



Escuela de Nivel Inicial N° 56

GUIA PEDAGOGICA N°7

Escuela: E.N.I N° 56 - Cauce

Docente: Silvana Cabaña, Mirta Martínez, Analía Yanzón, Vivares Débora // Eduardo Barahona.

Nivel: INICIAL.

Sala: 4 años.

Turno: Mañana y Tarde.

Desde el 8/6 al 19/6 de 2020.



“ANIMALES AUTÓCTONOS DE SAN JUAN”

Querida Familia: El 13 de junio se celebra el “Día de la Fundación de San Juan”, y una manera de celebrarlo y conocer más sobre la tierra que habitamos, es investigando acerca de nuestra fauna autóctona.

“Los animales son uno de los elementos del entorno natural más significativos para los niños/as, se sienten atraídos hacia ellos, por ello pretendemos que los niños/as conozcan las principales características de los animales de nuestra región, los beneficios que nos aportan, su hábitat, los sonidos que emiten y, sobre todo, fomentar su cuidado y respeto como seres vivos que son”

Dimensión	Ámbito	Contenido
Ambiente Natural y Socio-Cultural	Ambiente Natural	-Seres vivos y su ambiente: Características de algunos animales autóctonos de San Juan (Zorro-Puma Andino-vizcacha.)
	Matemática	-Iniciación en el conocimiento de las figuras geométricas.
Comunicativa y Artística.	Lenguaje	-Conversación y Descripción. -Habla y escucha. -Posibilidades lúdicas del lenguaje. Lenguaje verbal y no verbal.
	Literatura Infantil	Escucha y disfrute de textos literarios (cuento)

Docentes: Silvana Cabaña, Mirta Martínez, Analía Yanzón, Débora Vivares// Eduardo Barahona



Escuela de Nivel Inicial N° 56

	Artes Visuales:	-Composición en el plano.
	Plástica	-Dibujo, pintura y modelado
Dimensión Transversal: JUEGO		

RUTINAS PARA TODOS LOS DIAS

1-Recuerda lavarte las manos bastante seguido, para ello te propongo cantar tu canción preferida mientras lo haces.

2-Antes de Desayunar y Merendar ¡Realizar correctamente el lavado de manos! Colocar todos los elementos: mantel, vaso, plato, servilleta y alimento, si fuera posible junto con otros integrantes de la familia; puedes cantar las canciones del Jardín para este momento.

3-¡A ordenar, a ordenar cada cosa en su lugar...! Ayuda a mamá o algún miembro de la familia a guardar y ordenar juguetes, la ropa en el placard.

4-Colaborar con mamá en rutinas del hogar: a poner la mesa, regar las plantas, darle de comer a la mascota, etc.

DESARROLLO DE LAS PROPUESTAS

Propuesta del Día N° 1

¿Qué saben de estos animales?

*Comentar a los chicos que vamos a conocer distintos animales que viven en San Juan, y a los cuales les decimos “autóctonos”.

- ¿Saben qué significa autóctono? Con mamá, investigarán acerca del significado de esta palabra (Autóctono significa: Que es del lugar donde se encuentra y no de afuera u otro lugar)

*Posteriormente, presentar a los chicos, distintas imágenes de animales de San Juan (estas serán enviadas a las familias, a través del grupo de WhatsApp por las docentes).

-Deberán observarlas con mucha atención y preguntar: ¿Conocen a estos animales?



-Invitar a conversar sobre ellos, sobre lo que observan¿Cómo son?¿Dónde vivirán?¿Qué comerán?¿Qué nombres tendrán? etc. Pueden enviar audios acerca de lo comentado y compartirlos con los compañeros y la seño.

Docentes: Silvana Cabaña, Mirta Martínez, Analía Yanzón, Débora Vivares// Eduardo Barahona



Escuela de Nivel Inicial N° 56

-Observar un breve video para conocer más sobre los animales autóctonos de nuestra provincia (realizado por las docentes), donde se observará qué comen, cómo se mueven, dónde viven, etc.

*Luego se los invitará a realizar un dibujo del animal que más les llamo su atención, ¿Te animas a hacerlo solito?



Propuesta del Día N° 2

A) Se propone buscar un lugar cómodo de la casa para que un adulto lea el cuento “Las mentiras del Zorro Modorro” (la docente enviará las imágenes por WhatsApp).

