

## GUIA PEDAGOGICA N° 5 - SALA DE 4 AÑOS

**Escuela:** Andina-Obispo Zapata- Yubel- Juan de Dios Flores

**Docentes:** Frías Clara, López María de los Ángeles, Vera Carina, Tejada Carina, Gómez Claudia.

**Profesores de Especialidades:** Lucas Morales, Cecilia Carrizo, Daniela Archilla, Graciela Lencinas.

**Nivel Inicial:** sala 4 años

**Turno:** Tarde

**Propuesta:** “ Conociendo Animales”

**Área Curricular:** Ciencias Naturales, Matemática, Lengua, Educación Física, Música, Plástica, Juego.

### **Dimensión Natural y Socio Cultural:**

❖ Animales. Hábitat y características, desplazamiento o locomoción, alimentación, partes del cuerpo y piel que los recubre. Cuidados.

### **Dimensión Matemática:**

❖ Recitado de la sucesión ordenada de número.

### **Dimensión Comunicativa y Artística:**

❖ Habla y escucha. Descripción

❖ Escucha y disfrute de la lectura de textos literarios: Poesías, Adivinanzas.

❖ Signos del lenguaje plástico visual: Organización del espacio, Color, Línea.

Técnica: Dibujo, Pintura en el espacio bidimensional.

❖ Rasgos distintivos del sonido. Timbre: sonidos de animales. Duración: sonidos largos y cortos.

### **Dimensión Formación personal y Social**

❖ Desarrollo de actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

❖ Vivencias de experiencias placenteras a través del juego, el despliegue de la imaginación y la creatividad.

---

**Docentes:** Frías Clara, López María de los Ángeles, Vera Carina, Tejada Carina, Gómez Claudia. **Profesores de Especialidades:** Lucas Morales, Cecilia Carrizo, Daniela Archilla, Graciela Lencinas.

### **Actividades a realizar en casa**

#### **Día 1:**

Vamos a conversar de los animales: ¿Cuál es tu animal favorito, el que te gusta más? ¿Cómo es él? ¿Qué come? ¿Dónde vive?.

Conversamos sobre los cuidados que se deben dar a los animales para que crezcan sanos y fuertes.

#### **Día 2:**

#### **Juego “Embocando en la trompa del Elefante”**

Con ayuda de algún adulto realizar la cabeza de un elefante utilizando cartulinas, cartón, que se deberá recortar en forma de círculo y el tubo del rollo de servilletas o de papel higiénico como muestra la imagen. Luego hacer círculos con orificios en el medio que permita poder embocar en la trompa. **¡Ahora a jugar y divertirse!**



#### **✚ Actividad de Música N° 1:**

Escuchamos esta canción: <https://www.youtube.com/watch?v=WV0DlaOmmms>.

Prestamos mucha atención a cada sonido. ¿Qué animales menciona? ¿Cuál te gusta más? ¿Cómo son los sonidos largos o cortos? Imitamos con nuestra voz los animales que más les gusto de la canción.

Trazamos una línea corta y una larga según el sonido del animal que escuchamos (puede ser en un papel, en el piso con alguna tiza, o recortando tiras, etc

### Día 3:

En algún lugar tranquilo de casa pedimos a mamá que nos lea la Poesía: El elefante que descubrió una tela de araña, que se quiso hamacar en ella, que lo logro y que invito a sus amigos elefantes de uno en uno a subirse.

Un elefante se balanceaba

Un elefante se balanceaba

Sobre la tela de una araña

Como veía que resistía

Fue a buscar otro elefante

\_\_\_\_\_

Dos elefantes.....Y así hasta llegar a nueve.

Conversamos sobre lo que decía la poesía que hacía el elefante. ¿Te animas a dibujar el elefante de la poesía y escribir con ayuda del número 1 al 9 ? En familia lo ayudamos con los números.

### Actividad de Educación Física N° 1:

- NOMBRE DEL JUEGO: El cubo mágico.
- LUGAR DE DESARROLLO: Cualquier espacio de 3x3 m.
- OBJETIVOS: Es que los participantes desarrollen sus habilidades motoras básicas.
  - MATERIALES: Una caja de cartón, imágenes de animales, papel para forrar la caja.
  - DESCRIPCION DEL JUEGO: 1-Forrar una caja de cartón mediana a chica, con el papel que tengas o pintar del color que quieras.2- Colocar imágenes de animales que realicen distintos movimientos y sonidos, para pegar en cada lado de la caja.3- Arrojar la caja como si fuera un dado, haciendo que esta gire y caiga al piso. 4- Deberás imitar al animal que te toque y realizar su movimiento y su sonido. ¡A jugar!

---

**Docentes:** Frías Clara, López María de los Ángeles, Vera Carina, Tejada Carina, Gómez Claudia. **Profesores de Especialidades:** Lucas Morales, Cecilia Carrizo, Daniela Archilla, Graciela Lencinas.

### Día 4:

Sentados en ronda jugamos a descubrir de qué animal se trata en las adivinanzas. Pedimos algún adulto que lea las adivinanzas al pequeño. ¡Vamos adivinar!

