

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°10

JINZ N°33 ESCUELA PROVINCIA DE JUJUY – BENITA DÁVILA DE DE LOS RÍOS – VICECOMODORO GUSTAVO MARAMBIO

Equipo Directivo. Zúñiga Marcela – Rubiño Alejandra

Docentes: Andrea Montaña – Belén Poblete - Josefa Lucia Hidalgo - Sandra Montaña – Belén Rubiño – Miriam Vega

Especialidades: Música: Laura Navarro - Plástica: Gonzalo Almonacid – Educación Física: Camila Pontoriero

Turno: mañana y tarde

“Juegos, rondas y canciones de ayer y hoy para divertirnos en familia”

Actividad N°1

Capacidad General: Trabajo con otros

Capacidad Específica: Interactuar de manera cooperativa y colaborativa en la realización de la actividad propuesta.

Contenido: El lenguaje como instrumento lúdico. Ejercicio de la escucha: Instrucciones de un juego.

Inicio: Jugamos al "Anillito" en familia, para ello le pedimos al niño que busque un anillo o juguete pequeño que pueda caber entre las manos. Luego elegimos a un miembro de la familia para ser el portador del "anillo" o juguete pequeño. Usaremos una rima de sorteo para elegir al portador.

Rima: "Al botón de la botonera
El que sale o el que queda
¡Pim, pam, fuera!

Desarrollo: Nos sentamos uno al lado del otro o formando un semicírculo, con las manos juntas y semi abiertas. El que ha sido seleccionado previamente, debe llevar en sus manos un anillo o tesoro (juguete pequeño). Luego va pasando sus manos, con el anillo dentro, por entre las manos de los jugadores, simulando echar el tesoro en las manos de cada uno. En algún descuido en forma de disimulo deja el anillito en uno de los participantes. Luego los jugadores deben adivinar quien tiene el anillo, el que no adivina paga una prenda, que puede ser cantar una canción o decir un trabalenguas. Así van pagando prenda hasta que descubren quien tiene el anillito, y el que tiene el tesoro vuelve a repetir el juego.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña –Belén Poblete
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero - Laura Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°10

Comunicación: Charlamos en familia sobre el juego, ¿Alguien había jugado al "anillito" antes? ¿Quiénes no conocían el juego? ¿Nos resultó divertido? ¿Qué podríamos modificar para jugarlo nuevamente?

Actividad N° 2 **Ámbito: Educación Física**

Capacidad General: Responsabilidad y compromiso

Capacidad específica: Actuar con iniciativa propia, reconociendo sus propias posibilidades.

Contenidos: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo.

Inicio: Retomamos lo trabajado en las guías anteriores sobre las distintas formas de desplazarnos, ¡Pero ahora con elementos! Comenzaremos caminando: cualquier línea que encuentres en el suelo de casa, la recorrerás caminando con toda la planta del pie. Si te animas también puedes correr sobre ellas. ¡no vale salirse de la línea!

Desarrollo: Luego vamos a jugar a ser equilibristas. Un adulto dispondrá en el suelo, una cuerda o sogá, también puede ser de ayuda un caminito de cinta fijada al suelo, la colocaremos en zigzag o con alguna forma divertida. Un extremo será la salida y el otro extremo la llegada, caminaremos por encima del elemento sin tocar el suelo. Inténtalo sin caerte. Luego lo haremos con algún elemento que puedas sostener y que no te lastime, colócalo en tu cabeza o llévalo con tus manos y transportalo sin caerte de la sogá o cinta.

Comunicación: Le comentamos a un adulto, ¿Qué te resultó más fácil caminar o correr sobre las líneas que encontraste en el suelo de tu casa? ¿Fue divertido jugar a ser equilibristas? ¿Lograste caminar sobre la sogá o cinta transportando el elemento?

Actividad N° 3 **Educación Musical**

Capacidad General: Resolución de problemas.

Capacidad Específica: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenido: La voz: Juegos vocales.

Inicio: Pronuncia tu nombre marchando como soldadito, luego pronuncia tu nombre haciendo palmas, saltando, dando giros, con palmas en los muslos.

Desarrollo: Pronuncia tu nombre cantando como más te guste. Puedes hacerlo con una canción conocida, solo tienes que cantar tu nombre con la melodía de tu canción preferida.

