

GUÍA PEDAGÓGICA N°11

ESCUELA: NORMAL SUPERIOR GENERAL SAN MARTÍN

NIVEL INICIAL – Salas de 5 años – Turno Tarde

DOCENTES: Profesoras: Martínez, Fernanda; Moreno, Ana; Páez, Belén y Rímolo, Sandra.

TÍTULO: “COMPARTIMOS Y APRENDEMOS JUNTOS!”

“Hola Pequeños y Pequeñas. ¿Cómo están?...”

Las señas de sala de 5 deseamos que se encuentren muy bien junto a sus bellas familias. En esta guía queremos que sigan aprendiendo mucho mientras comparten momentos hermosos con la familia, disfrutando con las actividades, pero sobretodo brindándose mucho amor.

A trabajar que juntos, vamos a lograr todo lo que nos proponemos.

Capacidades:

General	Específica
 COMUNICACIÓN	 Producir narraciones y re narraciones de textos escuchados a destinatarios

Dimensión	Contenidos
COMUNICATIVA Y ARTISTICA	Escucha de lectura de textos narrativos: cuento: “El conejo de la Galera de Silvia Schujer”
AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL	Historia Nacional, las efemérides a través del tiempo: historia del Gral. José de San Martín.

ACTIVIDAD: 1-A disfrutar de un bello cuento: “El conejo de la Galera” de Silvia Schujer

Junto a un familiar escuchamos el cuento “El conejo de la Galera” de Silvia Schujer a través del siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=0Fd4W2KLJAE>

Luego de escuchar atentamente el cuento realizo con ayuda de un familiar, realizamos las siguientes actividades:

a) ¡ABRACADABRA A RIMAR!

Elijo uno de los personajes, el que más me gustó e invento alguna rima de hechizo que sea diferente, y explico cuál es la magia que ocurre, parecida a las que hace el Conejo; por ej:

“Abracadabra, pata de cabra, planeador es la palabra”. Y apenas terminó de decirlo, del lomo de los canguros brotaron paracaídas.”

b) ¿Y SI HACEMOS UN CONEJO?

Dibujo en una hoja mi propio conejo mago y lo decoro. Podemos pintarlo, pegarle pedacitos de algodón, o algún otro elemento que le de textura.

c) Y COLORÍN COLORADO... ¡ESTE CUENTO HA CAMBIADO!

Pienso y cambio el final de la historia: ¿De qué otra manera podría terminar el cuento? ¿Se animan a inventar otro final? Un familiar nos ayuda a escribirlo en una hoja con el título: **Cuento “EL CONEJO DE LA GALERA” de Silvia Schujer.** Cambio el final.

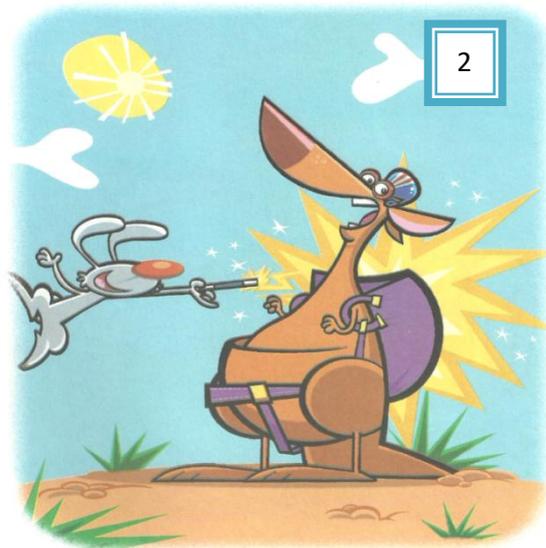
d) A MOVERNOS UN POQUITO...

