

**GUÍA N° 10****ESCUELA:** E.N.I. N°45**FECHA:** 10/08 al 21/08**DOCENTES:** Laura Alvarado, Ivana Bastia, Elizabeth Castiglione, Patricia Verda.**SALA:** 5 años**TURNOS:** Mañana y Tarde.**TÍTULO:** ¡Seguimos aprendiendo!**ACTIVIDADES:**

ACTIVIDAD N°1: Juego: Dados y tarjetas. Jugar 3 o 4 participantes. Presentar un dado, tapitas o fichas, 6 tarjetas con números para cada jugador (pueden ser cartas españolas o tarjetas con los números escritos). Cada jugador debe ordenar sus tarjetas siguiendo la secuencia numérica (del 1 al 6). Antes de tirar el dado cada jugador separa la carta que cree que saldrá y la coloca en el centro de la mesa. Se tira el dado y el jugador que acierta se lleva una ficha. Al término de varias vueltas se determina el ganador, este es aquel que haya obtenido la mayor cantidad de fichas.

ACTIVIDAD N °2: Juego: La casita robada. Se necesita un mazo de cartas españolas. Jugar entre 2 y 4 jugadores. Repartir a cada participante tres cartas y colocar cuatro naipes boca arriba sobre el centro de la mesa. Cada jugador por turno observa y compara sus cartas con las que están en la mesa, si encuentra alguna con el mismo valor o número debe tomarla y colocar ambas cartas en un costado formando así su “casita” (colocarlas boca arriba para que todos los participantes puedan ver las cartas). Si algún jugador no puede alzar ninguna carta debe tirar una de las que posee al centro de la mesa. Otra opción del juego es poder robar la “casita” a algún jugador, esto podrá hacerse cuando la carta de la casita y la carta del jugador que desea robar tienen el mismo valor o número. Gana el jugador que tiene más naipes en su “casita”.

ACTIVIDAD N°3. Juego: ¡Chancho...va! Se necesita un mazo de cartas españolas. Se puede jugar entre 3 y 4 jugadores. Cada participante debe seleccionar del mazo cuatro cartas con el mismo valor o número (por ej. cuatro cartas con el número 2, cuatro con el número 5, etc.). Luego los naipes se mezclan y se reparten cuatro a cada jugador. Todos deben recitar al mismo tiempo y rítmicamente la frase “chan-cho-va”. Cuando todos dicen “va” cada jugador le pasa una carta a su contrincante de la derecha. El objetivo es juntar las cuatro cartas del mismo valor o número. El que lo logra grita ¡Chancho! Y coloca su mano extendida sobre la mesa. Los demás enciman sus manos sobre esta primera evitando ser el último en colocar la mano. Se puede jugar varias veces.

ACTIVIDAD N°4: Trabajo en el cuaderno. Conversar sobre los tres juegos realizados a través de preguntas como: ¿Qué te parecieron los juegos?, ¿Cuál te gustó más?, ¿Por qué?, ¿Cuál fue más divertido?, ¿Cuáles eran los números de las cartas? Proponer volver a jugar al que más les gustó. Luego, con ayuda, escribir en el cuaderno el nombre del juego y dibujar las cartas que le tocaron y escribir los números en cada una.

ACTIVIDAD N°5: invitar al niño y la familia a jugar al “¿Lobo está?” para ello se elegirá quien represente al lobo, el cual deberá ubicarse dentro de una ronda que realicen los demás participantes tomándose de la mano.

Entre todos cantar la canción del juego, mientras el personaje del lobo va realizando simbólicamente las acciones (por ej.: lavarse la cara, vestirse, peinarse, etc.) [https://youtu.be/Jud\\_UWNCp5k](https://youtu.be/Jud_UWNCp5k) al finalizar las acciones el lobo debe perseguir y tratar de atrapar a algún participante, el que es atrapado ocupa el lugar del lobo y se vuelve a jugar.

ACTIVIDAD N°6: Proponer volver a jugar al “¿Lobo está?”, presentando esta vez para el juego elementos para vestir al personaje (sombrero, corbata, lentes, etc.) Permitir jugar varias veces para que la mayoría de los participantes puedan representar el papel del lobo.

ACTIVIDAD N°7: Proponer jugar al “¿Lobo está?”, pero esta vez la consigna será que el lobo comienza el juego con todos los elementos (sombrero, corbata, lentes, etc.) y a medida que transcurre el mismo se va deshaciendo de dichos elementos hasta quedarse sin ninguno y comenzar a perseguir a los demás integrantes.

ACTIVIDAD N°8: Se jugará al “¿Lobo está?”, pero la variante en esta oportunidad será que los participantes se podrán pintar el rostro (dibujarse bigotes, pintarse la nariz, etc.) con los personajes del juego (el lobo, y animales del bosque).

Luego podrán conversar sobre el juego, y las distintas maneras de jugarlo, proponiendo luego que dibujen a su familia y a ellos realizando el juego (copiar el nombre del juego y escribir su nombre propio).

ACTIVIDAD N°9: Invitar a compartir una poesía en familia, antes de comenzar con el relato, contar cómo se llama esta poesía, que la escribió una señora que se llama Ana María Pezzoni que escribe muchas poesías y cuentos para niños. Comenzar con el relato.

**Mi cuadrito**

Pinto un arbolito  
El tronco marrón,  
La copa muy verde,  
Amarillo el sol.

**ESTROFA**

Hago una casita  
Con puerta y ventanas,  
Donde vive un duende  
Que pinta mañanas.