Comunicación: Puedes pedirle a tu familia que te acompañen a cantar pronunciando sus nombres, ¿Te animas a cantar tú solito todos los nombres de tu familia? Será muy divertido.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña –Belén Poblete
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero - Laura Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°10

Actividad N°4

Capacidad General: Comunicación

Capacidad específica: Expresar, ideas, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

Contenido: Escucha de consignas e instrucciones de un juego.

Inicio: Invitamos a la familia a conocer un juego: “**El Oso dormilón**”

Reglas: Delimitar el espacio a usar (comedor o en el fondo de casa). Elegir dos refugios: (El primer refugio es donde están todas las personas que van a jugar y en el otro refugio estará el oso dormilón) al comenzar puede ser una persona mayor para guiar el juego.

Desarrollo: El oso dormilón se sienta en el piso y hace como que duerme, los demás participantes se van acercando al oso y cuando están cerca le cantan para despertarlo “Oso Dormilón a despertarse” se repite varias veces. Luego el oso despierta y debe correr hasta tocarlos. Al primero que atrapa pasa a ser el oso dormilón, también se pueden usar los refugios donde el oso no puede entrar.

Comunicación: Una vez terminado el juego, buscamos un lugar para descansar y conversar sobre los que más me gustó ¿Cómo se llama el juego?, ¿Quiénes pueden jugar?, ¿Qué hace el oso dormilón?, ¿Para qué sirven los refugios?.

Actividad N° 5

Artes Visuales. Plástica

Capacidad General: Aprender a aprender

Capacidad Específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

Contenido: Colores Primarios

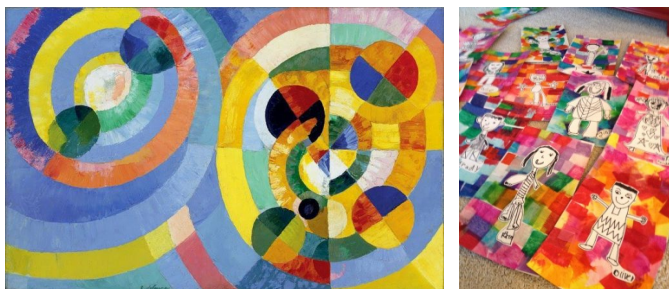
Inicio: Comenzamos viendo una obra de **Delaunay**, Preguntamos al niño/a ¿Qué vemos? ¿Qué colores puedo encontrar? ¿Hay algún color que reconozcan? (si el niño no logra identificarlos, le señalo los colores Rojo, azul y amarillo).

Desarrollo: Haremos un collage para usarlo de fondo con papel crepé, usaremos solo **colores primarios rojo, azul y amarillo** recortamos pedacitos de papel, los pasamos por un recipiente con agua, y los llevamos a la hoja, dispersos por todo el espacio, comenzamos a sacarlos y el color del papel crepé quedará pegado en la hoja ¡Se pueden superponer los papelitos uno sobre otro! Luego en otra hoja invitar al niño a dibujarse a si mismo, Una vez terminado el dibujo lo recortamos y lo pegamos en la hoja N°1, arriba del collage de papel crepé.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña –Belén Poblete
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero - Laura Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°10

Comunicación: Al finalizar recordamos cuáles son los colores primarios (Rojo, Azul y Amarillo) y mostramos a la familia lo bonito que quedó el trabajo.



Actividad N° 6

Capacidad General: Comunicación:

Capacidad Específica: Expresar por medio del lenguaje, ideas y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

Contenido: Construcción compartida, aceptación de normas, pautas y límites.

Inicio: En familia observamos y escuchamos el video de la canción “¿Lobo estás?”

<https://youtu.be/11gSJl8l3Y4>

Desarrollo: Invitamos a los integrantes de familia a jugar, realizamos una ronda y jugamos al “¿Lobo estás?”. Elegimos una persona para hacer de lobo y empiezan a cantar acompañados de la canción del video, preguntando al lobo que estará ubicado dentro de la ronda, si ya está listo para salir; el que hace de lobo contesta y vuelven a preguntar si ya está listo, mientras la ronda gira. Así preguntan varias veces y el lobo contesta, hasta que llega un momento del juego en que el lobo dice que está listo y sale a perseguir a los que hacían la ronda. Al que logra atrapar es quien será el lobo en el siguiente turno.

Comunicación: Conversamos en familia ¿Dónde están jugando los niños del video? ¿Por qué los niños están felices? ¿Qué hace el lobo? ¿Qué más podría hacer el lobo aparte de vestirse?

