de números hasta el 10.

Dimensión: Comunicativa y Artística.

Ámbito: Literatura infantil-Escucha y disfrute de las narraciones o lecturas de cuentos (personajes fantásticos).

Ámbito: Artes Visuales(Plástica)-Exploración y experimentación con diferentes técnicas: dibujo y collage, en el espacio bidimensional – tridimensional.

Ámbito: (Música)-La voz hablada, articulación, modulación y expresividad.

Dimensión: Formación Personal y Social.

Ámbito: Convivencia-Apreciación en la práctica de valores.

Ámbito: Educación Física-Habilidades motrices básicas motoras locomotivas y no locomotivas y de tipo manipulativas (combinadas)

Título: “Fantasía y Diversión”

Guía pedagógica N°17

Actividades:

Día 1: -Con ayuda de un adulto escuchamos el cuento:

“El dragón de las estrellas y yo” <https://www.youtube.com/watch?v=w1zUyq1CFs0>

- Dialogar: ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué se trata? ¿Qué buscaba Javier y el dragón? ¿Te gustaría tener un dragón como amigo? ¿Qué tamaño tiene? ¿De qué color es?
- Dibujar la silueta de un dragón y decorar con yerba, papel o materiales que tenemos en casa.

Artes Visuales - Plástica: “Semana de las Artes del 2 al 6 de noviembre”

Lema: “Yo no pinto lo que veo, pinto lo que siento” Pablo Picasso

- Observar la obra del artista plástico Claudio Baldrich y realizar lectura de imagen, responder de forma oral: ¿Qué observa? ¿Qué colores reconoce? ¿Qué está haciendo el personaje? ¿Te gusta? Sobre un soporte (cartón, papel afiche, papel madera), realizar un pequeño mural, con su propia obra, donde deberán dibujarse realizando su juego preferido, utilizando todo el soporte. Decorar el mural con la técnica collage, pueden utilizar: telas, papeles de colores, lanas, cordones, botones, piedras, etc.



Día 2:

- Recordar en familia algunas historias, leyendas de personajes fantásticos como dragones, brujas, monstruos etc.
- Elegir un personaje, y colocarle un nombre.
- Con ayuda de mamá realizar una careta con el personaje favorito, puedes utilizar material reciclado como cartón, lanas, botellas, tapitas etc.
- Puedes sacarte una foto y enviarla a la seño, compañeros y amigos.

Educación Musical:

1-Mamá o papá nos leerá la canción " **Ramón el Dragón** "

Ramón el dragón Vuela por el cielo Su aliento de fuego Derrite hasta el hielo Ramón el dragón Tiene fuertes garras Si se lo propone dobla el hierro en barras Ramón el dragón Tiene cola en punta, con ella da golpes Y también apunta. Ramón el dragón vive en una torre,	En su pieza juega Salta baile y corre Ramón el dragón Anda por la noche, Bate sus dos alas A troche y moche Ramón el dragón Vuelve de mañana Se acuesta en su cama Cierra la ventana Ramón el dragón Sueña con dragones Que son como el Dragones Ramones.
---	--

2-Luego de haber escuchado la lectura Ramón el dragón, dibujar lo que más te gustó de la canción.

Día 3: Mamá nos lee:

“Yo tengo un amigo que sabe de todo,

Que cuenta conmigo y vale más que oro”.

- Pensar: ¿Javi tenía amigos? ¿Cuántos eran? ¿Tú tienes amigos? ¿Cuántos?
- Recordar alguna historia vivida con algún amigo y compartirla a la familia
- Realizar un dibujo para regalar a mi mejor amigo.

Educación Física:

- **Comenzamos a realizar las actividades con muchas ganas. Entramos en calor con movimientos circulares de brazos, subimos y bajamos una pierna y la otra, luego la rodilla.**
- Caminar sobre sus talones arriba de una línea demarcada, evitando perder la estabilidad, ida y vuelta.
- Caminar por el espacio siguiendo una trayectoria, correr y saltar con los pies juntos.
- Saltar sobre un pie de lado a lado por encima de una línea de ida, y con el otro pie de vuelta, evitando apoyar el otro pie sin perder la estabilidad.
- Marcar una fila de círculos, correr por el espacio y cuando encuentre los círculos saltar con los dos pies, luego alternar con un pie.
- Apoyar las manos dentro de los círculos al igual que los conejos y se sugiere saltar con los dos pies unidos y flexionadas las piernas
- Saltar con los pies juntos cayendo en una marca designada, amortiguando la caída sobre los pies sin perder la estabilidad.

Juego: Cocodrilo Dormilón. En un extremo del patio se colocará quien dirige el juego que será “El Cocodrilo Dormilón”. El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los participantes y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en “Cocodrilo Dormilón”.

Vuelta a la calma:” Las Tortuguitas” Las tortugas deben volver a su casa y transformarse en una tortuguita pequeña, se deben esconder en su casa (caparazón) y observar que hay en su alrededor.