Orejas largas y cola cortita,  
Corro y salto muy ligerito  
(El Conejo)

Tiene traje verde, todo arrugadito  
Lo lava en los charcos, lo seca al  
solcito.  
(El Sapo)

### **Actividad de Plástica N° 1:**

Dibujaremos y pintaremos a nuestras mascotas por el día del animal!  
Con ayuda de mamá y papá colgaremos nuestro dibujo en alguna pared.



Con ayuda de mamá y papá respondemos lo siguiente: ¿Cómo se llaman nuestras mascotas? ¿Jugamos mucho con ellas? ¿Qué comen? ¿Qué nos gusta de ellas?

### Día 5:

Conversamos en familia sobre los alimentos que comen nuestras mascotas y sus cuidados.

Buscamos una hoja y dibujamos diferentes animales con lo que les gusta comer.

### **Actividad de Música N° 2:**

Escuchamos y aprendemos la canción “Tengo un pato” (audio e imágenes serán enviados por whatsapp). Observamos las imágenes de los animalitos que envió la señora.

Dibujamos y pintamos los animales que nombra la canción (pato, sapo, vaca y chanco). ¿Jugamos? Alguien de la familia señala algún animal de los dibujados.

---

**Docentes:** Frías Clara, López María de los Ángeles, Vera Carina, Tejada Carina, Gómez Claudia. **Profesores de Especialidades:** Lucas Morales, Cecilia Carrizo, Daniela Archilla, Graciela Lencinas.

Reproducimos con nuestra voz el sonido. Puede señalar cada vez más rápido los animalitos a ver si estamos atentos. ¿Se animan a agregar una hoja en blanco? Cuando nos señalan esa hoja hacemos silencio.

Escuchamos la siguiente canción y adivinamos de quien se trata. Reflexionamos y pensamos cuáles son los cuidados que necesitan todos los animalitos.  
<https://youtu.be/cGFrNJbCgOM>.

### **Día 6:**

Hoy vamos a convertirnos en animales salvajes ¿Cuáles son? ¿Dónde viven? ¿Pueden vivir en nuestra casa? ¿Por qué?. Realizamos jugando diferentes movimientos como si fueras un mono, león, etc.

#### **+ Actividad de Plástica N° 2:**

Sobre una hoja blanca tiraremos unas gotas de café, con ayuda de un sorbete soplaremos aleatoriamente. Una vez seca la mancha dibujaremos sobre ella una cara para crear un nuevo animal. Al terminar nuestro trabajo le ponemos nombres a nuestras nuevas mascotas.



### **Día 7:**

Hoy jugamos con masa de barro, hacemos diferentes animales. ¿Lo intentas? Un poquito de agua y tierra, revolvemos, amasamos y listo a construir animales.

#### **+ Actividad de Educación Física N°2:**

- NOMBRE DEL JUEGO: **Memograma de Animales.**
- LUGAR DE DESARROLLO: Habitación, living, patio.
- OBJETIVOS: Observación y atención.

---

**Docentes:** Frías Clara, López María de los Ángeles, Vera Carina, Tejada Carina, Gómez Claudia. **Profesores de Especialidades:** Lucas Morales, Cecilia Carrizo, Daniela Archilla, Graciela Lencinas.

## JINZ N 53 – Nivel Inicial

---

- **MATERIALES:** Cartón o cartulina, imágenes de animales (dos de cada una, también se pueden dibujar)
- **DESCRIPCION DEL JUEGO:** 1- Recortar los cartones o cartulinas en cuadrados de 5 x5 cm. 2- Pegar las figuras de animales en cada cartón. 3- El juego consiste en colocar los cartoncitos boca abajo, revolverlas y por turnos levantar una y fijarse que figura salió, después levantar otra y ver si ambas son iguales. Si es así continúo jugando. De no ser así las coloco donde estaban. Gana quien más pares armo.

### **Día 8:**

Hoy vas a dibujar en un cartón o cartulina del tamaño de una hoja el animal que más te gusta, realizamos en familia un rompecabezas de 4 piezas. ¡A jugar!

### **Actividad de Educación Física: Juego**

- **NOMBRE DEL JUEGO:** El perro juguetón
- **LUGAR DE DESARROLLO:** Patio.
- **OBJETIVOS:** Que los participantes desarrollen sus habilidades motoras básicas.
- **MATERIALES:** Pedazos de telas viejas (toallas, sabanas que estén en desuso) se puede reemplazar por cartón.
- **DESCRIPCION DEL JUEGO:** 1- De los participantes uno será el perro, los demás serán gatos. 2- Cada gato tendrá su casa que serán el pedazo de tela o cartón, que se colocara en el suelo. 3- Tanto perro como gatos se desplazarán gateando. 4- El perro fuera de las colchonetas deberá tocar con la mano a alguno de los gatos. El gato que sea tocado se convertirá en perro y ayudara al primer perro. 5- Gana el gato que quede sin ser atrapado.

**Equipo Directivo: Directora: Patricia Sánchez**

**Vicedirectora: Gema Allende**

**CUE: 7001083-00**

---

**Docentes:** Frías Clara, López María de los Ángeles, Vera Carina, Tejada Carina, Gómez Claudia. **Profesores de Especialidades:** Lucas Morales, Cecilia Carrizo, Daniela Archilla, Graciela Lencinas.