

GUIA PEDAGÓGICA N°2

- ❖ Escuela de Nivel Inicial N° 2- PINKANTA-
- ❖ Docentes: Andrea Bolzonella - Daniela de Franceschi
- ❖ Profesores de Especialidades: Paula Atencio - Emiliano Flores
- ❖ Nivel Inicial: Sala de 4 años
- ❖ Turno: Intermedio
- ❖ Área curricular: Lenguaje y Literatura - Artes Visuales –Educación Física
- ❖ Título de la propuesta: **“CREAMOS JUGANDO”**

CONTENIDOS:

- Aproximación a las posibilidades lúdicas del texto literario.
- Participación en la producción literaria.
- Habla y escucha.
- Lenguaje como instrumento lúdico.

ACTIVIDADES:

Propuesta Día 1:

- Mediante la siguiente imagen, se propone armar un cuento, utilizando un dado que tengan en casa (de no tener uno, dibujar en 6 papeles distintos las cantidades de los puntos), permitiendo seleccionaren cada tirada: “personaje”, “problema” y “escenario”. Para comenzar deberán lanzar el dado. La primer tirada definirá un “personaje”, de este modo

si el dado cae en “tres”,  el personaje para armar el cuento será “una princesa”.

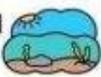
Luego al tirar por segunda vez se definirá “el problema”, por ejemplo: si cae en “cuatro” , el conflicto será “ve un esqueleto”.

Finalmente al lanzar el dado por tercera vez, obtendremos “escenario”, si al tirarlo saliera “dos”

, el cuento transcurrirá en “la cocina”. De esta manera el cuento a crear será, por ejemplo “Una princesa ve un esqueleto en la cocina”.

Una vez seleccionadas las tres partes, junto con un adulto se armará el cuento, pudiendo agregar otros personajes, situaciones o escenarios que deseen. A medida que se va armando el cuento, el adulto que acompaña deberá anotarlos, para luego llevarlos al jardín y compartir con los compañeros.

El adulto deberá guiarlo con preguntas, como por ejemplo: ¿Como es la princesa? ¿Cómo está vestida? ¿De qué color es su pelo? ¿Con quién vive? ¿Dónde vive? ¿Cómo solucionó su problema? ¿Cómo se sentía? ¿Quién la ayudó?, etc.

	Personaje	Problema	Escenario
	una sirena 	se convierte en un pez 	bajo el mar 
	un dragón 	come muchos insectos 	en la cocina 
	una princesa 	encuentra un diente 	en una cueva 
	un duende 	ve un esqueleto 	en un castillo 
	un robot 	se pierde 	en una casa 
	una hada 	atrapa a un ladrón 	en una joyería 

- Una vez finalizado el armado del cuento. Proponemos armar un disfraz de acuerdo al personaje que nos tocó. Realizándolo con materiales que tengan en casa (telas, sábanas, papeles, cartones, corchos, envases, etc.).

Cuando esté listo el disfraz, dramatizar junto con un familiar, el cuento armado anteriormente.

Propuesta Día 2:

- Leyendo nuevamente el cuento armado el día anterior, los invitamos a que realicen un dibujo del mismo.

- **Artes Plásticas:**



Hay muchas obras del Artista argentino Gustavo Cabral, más conocido como **Ciruelo**, es un artista del rubro fantástico, especializado en Dragones. Es reconocido a nivel mundial como uno de los más importantes ilustradores y referentes del género que representa una temática mágica o sobrenatural.

Ciruelo pinta, dibuja y diseña animales fantásticos para ilustraciones y películas, además realizó muchas obras en piedras, en la cual dibuja o pinta sobre piedras sin alterar su forma original, encontrando figuras en ellas y logrando así una particular escultura

1. Leemos un Cuento: “Fip, el dragón sin fuego y sin llamas”

Fip era un dragón diferente. No tenía el aspecto terrorífico de sus primos y hermanos. Siempre estaba alegre y de buen humor. Y no escupía fuego. Y es que Fip, al contrario que todos los demás dragones, tenía corazón. Era tan chiquitito que nadie sabía que lo tenía, y lo reservó para poder querer a un amigo.



Por miedo a que se le llenara un corazón tan pequeño, eligió hacerse amigo de una hormiga. Se sintió feliz teniendo una amiga, y resultó que aún le quedaba libre un pedacito de corazón. Lo usó para hacerse amigo de un ratoncillo, que tampoco lo gastó del todo, y detrás le siguieron un pájaro, una liebre, una oveja, un oso y otros animales. Fip empezó a sospechar que el cariño por sus amigos nunca llenaría su corazón, y dejó de preocuparse por su tamaño. Hizo tantos amigos como pudo y se convirtió en un dragón feliz. Lo que no sabía Fip era que, igual que el odio encoge los corazones, el amor los agranda. Su corazón creció tanto que los demás dragones terminaron por descubrirlo. Llenos de rabia y envidia lo encadenaron para abrasarlo. Mientras las cadenas lo sujetaban para que no volara más que unos metros, decenas de dragones lo rodearon listos para lanzar sus llamas. Fip pensó en sus amigos y la pena que sentirían por él, y decidió luchar. Cerró los ojos y con todas sus fuerzas trató de lanzar la primera bocanada de fuego de su vida...



