

JINZ N° 30 Esc. Gobernador Eloy Camus – Esc. Las Hornillas – Esc. Carlos Saavedra Lamas - Esc.12 de Agosto.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 11

Docente: BOHEMI, Verena - BOLADO, Valeria - DÍAZ, Antonia - GUEVARA, Adriana - TELLO, Sandra – RODRIGUEZ, Emilia

Nivel: Inicial

Sala: 5 años

Turno: Mañana y Tarde
Área curricular



DIMENSIÓN	ÁMBITO	NÚCLEO	CONTENIDOS	CAPACIDADES	
FORM. PERSONAL Y SOCIAL	-Autonomía -Convivencia	J U E G O	-Cuidado de sí mismo. - Independencia.	-Adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la higiene y el cuidado de su salud. -Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.	PENSA MIENTO CRÍTICO: Comprender la información oral
	-Lenguaje - Literatura infantil -Artes Visuales: plástica - Música	S R E G L A D O S Y D R A M Á T I C O S	-Oralidad -Iniciación a la lectura y escritura -Producción - Textura	-Habla y escucha. - Goce fonológico -El reconocimiento del propio nombre. -Escucha y disfrute de las narraciones. -Escritura del nombre propio. -Re narración. -Ritmo	expresada en distintos soportes. Resolución de problemas: Describir, comparar y resolver problemas mediante diferentes habilidades y destreza.
	- Ambiente Natural -Matemática -Social	M T C O S	-Número y sistema de numeración. -La construcción de magnitudes lineales.	-Conteo oral y recitado de la sucesión ordenada de números. -Los números para comparar cantidades. -Iniciación en el conocimiento de la longitud.	

JINZ N° 30 Esc. Gobernador Eloy Camus – Esc. Las Hornillas – Esc. Carlos Saavedra Lamas - Esc.12 de Agosto.

Título de la propuesta: “APRENDEMOS JUGANDO”.

ACTIVIDAD 1: **Ámbito Autonomía y convivencia.**

Recordar las rutinas de higiene personal (lavado de manos y limpieza bucal).

-Ponemos en práctica el hábito de poner la mesa para la merienda con todos sus elementos.

Ámbito lenguaje – literatura infantil.

- Disfrutar en familia el Cuento “pinocho” (el mismo será enviado por WhatsApp).
- Comentar en familia. ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué les gusta más del cuento? ¿De qué material fue fabricado pinocho? ¿Obedeció pinocho a su papá? ¿Qué le sucedía cuando mentía? ¿Qué consiguió de recompensa por decir la verdad? ¿Qué consecuencias tiene decir mentiras?
- En familia confeccionamos una marioneta con el material descartable que tengamos en casa.



ACTIVIDAD 2: Matemática

- Jugar en familia: ¿Quién es el más alto de la familia?, proponer a la mamá, el papá, los hermanos, o el familiar que esté presente, comparar sus estaturas para ver quién es más alto, para comprobar quién lo es, deberán formar una hilera y luego ordenarse del más alto al más bajo.
- Dividir en dos grupos, cada grupo forma un tren ordenados de menor a mayor, luego nos movemos desordenados al ritmo de alguna música, alguien da la orden de alto y cada tren debe volver a formarse en el mismo orden que estaba. El

JINZ N° 30 Esc. Gobernador Eloy Camus – Esc. Las Hornillas – Esc. Carlos Saavedra Lamas - Esc.12 de Agosto.

equipo ganador es el que vuelve a formarse más rápido cumpliendo con la orden inicial (podemos repetir el juego indicando a los participantes que se formen a la inversa, o sea de mayor a menor)

- Buscar palitos, ramitas, pajitas de diferentes tamaños, en una hoja formamos 2 escaleras de 5 palitos de diferente longitud, armamos una de menor a mayor y otra de mayor a menor

ÁMBITO: EDUCACIÓN FÍSICA

PROFESOR QUIROZ, GERARDO

Contenido: El niño, el mundo y los otros”

Semana 1: En familia caminar, a la voz de un adulto nos convertimos en animales (perro, gato, conejo, etc.) imitando los movimientos.

Juego 1 Serpiente Ciega: En parejas, uno de ellos tendrá que cerrar los ojos mientras el otro lo va guiando sin hablar, lo guiara mediante toques en los hombros.

ACTIVIDAD 3 ÁMBITO: MATEMÁTICA.