Con una hoja, cartulina, o cualquier material que tengan en casa, realizamos orejitas de conejo para usar; y con una ramita, palito o algo similar, hacemos nuestra varita mágica ¡para hacer hechizos! Escuchamos la canción del conejo en el siguiente link y bailamos al ritmo haciendo magia... podemos bailar en familia ¡y nos divertimos juntos! Nos sacamos una foto y la enviamos a la seño. <https://www.youtube.com/watch?v=3N4dJpP0QUo>

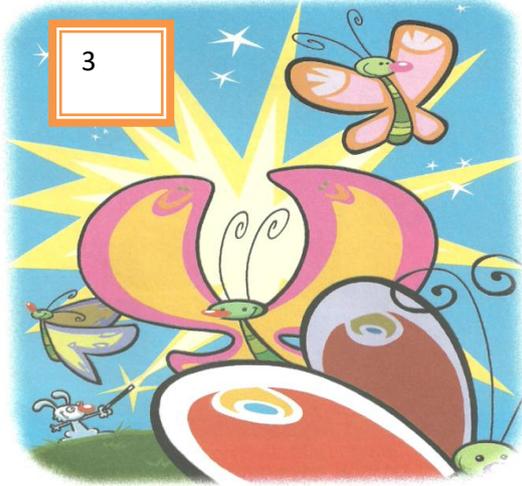
e) AHORA LO CUENTAN USTEDES: Mirando las imágenes le cuentan a la familia, como lo recuerden.



MARTÍNEZ ERA UN CONEJO DEL MONTÓN. PERO HABÍA TRABAJADO EN LA GALERA DE UN MAGO, ASÍ QUE SABÍA DE MAGIA. UN DÍA, MARTÍNEZ LE PIDIÓ AL MAGO QUE LO DEJARA VOLVER A LA PRADERA, Y EL HOMBRE, AUNQUE TRISTE, LE DIJO QUE SÍ. AL DESPEDIRLO, ADEMÁS, LE REGALÓ UNA VARITA.



LO PRIMERO QUE HIZO MARTÍNEZ CON LA VARITA FUE TOCAR A SUS PREFERIDOS: “ABRACADABRA, PATA DE CABRA, ‘PLANEADOR’ ES LA PALABRA”. Y APENAS TERMINÓ DE DECIRLO, DEL LOMO DE LOS CANGUROS BROTORON PARACAÍDAS.



ENTONCES SE ARRIMÓ A UNA MARIPOSA: "ABRACADABRA, PATA DE CABRA, 'AGRANDAR' ES LA PALABRA". Y NO TERMINÓ DE DECIRLO QUE UNAS CUANTAS MARIPOSAS ALCANZARON EL TAMAÑO DE UN AVIÓN.



"ABRACADABRA, PATA DE CABRA, 'MELENITA' ES LA PALABRA", DIJO EL CONEJO Y A LAS JIRAFAS LES CRECIÓ EL PELO HASTA EL SUELO. ENTONCES LES LLEGÓ EL TURNO A LAS RAYAS, Y TRAS UN "ABRACADABRA, PATA DE CABRA, 'OLA OLA' ES LA PALABRA", LAS CEBRAS TUVIERON UNA PLAYA POR DELANTE Y SE METIERON EN EL MAR.



CUANDO LOS LEONES SE DESPERTARON, CASI SE DESMAYARON DE LA IMPRESIÓN.

-¿QUÉ ES ESTO? -RUGIERON CON HAMBRE.

Y YA IBAN A COMERSE A MARTÍNEZ, QUE CON ESE PALILLO SE CREÍA MUY VIVO, CUANDO SE ESCUCHÓ BIEN FUERTE: "ABRACADABRA, PATA DE CABRA, 'MONUMENTO' ES LA PALABRA". Y LOS LEONES SE CONVIRTIERON EN ESTATUAS.



FUE ASÍ COMO, POR UN DÍA, LOS ANIMALES DE LA PRADERA SE DIVIRTIERON A LO GRANDE. Y APENAS LA LUNA ASOMÓ, ESTA HISTORIA SE ACABÓ. Y LA MAGIA, POR SUPUESTO, DESAPARECIÓ.