No lo consiguió. Él no lanzaba fuego. Pero un ruido como de agua le hizo abrir los ojos. A su alrededor los dragones miraban asombrados y empapados. De la boca de Fip había surgido un río más poderoso que el fuego de mil dragones. Sorprendido, volvió a intentar arrojar agua, pero esta vez surgieron rayos que rompieron sus cadenas. Al tercer intento sopló un viento envuelto en aromas

de flores que secó a los dragones y arregló el desastre causado por su río. Ante el asombro general, Fip siguió soltando por su boca todo tipo de regalos y bendiciones, tan poderosos que lo convirtieron en el rey de las montañas.

Así fue como los dragones descubrieron que tenían un corazón diminuto y lleno de ira que solo soltar fuego. Pero ahora, gracias a Fip, sabían que podía lanzar cualquier cosa. Solo había que vaciarlo de odio y de rabia para poder llenarlo de amigos.

2. Crear un Dragón igualito a mí

La propuesta es que se conviertan en artistas como **Ciruelo** y creen sus propios Dragones, Hadas y Duendes. Aquellos con los que sueñan e imaginan que se parezcan a cada uno de nosotros.

En una hoja de papel. Con lápices de colores que tengas en casa y mucha imaginación así cuando volvamos al Jardín haremos una galería de seres fantásticos para que los conozcan y jueguen con ellos

Propuesta Día 3:

- Proponemos hacer un rompecabezas con el dibujo realizado en la propuesta del día 2. Para ello, un familiar cortará el mismo en 8 partes.

Se permitirá a los niños armarlo, y una vez terminado pegarlo en una hoja o cartón. Deberán llevarlo al jardín, a la vuelta de clases.

• Educación Física:

CONTENIDO:

- Reconocimiento del propio cuerpo.
- Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo. Caminar, correr.

DOCENTE: Flores Linares, Emiliano

En Familia realizar 4 o 5 cuadrados con papel de diario (tamaño de 2 baldosas aproximadamente), de forma que la figura se pueda dejar sobre el suelo, sin que se desarme.

Juego: “El espejo”: Un integrante de la familia (pondrá música) y se moverá al ritmo de la misma, los demás deberán imitarlo. Levantando manos, moviendo brazos, cabeza, los pies...

USAMOS LOS CUADRADOS REALIZADOS POR LA FAMILIA.

Colocamos los cuadrados por todo el espacio y:

- Caminamos sin tocar los cuadrados
- Realizamos galope alrededor de los mismos
- Trotamos elevando rodillas sin tocar los cuadrados
- ¿Te animas hacerlo dentro del cuadrado sin tocarlo?

Ahora piensa en algún animal que camine o galope e intenta imitarlo dentro del cuadrado.

Vuelta a la calma: colocamos música lenta y sentados dentro de los cuadrados nos vamos relajando, hasta terminar recostados.

Propuesta Día 4:

- Invitamos a jugar en familia al “Veo-veo”, con el cuadro de personajes que enviará la docente a las familias vía whatsapp.

Primero deberán elegir un personaje, y para que la otra persona adivine cual se eligió, deberán dar pistas, por ejemplo:

- Veo-veo
- ¿Qué ves?
- Un personaje
- ¿Cómo es?
- Tiene alas, usa sombrero, tira fuego por la boca, etc.”

Al terminar podrán realizar el juego de manera tradicional, con objetos que se encuentren en casa.

• Artes Plásticas:

1. Jugamos a descubrir el Dragón

Recordando la obra de Ciruelo Cabral realizaremos un dibujo de un Dragón en una piedra y jugamos en la casa a esconderlo, buscarlo y encontrarlo junto a los papis y/o hermanos. ¡A divertirse con nuestros Dragones!!



Propuesta Día 5:

- Realizar masa de sal, recordando como lo hicimos en el jardín.

RECETA MASA DE SAL

- × 2 tazas de harina
- × 1 taza de sal fina
- × 1 taza de agua
- × 1 recipiente
- × Opcional: pintura para colorear (témpera o colorantes).

Mezclar harina y sal, añadir poco a poco el agua, integrando todos los ingredientes hasta lograr la textura deseada (que no se pegue en los dedos). Si se desea, se puede agregar color.

- Modelar con la masa, a los personajes con los que se trabajaron en las actividades anteriores. Podrán modelar cuantos personajes deseen. Dejarlos secar para llevarlos al jardín a la vuelta.

Propuesta Día 6:

- Proponemos que un adulto lea adivinanzas. Luego de adivinar cada una, realizar movimientos o sonidos que representen los personajes. (las adivinanzas serán enviadas a las familias vía whatsapp)

Luego los invitamos a los adultos a que busquen nuevas adivinanzas para contarles a los chicos.

- **Educación Física:**

USAMOS LOS CUADRADOS REALIZADOS POR LA FAMILIA.

Colocamos los cuadrados por todo el espacio y...

- Caminamos alrededor sin tocar los bordes de los cuadrados.
- Realizamos galope alrededor de los mismos
- Trotamos elevando rodillas sin tocar los cuadrados
- Saltar (dentro del cuadrado) levantando las manos, luego moviendo la cabeza, luego saltando con un solo pie, el otro, y finalizamos saltando moviendo un brazo y luego el otro.
- Los papás proponen otros movimientos a elección.

Juego: El lobo quiere atrapar a los chanchitos y ellos deberán correr, para salvarse del lobo, se irán a sus casitas (dentro de los cuadrados) para no ser atrapados. Cambiamos los roles cuando el chanchito es atrapado por el lobo.

Vuelta a la calma: colocamos música lenta y sentados dentro de los cuadrados nos vamos relajando, hasta terminar recostados.

Equipo de Conducción: Mirta Putelli – Marcela Zabala.