FIGURAS GEOMÉTRICAS

-Realizar un cubo de seis lados, se puede hacer con una caja de cartón, enumeramos las caras del 1 al 6 con números, juntar tapitas. Luego jugamos a lanzar el dado hacia arriba, cuando caiga al piso, observamos el número que salió y buscamos la cantidad de tapitas que corresponda con el número obtenido, gana el participante que más tapitas gano luego de tres tiros. Un integrante de la familia se encarga de ir registrando el puntaje obtenido.

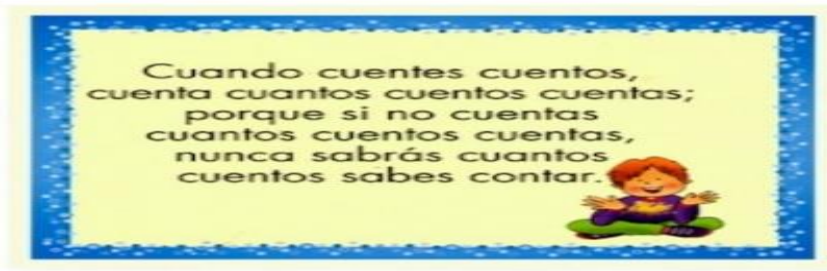
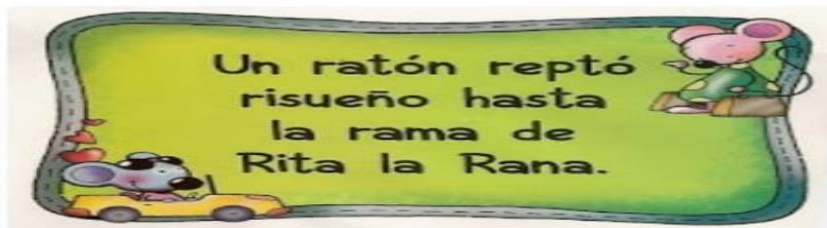
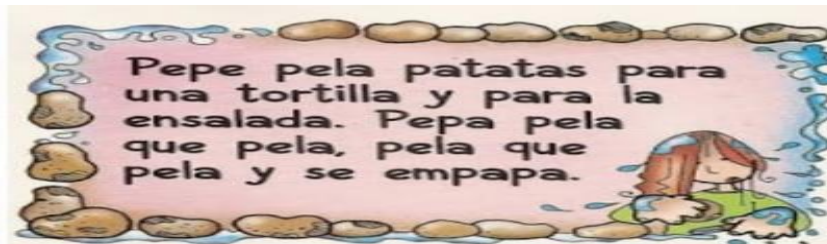
-Utilizar el mismo dado, jugamos en el piso. Realizar con papel de diario seis círculos, seis triángulos, y seis cuadrados, los colocamos en forma lineal. El juego consiste en que 3 participantes por turno deben lanzar el dado, luego eligen una fila de figuras y saltan arriba de cada figura tantas veces como lo indica el número que le toco, gana el participante que saco el número más bajo. Luego en una hoja el niño deberá escribir los números que fueron obteniendo y deberá dibujar las cantidades al lado.



JINZ N° 30 Esc. Gobernador Eloy Camus – Esc. Las Hornillas – Esc. Carlos Saavedra Lamas - Esc.12 de Agosto.

ACTIVIDAD 4 ÁMBITO LENGUAJE

- Trabalenguas
- En familia leer los trabalenguas y jugamos a quien los dice sin equivocarse .A practicar y divertirse



ÁMBITO MÚSICA

PROFESOR FERREYRA, RODRIGO

Primer estímulo

Observar la canción “ACÁ TÁ” de CANTICUÉNTICOS <https://www.youtube.com/watch?v=GgYVzNBT9VU> (la canción será enviada por los grupos de whats App). Al escuchar la canción jugar con las partes del cuerpo que están escondidas y cuando la música las nombre saldrán a jugar sacudiendo las manos, los pies, la lengua y la nariz.

En el minuto 2:17 se deberá cantar el ritmo de candombe. Se enviará por los grupos un video de cómo se tendrá que cantar el ritmo de candombe.