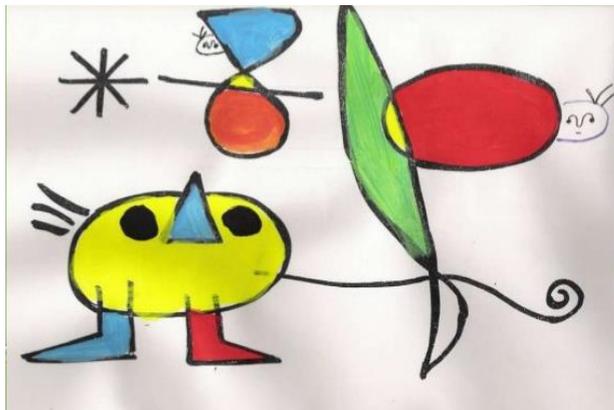
Día 4:

- **Juego en familia:** ¿Qué personaje soy?
- Un integrante sale de la habitación y el resto del grupo elige un personaje de fantasía, al regresar el integrante que salió debe descubrirlo haciendo preguntas: por ejemplo, ¿usa capa? ¿puede volar? ¿tiene mucha fuerza? etc. Cuando descubre el personaje, elige a otro integrante quien a continuación sale de la habitación y de esta manera continua el juego.

- Sobre una hoja realiza manchas, cubriendo toda la hoja con distintos colores, témperas o material que tengas en casa.
- Luego, sobre la hoja pintada, con lápiz negro o crayón dibuja el personaje que más te guste.

Artes Visuales – Plástica:

- Observar la obra del artista plástico Joan Miro y realizar lectura de imagen, responder de forma oral: ¿Qué observa? ¿Se puede descubrir alguna figura? Modelar con plastilina o masa de sal, y crear su propia obra, donde deberán modelar el animalito que más les guste. Pueden decorar como más les guste (fideos, botones, piedritas, etc)



- ✚ **Para transmitir esta fecha tan importante decorar el frente de tú casa, con el mural y con todos los trabajitos realizados. Realizar registro fotográfico para enviar a la señorita**

Día 5:

- **“El Pulpo Scoch”**
- Recordar a uno de los amigos de Javi y del pulpo Scoch, ¿Cómo es el pulpo? ¿cómo son sus brazos? ¿A qué se dedicaba?
- Dibujar el pulpo y sus largos brazos.
- Contar cuántos brazos tiene y tratar de escribir con ayuda en cada uno de ellos el número que corresponde según su orden.
- Decorar con trozos de papelitos sus brazos.

Música:

- 1- Mamá o papá nos leerá la canción **“Don libro está helado”**

<p>Don libro está helado</p> <p>Estaba el señor don libro Sentadito en su sillón, con un ojo pasaba la hoja con el otro ve televisión. Estaba el señor don libro aburrido en su sillón, esperando a que viniera a leerle algún pequeño lector</p>	<p>Don libro era un tío sabio, que sabía de luna y de sol, de historias y aves de peces de todo color. Estaba el señor don libro, tiritando de frío en su sillón, vino un niño, lo levantó en sus manos y el libro entro en calor.</p>
--	--

2-Luego de aprender la canción, le colocamos ritmo con los instrumentos musicales que tenemos en casa.

Día 6: - ¡Contar hasta Gluglú!!

- Realizar el juego con tu familia
- El dragón presenta un juego que disfruta en el bosque con sus amigos.
- El juego consiste en elegir un número del 1 al 10, el cual será remplazado por la expresión gluglú. Por ejemplo, si eliges el número 5, comenzarás a contar 1,2,3,4, gluglú, 6, 7, 8, 9, 10, el que se equivoca pierde y el juego vuelve a comenzar.
realizar el juego con tu familia.
- Con ayuda de un adulto escribo los números del 1 al 5.

Educación Física:

Comenzamos a realizar las actividades con muchas ganas de divertirnos. Entramos en calor desplazándonos con movimientos de brazos y piernas

- Camina rápido, lento, antes, después, al mismo tiempo que mamá, papá, hermano.
- Desplazarse por el espacio caminando, corriendo, galopando hacia adelante, lateral.
- Correr y saltar cayendo a una distancia determinada.
- Caminar en línea recta lanzando una pelota de una mano a otra durante el trayecto, de ida y vuelta.
- Saltar despegando ambos pies del suelo al mismo tiempo y lanzando una pelota con una mano sobre la cabeza, direccionándolo hacia el objetivo.
- Parado sobre un solo pie, lanzar una pelota hacia una pared y recibe con ambas manos, luego cambia de pie y ejecuta nuevamente, evitando caer.

Juego: ¡Que no se caiga! Los participantes se colocan en círculo, de pie y se van pasando una pelota con cualquier parte del cuerpo salvo las manos. Las únicas reglas de este juego

es que la pelota no puede tocar el suelo y que cada jugador debe ir contando el toque que da.

Vuelta a la calma: Estiro los brazos fuertemente hacia el techo, la pierna la estiro hacia un lado y luego la otra, el cuello, los brazos, las manos, tomo aire por la nariz y lo tengo unos segundos en los pulmones, luego lo expulso por la boca. Realizar el ejercicio dos veces.

Día 7: -Escalerita de animales.

- Realizar con ayuda de un adulto, cartas gigantes con dibujos de animales y números hasta el 5.
- Un familiar nos ayuda a identificar los números y la cantidad de animales dibujados.
- Ordenar del 1 al 5 con ayuda de un adulto formando una escalerita de animales.

Día 8: - ¡Ayudemos a encontrar el castillo del Dragón Dúgul!

- Dibujar en un soporte grande al dragón al principio del recorrido, luego los casilleros del 1 al 10 y al final dibujar el castillo donde vive Dúgul.
- Necesitarás el dado realizado en la guía anterior y una tapita de gaseosa por cada participante.
- ¡A jugar!
- Por turno, cada jugador arroja el dado y avanza la cantidad de casilleros que indica.
- Gana el primero en llegar al castillo del dragón.



Directora: Prof. Silvana Ríos.