

## **E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.**

### **GUÍA PEDAGÓGICA N° 17**

**ESCUELA:** E.N.I. N° 64

**DOCENTES:** Mabel Castro - Mónica Toledo - Betina Velazque

**NIVEL INICIAL:** 5 años, secciones “A”, “B” y “C”

**TURNO:** Tarde

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** **¡De la mano de nuestra familia fuimos aprendiendo!**

### **CAPACIDADES GENERALES**

- COMUNICACIÓN
- TRABAJO CON OTROS
- APRENDER A APRENDER

### **CAPACIDADES ESPECÍFICAS**

- Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.
- Relatar experiencias propias y/o ajenas.
- Interactuar de manera cooperativa y colaborativa respetando diferentes puntos de vista, en la realización de diferentes actividades.
- Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

### **CONTENIDOS**

#### **DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL**

- Cuerpo humano. Reconocimiento de las partes
- Recitado
- Conteo

#### **DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA**

- Escritura del nombre propio
- El lenguaje como instrumento lúdico

#### **JUEGO**

- Aceptación de normas, pautas y límites

### **ACTIVIDADES**

#### **ACTIVIDAD N° 1: Como si fuese la playa.**

**INICIO:** Junto a mamá o algún adulto de la familia vamos a preparar una bandeja amplia que contenga harina, sal o arena.

**DESARROLLO:** Luego vamos a jugar y con el dedo índice nos vamos a dibujar en la arena de la símil playa: el cuerpo, el nombre, la edad, el nombre de mamá, el juguete preferido, etc.

## **E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.**

COMUNICACIÓN: El adulto que acompañe en ese momento sacará fotos de las producciones que voy realizando para enviárselas a la seño.



### **ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL**

**Docente:** Prof.: Silvina Montoro

**Título de la propuesta:** “Bailando, cantando, descubriendo”

#### **Contenidos**

##### **Núcleo de producción**

###### **- Canto**

- Interpretación de canciones que incorporen juegos corporales.
- Disfrute en la participación del repertorio de canciones adecuadas al nivel.

##### **Núcleo de apreciación**

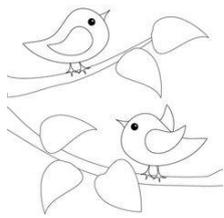
- Identificación de sonidos del ambiente de pertenencia y otros ambientes: entorno natural y social.
- Duración: sonidos largos y cortos.

#### **Actividades**

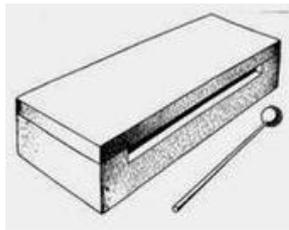
**1)** En un lugar cómodo de la casa y en compañía de algún adulto, escuchamos y observamos atentamente el video “El baile del cuerpo” <https://youtu.be/z6DoPp-LkTA>. Lo escuchamos nuevamente y ahora acompañamos con movimientos corporales lo que dice la canción.

**2)** Recordamos la canción “Sonidos de la primavera”, trabajada en la guía N° 16. En ella se escuchan diferentes sonidos. Descubriremos, con ayuda de un adulto, si son sonidos CORTOS O LARGOS. Unimos con una línea lo que corresponda. Puedes colorear las imágenes.

## E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.



PAJARITOS  
“piopioopio”



CAJA CHIINA  
“toc toc toc toc”



RELOJ  
“rinnnnnnn”



RANA  
“croac croac”

SONIDOS LARGOS

SONIDOS CORTOS

### ACTIVIDAD N° 2: Pesca mágica.

INICIO: En familia vamos a jugar a pescar. Juntaremos tapitas de gaseosa de distintos colores, necesitaremos aproximadamente 20 tapitas.

DESARROLLO: Luego vamos a buscar un fuentón, un balde, una bañera de niño o una vasija grande, le colocaremos agua de manera que las tapitas floten simulando ser peces en el agua. Posteriormente, por turno, cada pescador irá sacando los peces con un tenedor, cuidando que no se caigan nuevamente al agua y los colocará en un recipiente (cada jugador tendrá su recipiente).