Muy blancas }  
Las nubes }  
En un cielo azul.

**VERSO**

Por un caminito  
Pasa un caracol,  
Marrón, marroncito,  
Se pasea al sol.

Con rojo dibujo  
Algunas florcitas,  
Otras de celeste,  
También margaritas.

¡Qué hermoso!  
¡Qué lindo!  
Me queda un cuadrito.  
Lo pondré en mi cuarto,  
Quedará bonito.

Ana María Pezzoni.

Una vez finalizado el relato, conversar a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué parte de la poesía te gustó más?, ¿De qué se trata?, ¿Qué personajes y cosas aparecen en la poesía?

ACTIVIDAD N° 10: Recordando la poesía se propondrá armar un cuadrito, tal como lo describe la poesía. Al finalizar podrán pintar o decorar su cuadrito como más les guste, agregarle un marco de cartón y seleccionar un lugar de la casa donde colgar el mismo.

ACTIVIDAD N°11 ! Rima que rima!

El adulto le contará al niño que van a jugar con rimas, buscarán en familia palabras que rimen (la última sílaba debe coincidir), les doy unos ejemplos: Patricia- Delicia, casita-masita.

Luego buscarán rimas con los nombres de los integrantes de la familia.

Al finalizar, elegir dos rimas y copiarlas en el cuaderno o en una hoja.

## ACTIVIDAD N°12:

Invitar a los niños a compartir nuevamente la poesía en familia y en esta actividad proponerle cambiar a estas estrofas una palabra, por alguna otra que también rime.

Por un caminito	Con rojo dibujo
Pasa un caracol,	Algunas florcitas,
Marrón, marroncito,	Otras de celeste,
Se pasea .....	También.....

**EDUCACIÓN FÍSICA**

ACTIVIDAD N°1: En un lugar bien despejado y al ritmo de una música movida: mueve sólo tus pies, después sólo tus rodillas, sigue por mover tu cadera, a continuación, mueve sólo tus hombros, luego sólo tus brazos, ahora sólo las manos y por último la cabeza. Para finalizar mueve todo el cuerpo con mucho ritmo como un muñeco de trapo.

ACTIVIDAD N°2: Acostado en una manta en el suelo, con el cuerpo extendido, manos a los costados del cuerpo y una música muy lenta y relajante sonando, si se anima, puede cerrar los ojos. (Un familiar lee con voz tenue).

Relato: - Intenta mantener los ojos cerrados y pensar en un cielo muy celeste con nubes blancas, mientras piensas en el cielo, una brisa suave trae una pluma de pájaro volando que muy despacio toca tus pies, luego toca tus piernas, tus rodillas, pasa lento por el abdomen, por los dedos de las manos, los brazos, toca suavemente tu cuello, mejillas y te hace unas locas cosquillas en la nariz que hace que te levantes muy lentamente.

**MÚSICA.**

ACTIVIDAD N°1. Escuchar atentamente la canción, para aprender hoy, que seguro te va a encantar, debes memorizarlo muy bien, para cantarlo con muchas ganas. <https://youtu.be/yqOTKJH9fz>(chacarera).

Escuchar varias veces la chacarera ¿Te gusta ese ritmo?, ¿Es rápido o lento? Repetir el estribillo. Marcar pulso de la canción, corporalmente, también puede ser con claves (2 palos de escoba cortados de 15cm cada uno, y los percutes entre ellos), puede ser también con palmas.

ACTIVIDAD N° 2. Escuchar la canción, de la clase anterior, con mucha atención. Buscar un pañuelo de colores, o cualquiera que tengas en casa, dóblalo como un triángulo, mamá lo colocará en el dedo anular de tu mano derecha, con las puntas hacia abajo para que puedas sujetarlo con los dedos índice y anular.

Cuando solo escuches los instrumentos, harás palmas, pero luego... ¡Atención! El texto te irá indicando como debes bailar. Y no olvides sujetar fuerte el pañuelo.

### PLÁSTICA.

ACTIVIDAD N° 1 Mirar atentamente la obra de arte “La Torre Eiffel” del artista plástico George Seurat, para identificar el punto como el elemento principal de su obra y entender el modo de uso del artista.



Comentar en familia ¿Qué se observa en la imagen?, ¿Cómo están ubicados?, ¿Qué tamaño de punto utiliza el artista?

Realizar una búsqueda a nuestro alrededor (cocina, habitación, fondo, etc.) de objetos que contengan el punto.

ACTIVIDAD N° 2 Realizar un dibujo de una figura humana en una hoja de dibujo (de ser posible, un tamaño aproximadamente a la hoja A4). Utilizar hisopos como herramienta de trabajo, así poder representar el “punto” como elemento principal de nuestras obras.

Completar la superficie de la figura y fondo mediante la técnica de puntillismo, realizar pequeños movimientos libre con hisopo embebidas con pintura.

Técnica de Puntillismo: consiste en realizar un dibujo y completarlo utilizando solo puntitos, los cuales vistos desde una cierta distancia forman figuras o paisajes.

De esta misma manera se repetirá, hasta completar toda la superficie de la hoja con diversos colores.

Aclaración: El dibujo debe ser del niño, sin intervención de algún adulto (respetando los modos y posibilidades de dibujo de cada uno).

**¡Felicitaciones PEQUEÑO/A! Has terminado tu trabajo, esperamos prontito volver a vernos.**



**Un Beso enorme. Te quiere. La seño**



**Directora: Márquez Ana María**

**Vicedirectora: Morán Rosa**