Comentar: ¿qué hizo el zorro?, ¿Cómo reaccionaron los demás animales? ¿Cuál fue su lección?



B) Se solicita recortar un triángulo de papel y presentar al niño/a. Con ayuda de un adulto aprender el nombre de esta figura, recorrerla por el contorno, identificar sus lados ¿Cuántos lados tiene? ¿En casa habrá algo con esta forma?



*¡¡Ahora a jugar con el triángulo!!”

Un adulto deberá recortar siete triángulos de distintos tamaños e invitar al niño/a a ubicarlos de manera que pueda formar un zorro (probar diferentes combinaciones)

Pegar en una hoja (la que tengan en casa). Buscar información sobre su pelaje, alimentación, hábitat, y agregarla también junto al trabajo gráfico realizado (guardar la producción para la carpeta).

Propuesta del Día N° 3

¡Adivina, adivinador que sonido hago yo!

* Para esta propuesta necesitarán algunas de las imágenes de la actividad N° 1. Mostrarle nuevamente al niño/a; comentarle que los animales han perdido su voz y habrá que ayudarles a encontrarla. Deberán encontrar la voz de cada animal y devolvérsela. ¿Qué sonidos harán? Inventar diferentes sonidos.

*Luego de dialogar y hacer los sonidos que piensan que hacen, deberán escuchar con atención diferentes sonidos de animales (enviados por las señoras). Ahora ¿te animas a imitar



Escuela de Nivel Inicial N° 56

sus sonidos?Listo... preparados...¡¡a jugar!! Luego de imitar los sonidos se le mostrarán al niño/a nuevamente las imágenes anteriores y se le invitará a jugar a imitar sonidos de animales, pero esta vez deben hacerlo cuando a la cuenta de...1,2 y 3, mamá o papá muestren las imágenes ¡Listos ya!

Propuesta del Día N° 4

Ámbito: Plástica

Título: “En San Juan hay un animalito muy pequeño causando problemas ¡¡Todos contra el dengue!!”

-Se le pide a un adulto que acompañe al niño/a a ver el video “El mosquito Lito” que podrán ubicar siguiendo este link, <https://youtu.be/tMPVCSsoxZM>

-Conversar en familia: ¿Quién es Lito? ¿Cómo es?¿Qué nos quiere hacer? ¿Dónde se aloja? ¿Qué enfermedad transmite?¿Qué se debe hacer para que este mosquito se marche?

-Comentar con Mamá o con el adulto que acompaña sobre ¿qué hace la familia para combatirlo?

-A continuación se propone realizar un dibujo del mosquito que transmite la enfermedad del dengue. Hacerlo con ayuda de un adulto, para que acompañe a ver nuevamente el video si es necesario.

Propuesta del Día N° 5

“Animales Congelados ¡¡A jugar!!”

*Proponer a los chicos jugar a convertirse en “animales autóctonos congelados”, (parecido al juego de las estatuas), pero con la diferencia que los chicos deberán bailar al son de la música como los animales que conocieron anteriormente, por ejemplo:

- El cóndor, moviendo sus alas.
- El puma andino, en cuatro patas.
- El zorro, en cuatro patas, moviendo su cola.

El pejerrey, haciendo movimientos ondulantes y moviendo su boca como pez.

*El objetivo de este juego es bailar como animales al son de la música y cuando se detenga, los niños deben mantenerse inmóviles. Para ello se necesitará que varios miembros de la familia jueguen, y contar también con un lugar espacioso que les permita moverse con facilidad.

¿Cómo se juega?

1-Colocar una música alegre y motivadora, para que los niños muevan todo el cuerpo.

Docentes: Silvana Cabaña, Mirta Martínez, Analía Yanzón, Débora Vivares// Eduardo Barahona





Escuela de Nivel Inicial N° 56

2-Al comenzar la música, los niños y los que participan del juego, deben bailar imitando los movimientos de los animales.

3-Cuando repentinamente termine la música todos tienen que dejar de moverse y colocarse en posición erguida de estatua.

*Los participantes desprevénidos que siguen bailando son eliminados y así sucesivamente hasta que solo quede el último, quien será el ganador.