COMUNICACIÓN: Al terminar, contamos cuántos peces obtuvo cada participante, ¿quién sacó más?, ¿quién ganó? Conversamos qué nos pareció el juego: ¿fue divertido?

### ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES - PLÁSTICA

**Docente:** Prof. María Mónica Figueroa

**Título de la propuesta:** “Laboratorio de colores”

#### **Contenido**

- Monocromatismo. Mezcla de blanco y negro, los grises.

#### **Actividades**

Inicio: La escala cromática puede servir para observar cómo quedaría una pintura monocromática con un determinado color y sus valores altos y bajos.

Desarrollo: Para realizar esta actividad necesitas dividir la hoja en tres partes:

- En una de las partes realiza el dibujo que más te guste y desees, puede ser figurativo o abstracto. Pinta el dibujo con los colores puros, sin mezclar.
- En otra parte realiza el mismo dibujo y pinta mezclando el color puro con un poco de témpera blanca o negra.
- En la tercera parte realiza el mismo dibujo y pinta mezclando un poco de témpera blanca con un poco de témpera negra, verás que se forma el color gris.

## E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años "A", "B" y "C" - Áreas Curriculares Integradas.

Comunicación: Cuando los dibujos estén listos y se haya secado la pintura obsérvalos con atención: ¿cómo se ven los colores en cada caso?



### ACTIVIDAD N° 3: ¿Cuál va con cuál?

INICIO: Con ayuda de mamá o papá preparamos una cartulina dibujando círculos con distintas cantidades de puntos negros; buscamos también lo que nos pueda servir para utilizar de fichas: vasos plásticos o tapitas, círculos de cartón, etc., en los que escribiremos distintos números del 1 al 10, para jugar tal cual se ve en el modelo.

DESARROLLO: Repartimos las fichas a cada jugador. Por turno, vamos a ir sacando de a una ficha e identificamos el número. Luego buscamos en los círculos del cartón, contando los puntos, el que tenga esa cantidad y lo colocamos encima, haciendo correspondencia. Repetimos el juego para completar la serie de cantidades del 1 al 10.



COMUNICACIÓN: En una hoja, un adulto dibujará varios círculos con distintas cantidades de puntos en su interior. Vamos a contar y escribir el número que corresponde al lado de cada círculo.

### ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

**Docente:** Prof. Gema Felix

**Título de la propuesta:** "A jugar con pelotitas"

#### **Contenido**

○ Habilidades básicas manipulativas: pase y recepción.

**Materiales:** Tizas, pelotitas de medias, pelota, caja.

#### **Actividades**



## **E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.**

1) En un espacio disponible de la casa, voy desplazando con el pie de un extremo al otro una pelotita de medias, variando la distancia y el desplazamiento, primero caminando y luego trotando.

2) Un adulto me ayuda a escribir números en el piso del 1 al 10, bien separados y discontinuos. Voy a empujar la pelotita con el pie empezando por el 1 y voy girando hasta llegar al 10.

3) Mamá o algún adulto realiza un super camino con todo lo que vimos en el año, por ejemplo empiezo trotando, luego debo saltar con 2 pies juntos, caminar por líneas rectas y curvas dibujadas en el piso, saltar con 1 pie, haciendo equilibrio, etc.

4) Buscamos diferentes cajas, en lo posible de distinto tamaño para poder embocar. Las colocamos en un extremo bien separadas unas de otras y en el otro extremo colocamos las pelotitas de medias. Hago lanzamientos, empiezo a embocar en la primera caja y cuando termine recién paso a la siguiente caja. Se puede ir variando la distancia del lanzamiento para agregar dificultad a la actividad.

