

PROPUESTA PEDAGÓGICA N° 10

Escuela: Padre Federico Maggio

Docente: Marisa Reta

Profesor de Especialidades: Educación Física: Juan Paulo Ribes

Nivel: Inicial Sala de 4 años

Turno: Mañana

Título de la Propuesta: “Medios de transporte”

Áreas Curriculares: Matemática, Lengua, Educación Artística, Educación Física.

Dimensión Personal y Social, Autonomía, Independencia y Convivencia.

Capacidades:

- Trabajo con otros
- Comunicación

Contenidos:

- **Matemática:** Clasificación, seriación.
- **Lengua:** Cuentos, poesías
- **Educación Artística:** Dibujo, construcción.
- **Educación Física:** Juegos.

ACTIVIDAD N°1:

Dimensión personal y social, autonomía, independencia y convivencia.

La familia debe acompañar a los niños brindándoles un ambiente tranquilo, guiarlos y motivarlos en esta nueva forma de aprender.

Actividades de Rutina: Son necesarias para que los niños refuercen los hábitos al levantarse, recordar higienizarse las manos y la cara, crear el hábito de desinfectar todas las superficies con lavandina diluida en agua.

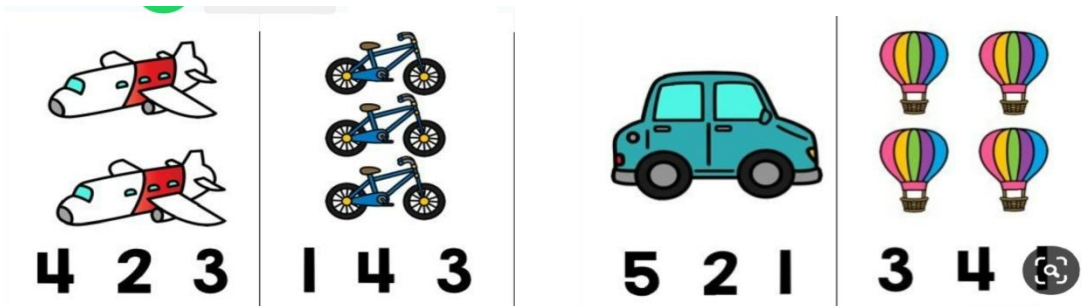


ACTIVIDAD N° 2:

Dimensión ambiente natural. Socio cultural: Matemática.

“A ordenar cajas”

- Pedir a mamá cajas de distintos tamaños y formas.
- Proponer hacer torres con ellas, luego intentar ubicar unas dentro de otras.
- Separar las cajas, buscar las tapas correspondientes a cada una y colocarlas según la forma, color y tamaño.
- Armar un tren empezando por las cajas más pequeñas hasta las más grandes.
- Reconocer y marcar con un círculo el número correcto que corresponde a cada medio de transporte.



ACTIVIDAD N° 3

Dimensión comunicativa y artística: Artes visuales Plástica

Charlar con la familia sobre los distintos medios de transporte que conocen.

Pedir a mamá diarios y revistas: Buscar y recortar distintos medios de transportes como autos, colectivos, barcos, etc. Luego con ayuda de un miembro de la familia realizar un dibujo y pegar lo recortado donde corresponde cada uno.

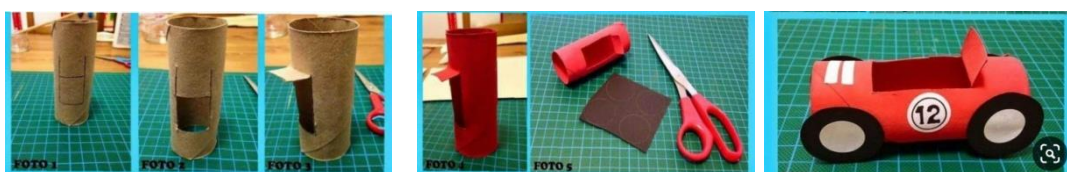
El avión → **en el cielo**

El barco → **en el agua**

Construir un lindo auto con ayuda de papá.

Vas a necesitar:

- Rollos de cartón de papel higiénico. Papel de colores, plasticola, cartones, tijera y mucha creatividad.



ACTIVIDAD N° 4:

Lengua

Cuento para compartir en familia.

LA LIEBRE Y LA TORTUGA

Había una vez una liebre muy pero muy vanidosa; corría veloz como el viento, y estaba tan segura de ser el animal más rápido del bosque, que no paraba de presumir ante todo aquel que se encontraba en su camino. Pero sin duda quien más sufría la vanidad de la liebre era la pobre tortuga: cada vez que se encontraban por el bosque, la liebre se burlaba cruelmente de su lentitud.

-¡Cuidado tortuga, no corras tanto que te harás daño! Le decía entre carcajadas.

La apuesta

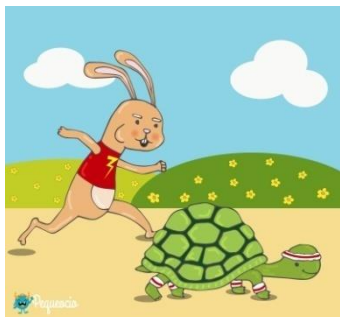
Pero llegó un día en que la tortuga, cansada de las constantes burlas de la liebre, tuvo una idea:

-Liebre -le dijo- ¿corremos una carrera? Apuesto a que puedo ganarte.