ACTIVIDAD 2: ¿Quién fue el General José de San Martín?

En un año más donde se recuerda a nuestro Gral. José de San Martín, por su gran obra y valor dedicados a dar la libertad a nuestro pueblo, lo homenajearemos desde casa.

Aprenderemos y/ o afianzaremos en familia, sobre la vida de quién, con gran orgullo y honor lleva su nombre, nuestra Institución...el del Padre de la Patria:

“ESCUELA NORMAL SUPERIOR GENERAL SAN MARTÍN”

1-Para ello vamos a observar el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=mzqZiTGO5vk>

2-Les proponemos recrear lo que más les gustó de la historia del General José de San Martín, realizando con elementos que tengan en casa: al General y sus granaderos, un caballo, o realizando un dibujo. Algunas sugerencias:

Materiales: 2 tubos de cartón de rollo de papel higiénico, o 1 de servilleta y lo dividimos en 2, 4 tapitas de plástico de botella, piola, lana o cordel, un palito de brochete o una ramita de un árbol.
¡Manos a la obra!
Le hacemos 4 orificios a uno de los tubos y pasamos un fragmento de lana, piola o cordel de unos 10 cm cada uno y lo pegamos o atamos con un nudo para que no se salga (no deben ser muy largos porque las patitas del caballo se enredarán).
Luego en cada extremo de las 4 lanitas debemos enhebrar una tapita (un adulto deberá hacerle un orificio a cada tapita) y debe atarse con un nudito para que no se salgan.
También deben atar, de un extremo, con una lanita, el segundo tubo que será la cabeza del caballito al primer tubo. Ya está el caballito casi armado
Después se ata con otro trozo de lana o piola la cabeza a un extremo del palito de brocheteo ramita; y en la parte de la cola también se ata un trozo de lana y éste al otro extremo del palito.
Por último, con cartulina, papel o cualquier otro material podemos hacerle los ojos, orejas y boca a nuestro caballito dibujándolos y se los pegamos en la cabeza. También con un poquito de lana podemos hacer la cola y se la pegamos al caballito.
¡Nuestra marioneta está lista! Ahora ¡a jugar!
Sugerencia: podemos hacer 2 y jugamos a las carreritas con nuestros familiares.



Otros:



DIMENSIÓN: ARTES VISUALES- PLASTICA PROF. DELGADO ALEJANDRA VANESA

LA PROPUESTA: “Nuestros grabados”

Contenidos: GRABADO, PÍNTURA.

Profesoras: Rímolo, Sandra; Moreno, Ana; Martínez, Fernanda; Páez, Belén
Gallardo, Alicia; Molina, Silvia; Delgado, Vanesa; Grígo, Gabriela

Actividades: 1: Recordamos a nuestro amigo Antonio Berni con su obra “Juanito remontando un barrilete”

A continuación, realizaremos una lectura de imagen preguntas para guiar la lectura de imagen: ¿Qué ves? ¿Qué les parece? ¿Qué hacen los personajes? ¿Dónde estarán? ¿Qué colores utilizó el artista?

Te animas a inventar una historia de Juanito y su amigo dibuja la parte que más te guste de tu historia sobre un cartón para nuestra próxima actividad.



Actividades: 2

Materiales: Tu dibujo en el cartón de la actividad anterior, hoja blanca, diarios, plástica, acuarela, tempera o acrílico (lo que tengas en casa puede ser pasta de zapatos también)

Vamos a utilizar el dibujo realizado sobre el cartón en la actividad anterior remarcando las líneas con la plástica directamente del recipiente, cuando termines debes dejarlo secar por completo. Una vez seco cubrimos con diario la superficie donde vamos a trabajar pintamos el cartón con el color elegido de tal forma que nuestro dibujo quede completamente cubierto (la pintura elegida no debe estar ni muy líquida ni muy espesa), colocamos nuestro papel o cartulina sobre el dibujo presionando por todos lados (podemos colocar un libro para generar peso y poder transferir la pintura al papel) pasado unos segundos levantamos suavemente el papel para que no se rompa. Esta técnica se llama **GRABADO** espero te guste puedes repetir este proceso con el mismo dibujo cambiando o no el color que elegiste.