5) ¡Es hora de jugar! ¿ABUELITA QUÉ HORA ES? Busco a todos los integrantes de la familia para jugar. Se colocarán todos en un extremo y uno, que será la abuelita o el abuelito, se quedará en el medio del espacio definido para el juego. Todos le preguntarán: “¿ABUELITA QUÉ HORA ES?” La abuelita irá diciendo la hora: “las 7”, “las 8”, etc., cuando diga “las 12” deberán salir corriendo para que no los atrape. El participante que logre atrapar, toma su lugar y se convierte en abuelita.

### **ACTIVIDAD N° 4: Rescate de la montaña.**

INICIO: Vamos a jugar en familia. Primero buscaremos distintas prendas de vestir que pertenezcan a los que van a participar en el juego. En un espacio disponible de la casa colocaremos una mesa y sobre ella la ropa seleccionada: pantalones, camisas, vestidos, remeras, medias, bufandas, sombreros, gorras, zapatillas, zapatos, ojotas, etc., armando una montaña gigante. Uno de los integrantes será el encargado de hacer sonar un silbato o hacer palmas para dar comienzo al juego y pasados unos minutos tocará 2 veces el silbato o dejará de hacer palmas para indicar que el tiempo estimado para jugar ha terminado.

DESARROLLO: Nos ubicamos alrededor de la mesa y cuando suene el silbato (o las palmas) comenzamos a girar alrededor de la mesa sacando de la montaña la mayor cantidad de pertenencias de cada uno, hasta que el silbato suene 2 veces o las palmas dejen de sonar.

COMUNICACIÓN: Por turno, cada participante irá mostrando las prendas que logró rescatar y entre todos vamos a contar la cantidad. Por último vamos a conversar sobre lo que cada uno logró rescatar de la montaña de pertenencias, para qué sirve y en qué parte del cuerpo se coloca.

**ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES - PLÁSTICA**

**Docente:** Prof. María Mónica Figueroa

**Título de la propuesta:** “Tiempo de expresarte con la textura. ¡A estampar!”

**Contenido**

- Combinación de diversas texturas visuales para enriquecer la composición.

**Actividades**

Técnica: Pintura - Grabado

Inicio: La textura genera diferentes sensaciones en quien la percibe, ayuda a recordar momentos vividos, personas, animales y objetos. En obras como los grabados, la textura puede lograrse empleando los dedos u otros elementos como palitos o pinceles sobre un soporte pintado con pintura espesada o haciendo incisiones que se utilizan para estampados.

Desarrollo: Sobre una bandeja descartable de telgopor realiza un dibujo con una lapicera que no funcione. Repasa varias veces hasta que se marquen grietas en la superficie pero que no se rompa. Con un pincel pinta con témpera del color que elijas toda la superficie que has marcado.

Comunicación: Apoya la bandeja de telgopor recién pintada sobre una hoja y presiona suavemente con tus manos. Luego levanta con suavidad y observa tu dibujo estampado en la hoja. Si lo deseas puedes repetir con diferentes colores y en otro espacio de la hoja, si lo haces, recuerda lavar la bandeja cada vez que cambies de color. Una vez secos los diseños realiza otras texturas visuales en el fondo pintando puntos, líneas, figuras etc. ¡Muchos éxitos en tu creación!



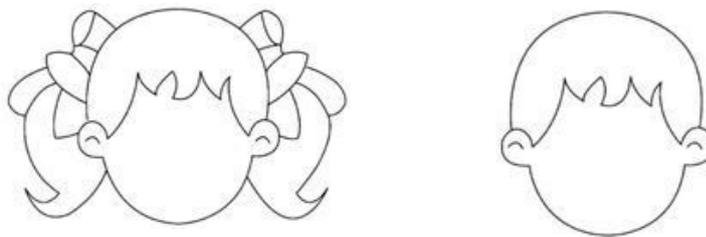
**CUADERNO DE ACTIVIDADES**

**ACTIVIDAD N° 1: Tiene mi carita...**

**INICIO:** El adulto responsable será quien deberá imprimir o dibujar el contorno de la cara.

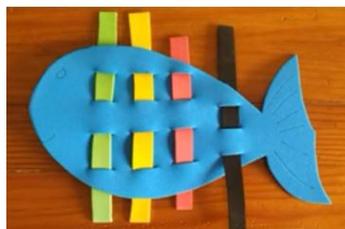
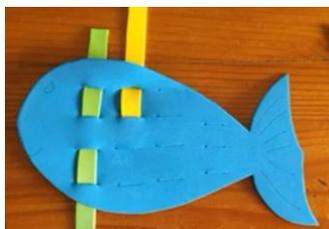
**DESARROLLO:** Con ayuda de mamá o papá aprendemos la canción “Voy a dibujar mi cuerpo”, que será enviada por la seño al grupo por WhatsApp.