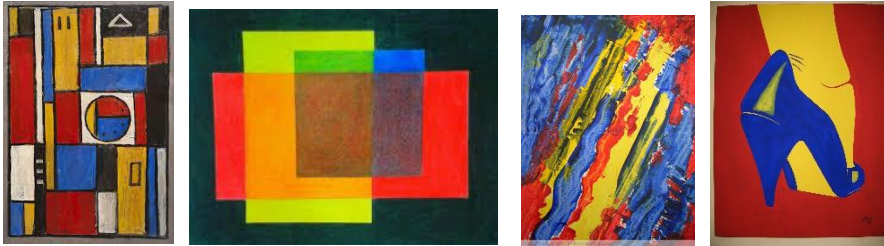
ACTIVIDAD 5: PLÁSTICA

“SOMOS TODOS ARTISTAS”

-Observar estas imágenes de algunos pequeños artistas.

JINZ N° 30 Esc. Gobernador Eloy Camus – Esc. Las Hornillas – Esc. Carlos Saavedra Lamas - Esc.12 de Agosto.

- Comentar en familia: ¿Qué colores ven? ¿Cómo se llaman estos tres colores?
- En un cartón de 30x30cm creamos nuestra propia obra de arte, puedes utilizar Papeles, témperas, masas, o el material que tengas, pero siempre debes respetar los colores vistos ¡ahora a crear!



ACTIVIDAD 6 ARTES VISUALES - PLÁSTICA

SEGUIMOS DE ARTISTAS

- En una hoja o plancha de cartón pega con cinta de papel en diferentes direcciones -
- Pintar los diferentes sectores con lápices de colores, crayones, marcador etc.
- Sacar la cinta de papel con cuidado direcciones tres o cuatro veces.



ÁMBITO MÚSICA

PROFESOR: FERREYRA, RODRIGO

Segundo estímulo

Escuchar en familia la canción “AY, AY, AY” de Ana Iniesta y la Banda de la luna <https://www.youtube.com/watch?v=DLnwAMINMtk> (la canción será enviada por los grupos de WhatsApp). Bailar de manera improvisada y divertida esta milonga. Luego bailar con las partes del cuerpo que nombre en la canción. Cambiar las partes del cuerpo que nombra por otras partes o por movimientos. Por ejemplo a los pies reemplazarlos por las rodillas, al talón por las palmas y a los dedos por los hombros, etc.

ACTIVIDAD 7 ÁMBITO JUEGO

EL TRANSPORTADOR. Jugar a transportar elementos. Para ello necesitamos materiales descartables tapas de gaseosas tapas de latas de leche, de frascos de distintos t

JINZ N° 30 Esc. Gobernador Eloy Camus – Esc. Las Hornillas – Esc. Carlos Saavedra Lamas - Esc.12 de Agosto.

tamaños y colores y dos palitos del mismo grosor, para cada jugador Hacer una línea en el piso dejar un espacio y al finalizar los espera una silla con un recipiente del tamaño de un bowl (fuente plástica.). Dar la orden de comenzar y dos participantes deben llegar sin correr a la silla con una tapa agarrada con los dos palitos tratando de que no se caiga; el que llega a la silla con más tapas es el ganador del juego. Con la ayuda de mamá cada jugador deberá contar cuantas tapas tiene en el bowl.

ACTIVIDAD 8 ÁMBITO LENGUAJE

Cajas Mágicas: los jugadores se podrán poner de rodillas y se tendrán que tapar la cabeza con las manos, simulando ser una “caja Mágica” cerrada. El adulto que dirige el juego dirá: “**se abre la caja y de ella sale**”... (Podrá sugerir algún animalito o personaje Ej: hada, soldado, karateka, modelos de pasarela, payaso, bombero, ancianito, etc.) En ése momento los jugadores deben imitar y realizar las acciones del animal o personaje que fue mencionado. Cuando se dice “**se cierra la caja**” todos vuelven a la posición de caja cerrada.

2) Elegir el rol (personaje) que más les gustó dialogar con su hijo que accesorio le gustaría hacer para el personaje (Ej: corona, espada, sombrero, antifaz, bastón, delantal, etc.) un mayor puede tomar una foto para recordar lo trabajado.

ÁMBITO: EDUCACIÓN FÍSICA

PROFESOR QUIROZ, GERARDO

Semana 2: En familia caminar, a la voz de un adulto nos convertimos en animales (perro, gato, conejo, etc.) imitando los movimientos.

Juego 2 4 Esquinas:

Desarrollo: Dibujar un cuadrado, en el suelo en cada esquina se ubica un participante, en el centro hay otro participante que intentara atrapar a los que están en las esquinas cuando estos cambien de lugar.

Equipo de conducción: CASTRO, Elisa – CABAÑA, Alejandra

7001032-00_Jinz n°30_sala de 5 años _ guía n°11.pdf