-¿Tú ganarme a mí?- le respondió la liebre asombrada y divertida.

-Sí, como lo oyes. Vamos a hacer una apuesta y veremos quien gana- dijo la tortuga.

La liebre, presumida, aceptó la apuesta sin dudarle. Estaba segura de que le ganaría sin ni siquiera esforzarse a esa tortuga lenta como un caracol.



El día de la carrera

Llegó el día pactado, y todos los animales del bosque se reunieron para ver la carrera. El sabio búho fue el encargado de dar la señal de partida, y enseguida la liebre salió corriendo dejando muy atrás a la tortuga, envuelta en una nube de polvo. Pero sin importarle la enorme ventaja que la liebre le había sacado en pocos segundos, la tortuga se puso en marcha y pasito a pasito, a su ritmo, fue recorriendo el camino trazado.



Mientras tanto la liebre, muy confiada en sí misma y tan presumida como siempre, pensó que con toda la ventaja que había sacado podía tranquilamente echarse a descansar un ratito. Se detuvo debajo de un árbol y se recostó a su sombra, y allí se quedó dormida. La tortuga, lentamente pero sin descanso, siguió caminando paso tras paso.



No se sabe cuánto tiempo durmió la liebre, pero cuando se despertó, casi se queda muda de la sorpresa al ver que la tortuga la había pasado y se encontraba a pocos pasos de la meta. La liebre se levantó de un salto y salió corriendo lo más rápido que pudo, pero era tarde: ¡la tortuga ganó la carrera!.

Ese día la liebre aprendió una importante lección: jamás hay que burlarse de los demás ni creer que somos mejores solo porque hacemos muy bien algo. Y también aprendió que la vanidad nos conduce a dar por seguros éxitos que todavía no hemos alcanzado.

Fin

-Después de escuchar el cuento, recordar y nombrar los personajes.

-Responder:

¿Cómo era la liebre?

¿Qué era lo mejor que hacía?

¿De quién se burlaba?

¿Cómo era la tortuga?

¿Qué le propuso a la liebre?

¿Quién ganó la carrera y por qué?

¿Cómo debemos ser, como la liebre o como la tortuga?

-Realizar un dibujo de lo que más te gusto del cuento..

Poesía: El tren de la semana

EL TREN DE LA SEMANA

¡ATENCIÓN, ATENCIÓN!
EL TREN DE LA SEMANA
LLEGA A LA ESTACIÓN.

EL LUNES VA SENTADO
EN EL PRIMER VAGÓN,

EL MARTES TIENE SUEÑO
PORQUE ES UN DORMILÓN.

EL MIÉRCOLES ESTÁ HABLANDO
CON EL REVISOR.


EL JUEVES COME HELADO.
EL VIERNES TOMA EL SOL.

EL SÁBADO SE ASOMA
PARA DECIR ADIÓS.

Y EL DOMINGO ESTÁ PITANDO
EL FINAL DE ESTÁ CANCIÓN.

PI PIIIIII

(Autora: Marián Vidal López)



aventuradiminuta.blogspot.com

ACTIVIDAD N° 5:

Dimensión formación personal y social: Educación Física

A continuación, se explicitan una serie de juegos y actividades para hacer en casa, utilizando materiales que tenemos a nuestro alcance:

1) VEO VEO

En este juego pueden participar dos o más personas. Un participante comienza eligiendo un objeto que se encuentre a su alrededor (bicicleta) y dice así: -Veo veo...

Los demás responden: -¿Qué ves?



Él replica: -Una cosa...

Los demás contestan: -¿Qué cosa?

El que comenzó el juego: -Color, color.... (Por ejemplo... rojo.)

El que acierta, es el próximo en elegir el objeto para que los demás adivinen. Si nadie acierta, seguirá dirigiendo el mismo participante que comenzó el juego.



2) TELÉFONO DESCOMPUESTO

Los participantes se colocan en fila, uno inicia el juego diciendo una palabra o frase al compañero de al lado (en el oído). El mensaje debe pasar de persona a persona, hasta que llegue al último de la fila que tendrá que decir la frase en voz alta. Si es correcta, el primer ocupará el último lugar de la fila y el segundo pasará a ser primero e inventar el mensaje

3) SIMÓN DICE...

Este juego inicia cuando un participante dice una acción y los demás deben obedecerla, por ejemplo:

"Simón dice que se toquen la cabeza" (deben obedecer),

"Simón dice que salten en un pie" (deben obedecer), "....dice

que bailen como monos" (no debe n obedecer, porque no

mencionó a "Simón"), "Sillón dice que ladren" (no deben

obedecer porque dijo otra palabra en lugar de "Simón"; el que obedece, pierde).



4) PELOTA PASA

Los participantes deben colocarse en ronda. Una vez que están sentados comienzan a pasarse la pelota de mano en mano. Pueden acompañar el juego cantando o colocando una canción. En un momento, la mamá deberá decir "STOP" y el participante al que le tocó la pelota, debe

responder una pregunta que realice mamá, por ejemplo: ¿Cuál es tu programa favorito?



Docente a cargo de Dirección: María Érica Cabello

Docente: Marisa Reta