**COMUNICACIÓN:** Completamos las partes de la cara y el resto del cuerpo partiendo del contorno de la cara que imprimieron o dibujaron. Al finalizar escribimos el nombre.



**ACTIVIDAD N° 2: Mi pez multicolor.**

INICIO: Vamos a realizar un pez multicolor (puede ser en goma eva o cartulina como se ve en el modelo), de un tamaño más pequeño al de una hoja de cuaderno para que luego podamos pegarlo allí. El adulto será quien marque y recorte el pez y luego le realizará cortes horizontales en el cuerpo; también deberá ofrecer retazos de cintas o lanas de colores para completar la tarea del enhebrado.



DESARROLLO: Con mucho cuidado y atención, sin ayuda, comenzamos a pasar las cintas entre los cortes, subiendo y bajando, tratando de que no se rompa nuestro pececito. Para darle el toque multicolor podemos utilizar y combinar distintos colores.

COMUNICACIÓN: Para terminar, dibujamos los detalles que le faltan al pez: ojos, boca, aletas, cola. Lo pegamos en la hoja del cuaderno y podemos pintar el agua donde vive.

**ACTIVIDAD N° 3: ¿Con qué palabras rima mi nombre?**

INICIO: Una rima es la semejanza o igualdad de sonidos entre 2 o más palabras a partir de la última sílaba acentuada. Vamos a jugar a hacer rimas con nuestro nombre, buscando palabras que suenen igual o parecido.

DESARROLLO: Un adulto leerá las siguientes rimas:

- MARINA COME MANDARINA  
QUE LE COMPRÓ SU MADRINA.

- LA MILANESA ES DE TERESA.

- VALENTÍN JUEGA CON SU VOLANTÍN.

Pensamos: ¿cuáles son las palabras que suenan igual o parecido? Jugamos buscando varias palabras que terminen igual o parecido que nuestro nombre y también de los nombres de las personas que integran la familia. Inventamos alguna rima simple.

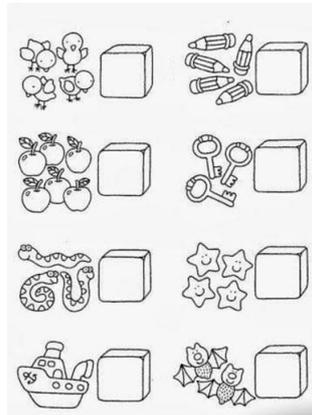
COMUNICACIÓN: El adulto escribirá en el cuaderno la rima que inventamos, siempre en letra imprenta mayúscula. Luego escribimos nuestro nombre y la palabra que rima, por ejemplo

## E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años "A", "B" y "C" - Áreas Curriculares Integradas.

"MARINA - MANDARINA". Para terminar nos dibujamos de cuerpo completo y también el objeto de nuestra rima.

### ACTIVIDAD N° 4: ¡Se volaron los números!

INICIO: Observamos las imágenes del modelo que un adulto deberá imprimir o dibujar, considerando el tamaño de la hoja del cuaderno.



DESARROLLO: Contamos los elementos que le corresponden a cada figura y con ayuda del adulto escribimos en el cubo el número que se voló de cada lugar. Observamos ¿qué cubo contiene más elementos?

COMUNICACIÓN: Coloreamos las figuras y pegamos la tarea en el cuaderno. Escribimos nuestro nombre al finalizar.



Directora: Claudia Póslleman