ÁMBITO: EDUCACIÓN MUSICAL **Docente:** Silvia Molina

Contenidos: NÚCLEO PRODUCCIÓN: reconocimiento y audición de diferentes instrumentos de uso convencional

Actividad N° 1

Seguimos conociendo los instrumentos musicales, ahora aprenderemos como se agrupan. Se agrupan en tres familias según la acción que hacemos para que produzcan sus sonidos. Aquellos instrumentos que suenan a partir del soplo se agrupan en la familia de los de viento, si suenan a partir de las vibraciones de sus cuerdas serán parte de la familia de las cuerdas y si necesitan ser golpeados para sonar se agrupan en la familia de percusión. En familia veamos el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=0cXfbb39VQ4>

Actividad N°2

1) Seguimos jugando y aprendiendo en familia. Juntos ver el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=to73mH1MTwc-> Según lo que ya aprendiste a medida

que vayan apareciendo los instrumentos en el video tendrás que descubrir que acción debes hacer para que suenen y a qué familia pertenecen.

ÁMBITO: EDUCACIÓN FÍSICA PROF. ALICIA GALLARDO

CONTENIDOS A TRABAJAR: Empuje, tracción, salto.

ACTIVIDADES:

- Se le solicita a algún integrante de la familia que de las indicaciones correspondientes para cada actividad a desarrollar: Saltar sobre dos pies en el lugar, rebotando. Correr libremente y a la señal rebotar en el lugar. Avanzar con rebotes
 - Rebotar en el lugar lentamente (mucho uso de tobillos y rodillas)
 - Rebotas rápidamente con desplazamiento.
 - Saltar desde pequeñas alturas por ejemplo: un escalón, una sillita pequeña.
 - Correr libremente y a la señal saltar y caer en cuclillas (es rodillas bien flexionadas casi llegando la cola al piso)
 - Saltar desde una altura pequeña, como sería desde un escalón, girando en el aire y cayendo en cuclillas.
- **JUEGO: “Carrera con obstáculos”** Toda la familia puede jugar y los elementos a utilizar serán: tiza, palanganas, sogas o una tira de lana o algo parecido. Se juega así: Se marca la largada en el recorrido hasta la llegada; se van colocando los elementos: la palangana dada vuelta, más adelante con tiza dibujamos una línea y antes de la llegada, colocamos la soga para pasar por encima de ella antes de llegar a la meta. Se deberán pasar saltando por todos los obstáculos y el primero que llegue será el ganador.
- **VUELTA A LA CALMA:** De pie con los brazos extendidos por sobre la cabeza, simulamos ser un enorme helado, que al estar al sol se va derritiendo muy lentamente y cada vez más chiquitos nos vamos quedando hasta quedar totalmente derretidos (acostados en el piso). Mantenemos esa posición por un momento para descansar y nos levantamos lentamente.

ÁMBITO: INGLÉS PROF. GABRIELA GRÍGOLO

¡HelloKids, hellofamily! ¡Hola niños, hola familia! Con ésta guía se adjuntará un video con una canción.

Continuamos conociendo los animales, en el video se nombran diferentes animales y las acciones que cada una puede realizar:

CAN = PUEDE	CAN'T = NO PUEDE	FLY = VOLAR
CLAP = APLAUDIR	HOP = BRINCAR (dar pequeños saltitos)	SLEEP = DORMIR
WAKE UP = DESPERTARSE	DANCE = BAILAR	SWIM = NADAR
RUN = CORRER	JUMP = SALTAR	
WALK = CAMINAR		

Los invito a cantar e imitar los movimientos del video. Thankyou (Gracias) Byebye

Directora: Yolanda Narváez **Vice directora:** Mónica Elías