Actividad N° 7

Ámbito: Educación Física

Capacidad General: Responsabilidad y compromiso

Capacidad Específica: Actuar con iniciativa propia, reconociendo sus propias posibilidades.

Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo.

Inicio: ¡Hola chicos! Seguimos descubriendo cuántas formas tenemos de desplazarnos. Te propongo que busques 4 elementos de distinto color, pueden ser rojo, verde, negro, y azul. Tendrás que buscarlos saltando con los dos pies.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña –Belén Poblete
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero - Laura Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°10

Desarrollo: ¿Ya tienes los 4 elementos? Genial, ahora jugaremos al tesoro escondido. Un adulto esconderá dos elementos en el patio y dos elementos dentro de la casa y te dará dos pistas para encontrar cada elemento. La primera pista será, si está adentro de la casa o fuera de ella, la segunda pista, el color del elemento. ¡¡Tú deberás encontrarlos!! Si tienes que buscar fuera de la casa, deberás ir corriendo hacia adelante, y si la pista es dentro de la casa, deberás desplazarte solo hacia los lados, no debes ir, ni hacia adelante ni hacia atrás.

Comunicación: ¿Cómo te desplazaste para buscar los elementos dentro de la casa? ¿Cómo te desplazaste para buscarlos fuera de la casa? ¿Qué elementos encontraste más rápido? ¿Te resultó muy difícil desplazarte de costado?

Actividad N° 8

Capacidad General: Resolución de problemas

Capacidad Específica: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenido: Conocimiento de juegos que tienen valor para la cultura del niño .

EL BALERO: Es un juguete que estimula la motricidad, ya que requiere de la coordinación de movimientos y vista. Muchos, habrán jugado en su infancia con este juguete tradicional de madera, que es uno de los primeros juegos que tuvo la humanidad..

Inicio: Para crear este juguete, un adulto de la familia debe cortar una botella descartable por la mitad y usar la parte que tiene el pico y la tapa, el niño puede decorarla con los materiales que tengan en casa. Cuando esté lista, realizar un agujerito en el medio de la tapa, por donde se pasa un piolín o hilo, y se le hace un nudo por el lado de adentro para que no se salga la piola. En la otra punta atar una tapa de gaseosa o un juguete pequeño y liviano como muestra la imagen



Desarrollo: Se propone comenzar a jugar con este divertido juguete, tomando el balero por el pico de la botella y tratando de embocar la tapita o juguete la mayor cantidad de veces. Pueden invitar a jugar a toda la familia haciendo que cada participante haga tres intentos para embocar.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña –Belén Poblete
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero - Laura Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°10

Comunicación: Recordar preguntando a los abuelos o a los mayores, ¿Cómo eran los baleros en su infancia? ¿Cómo estaban hechos? ¿Los compraban o los hacían en la casa?

Actividad N° 9

Capacidad General: Aprender a aprender

Capacidad Específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

Contenido: Colores Primarios

Inicio: Recordamos la actividad de plástica antes realizada ¿Qué colores vimos? ¿Hay algún color primario? (si el niño no logra identificarlos, le señalo los colores rojo, azul y amarillo).

Desarrollo: con la plasticola blanca, chorreamos sobre la hoja y hacemos la forma que quieran luego con los colores primarios pintamos sobre la plasticola después de que esté completamente seca, pueden usar témpera, acrílico o pinturas vegetales.

Comunicación: Al finalizar exponemos el trabajo y recordamos cuáles son los colores primarios (Rojo, Azul y Amarillo)

Actividad N° 10 Educación Musical

Capacidad General: Aprender a aprender:

Capacidad Específica: Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

Contenido: La voz: Interpretación de canciones.

Inicio: escucha la canción que te mando junto a esta guía, abre muy grande las orejitas para escuchar que dice la canción. Si necesitas escúchala dos veces.

Desarrollo: practica varias veces la letra para aprenderla, recuerda bien los nombres que menciona en la canción. Podrás darte cuenta que con muchos nombres podemos hacer una canción, así como lo hicieron tú y tu familia con sus nombres. Cuando ya hayas aprendido la letra de la canción, con ayuda de ellos intenten cantar los nombres de todos. Practiquen varias veces si es necesario.

Comunicación: Canten todos juntos la canción acompañados de la música y pronunciando sus nombres. Estoy segura que saldrá genial.

El video será enviado a las madres por WhatsApp.

Directora: Zúñiga Marcela

Vicedirectora: Rubiño Alejandra.

**DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña –Belén Poblete
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero - Laura Navarro**