Propuesta del Día N° 6

“Conociendo a otro animalito autóctono”

*Realizar una ronda familiar, pedir silencio a través de la canción “La lechuza...la lechuza hace shhhh”. Observar y leer el cuento: “La vizcachita saltarina”, que se puede descargar con el siguiente link <https://youtu.be/iIpmoqsdKro>

Conversar:¿Les gustó el cuento? ¿Por qué los animales se burlaban de la vizcachita?

¿Qué crecía en su corazón? ¿Qué decisión tomó?¿Qué moraleja les deja la vizcachita?



*Para conocer un poco más, se propone buscar y leer información de sus características, de su hábitat y alimentación. Se invita a la familia a preparar masa de sal y modelar a los protagonistas del cuento.

Propuesta del Día N° 7

Ámbito: Plástica

Título: ““En San Juan hay un animalito muy pequeño causando problemas ¡¡Todos contra el dengue!!” Conociendo un poco más, para estar informados.

-Se propone que un adulto lea el siguiente texto informativo:

¿QUÉ ES EL DENGUE?

El dengue es una enfermedad viral que se transmite por la picadura de un mosquito que es llamado “Aedes aegypti”. Los mosquitos se alimentan picando a las personas, cuando pican a una persona enferma de dengue este se contagia y luego pica a otras, transmitiendo esta enfermedad. Esto quiere decir que el contagio es solo por la picadura del mosquito.

Para prevenirlo es importante usar repelentes, vaciar recipientes con agua y limpiar cunetas con más frecuencia. Además se pueden colocar telas mosquiteras en puertas y ventanas.

-A continuación realizar un paseo en familia recorriendo todos los lugares de la casa, buscando los posibles criaderos de este mosquito. Si logran encontrar alguno, limpiar y desinfectar, para ayudar a prevenir esta enfermedad.

Docentes: Silvana Cabaña, Mirta Martínez, Analía Yanzón, Débora Vivares// Eduardo Barahona



Escuela de Nivel Inicial N° 56

-Para finalizar, realizar una galería de imágenes que contenga por lo menos 3 dibujos, los mismos harán referencia al cuidado y prevención del mosquito que transmite el dengue. Esta tarea gráfica será compartida al regreso a clases con los demás compañeritos y la Seño.
¡ACUIDARSE MUCHO!

Propuesta del Día N° 8

“ADIVINA, ADIVINADOR ¿QUE ANIMALITO SOY?”



-Proponer a los chicos jugar con adivinanzas, para ello antes deberán realizar los siguientes pasos:

Paso 1: Con ayuda del adulto deberán recortar cartoncitos del tamaño de un naipe de juego (cartas), luego dibujar y/o pegar en ellos, los animalitos que estuvieron conociendo en las actividades anteriores Ej. Zorro, cóndor, vizcachas, guanaco, etc.

ES IMPORTANTE ANIMAR A LOS NIÑOS A QUE LO DIBUJEN CON AYUDA DE UN ADULTO O HERMANO MAYOR.

Paso 2: Realizar una vincha de cartulina, de goma eva, o de tela. La misma debe servir para atarse en la cabeza, parte de la frente, como muestra la foto.



Paso 3: Para este juego se necesitan 2 o más jugadores.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO:

-El jugador que debe adivinar se pondrá la vincha con ayuda de un adulto, luego deberá elegir una carta de los animales sin mirar. Un segundo jugador debe colocarle al jugador que tiene puesta la vincha, la tarjeta que este eligió, siempre cuidando que no vea la tarjeta (seguir el ejemplo de la foto).

-El jugador que tiene la tarjeta en la cabeza debe hacer preguntas ej.: ¿TIENE PLUMAS?, ¿TIENE OREJAS? ¿VUELA? ¿COMO HACE? etc., para poder adivinar de que animalito se trata. El resto debe contestar con un SI O NO, o hacer su sonido o movimiento si el jugador pregunta ¿Cómo hace?

ES IMPORTANTE QUE PRIMERO SEA UN ADULTO QUIEN REALICE EL JUEGO, PARA QUE EL NIÑO PUEDA SABER CÓMO ES.

¡A JUGAR!

¡Esperamos que hayan aprendido mucho sobre los animalitos autóctonos de San Juan!

Equipo de Conducción: Prof. Rosa M. Rivero – Prof. Analía C. Sandobares