

ESCUELA: ENI N°21 HUEPIL

NIVEL INICIAL 5 AÑOS

**CUE: 7000855-00**

**ESCUELA: ENI N°21 HUEPIL**

**DOCENTES A CARGO:** ANDRADA, ANALÍA- AVILA, NATALIA- CARAVELLI, JULIA- LUCERO, ALICIA- ACCORONNI, PATRICIA (ARTES VISUALES)- CORTEZ, HAYDEE (ED. MUSICAL)

**NIVEL INICIAL SALA DE 5 AÑOS**

**TURNO: MAÑANA Y TARDE**

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 11**

**TÍTULO: “APRENDO EN CASA JUNTO A MI FAMILIA”**

### **PROPUESTA DÍA 1**

Capacidad General: Pensamiento crítico      Capacidad Específica: Comprender información oral expresada en distintos soportes.

Contenido: Iniciación en el conocimiento de los cuerpos geométricos.

#### **DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL**

Actividades: -A través de los siguientes links, un adulto de la familia observará y construirá los cuerpos geométricos. Pueden ser de cartón o cartulina. O algún material firme que haya en casa.

Cubo: [https://www.youtube.com/watch?v=wfNZ9At\\_ddl](https://www.youtube.com/watch?v=wfNZ9At_ddl)

Pirámide: <https://www.youtube.com/watch?v=OFjRhrk8ErQ>

Prisma rectangular: <https://www.youtube.com/watch?v=FxfPQI-HZ-A>

Y una esfera: puede ser una pelotita de telgopor, de goma o la que haya en casa.

-Una vez contruidos, el adulto se los presentará al niño y le preguntará si los conoce, si los vio antes y si sabe cómo se llaman. Se los irá señalando a la vez que los irá nombrando.

-Se le propondrá al niño que los explore y juegue libremente para lograr un primer acercamiento al material. Al finalizar guardar los cuerpos geométricos en una caja grande.

### **PROPUESTA DÍA 2**

Capacidad General: Aprender a aprender      Capacidad Específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

**DOCENTES RESPONSABLES:** AVILA, NATALIA- CARAVELLI, JULIA- LUCERO, ALICIA- ACCORONNI, PATRICIA (ARTES VISUALES)- CORTEZ, HAYDEE (ED. MUSICAL)

Contenido: Iniciación en el conocimiento de los cuerpos geométricos.

### DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL

Actividades: -Utilizar la caja con cuerpos geométricos y proponer al niño que los agrupe según ciertas características:

-¿Cuántas caras tiene cada uno?, ¿Y cuántas “esquinas”? (vértices), ¿Todas las caras son iguales?, ¿Cuáles pueden rodar?, ¿El que rueda tiene esquinas?

-Realizar masa de sal teñida con algún colorante e invitar al niño a modelar los cuerpos geométricos y nombrarlos.

### **PROPUESTA DÍA 3**

Capacidad General: Trabajo con otros      Capacidad Específica: Interactuar construyendo y afianzando vínculos sociales.

Contenido: Interacción social.

### DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

Actividades: -Con ayuda de una persona mayor, buscar en casa los materiales para construir un molinete de papel. <https://www.youtube.com/watch?v=sO6PyoSECao>

-Observar el link e ir construyéndolo paso a paso.

-Al terminarlo salir a jugar al patio de casa. No es necesario que haya viento ya que se activa cuando el niño corre con el molinete en la mano. Recuerde despejar la zona de juego para evitar accidentes y salir acompañados por un adulto.

**Capacidad General:** Comunicación.      Capacidad Específica: Relatar experiencias propias

Contenido: Iniciación en el bienestar general. Prevención de enfermedades.

### DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

Actividad: Luego de jugar regresarán adentro de la casa para merendar, observarán como quedaron sus manos.

-Deberán ir al baño, con ayuda de un adulto, lavarán una mano con agua sola y la otra mano con jabón. Comprobar secando con papel servilleta que sucedió. ¿Cuál de las dos manos quedó más limpia?

-El adulto le comentará al niño, que es necesario lavarse las manos con agua y jabón, ya que el jabón elimina toda la suciedad.

### **PROPUESTA DÍA 4**

DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA      Ámbito: Educación Musical

TÍTULO: Jugamos con el movimiento y las manos.

Capacidad general: Comunicación. Capacidades específicas: Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones.

Contenido: Canciones: Canciones que incorporen juegos corporales: Juegos de mano .Forma Musical: Diferentes elementos de una obra musical.

### **Estímulo N°1**

- Escuchar y observar la siguiente canción: “Canción de la vacuna” de Maria Elena Walsh, adjunto el siguiente link [https://www.youtube.com/watch?v=Hyoug3D\\_IM](https://www.youtube.com/watch?v=Hyoug3D_IM)
- Realizar una ronda y girar. Cuando escuchamos el estribillo que dice: “¿Sabes lo que pasó?, ¿Sabes lo que pasó? Nooo! Todas las brujerías del brujito de Gulubu, se curaron con la vacu, con la vacuna lula lula lu” hacemos golpes con palmas en los muslos. Cuando vuelve otra vez la canción hacemos nuevamente la ronda y repetimos otra vez con golpes de palmas en los muslos, cada vez que vuelve a aparecer el estribillo. Así hasta terminar la canción.
- Podemos realizar otra coreografía por ejemplo como un trencito y cuando cantan el estribillo hacemos el golpe con dos botellitas plásticas u otro elemento.

### **PROPUESTA DÍA 5**

Capacidad general: Resolución de problemas. Capacidad específica: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenidos: Uso del conteo como herramienta para resolver diferentes situaciones.

#### **DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL**

Actividades: Juego “Llegar a la meta”.

-Con ayuda de un adulto dibujar en una hoja un recorrido con 20 casilleros, el niño pinta 2 casilleros de verde y 2 de rojo. Se juega de a dos, se entrega un dado de constelaciones del 1 al 6, un tablero y una ficha para cada participante. Cada jugador tira el dado y el que obtenga el mayor puntaje comienza el juego.

-Por turno tiran el dado y avanzan los casilleros que éste indica, el jugador que comienza el juego tira el dado, si le toca un casillero pintado de verde avanza 2 lugares, y si le toca un casillero rojo retrocede 1 lugar.

-Gana el jugador que primero llega a la meta.

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

Ámbito: Educación Musical

TÍTULO: Jugamos con el movimiento y las manos.

Capacidad General: Comunicación. Capacidades Específicas: Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones.

Contenido: Canciones: Canciones que incorporen juegos corporales: Juegos de mano .Forma Musical: Diferentes elementos de una obra musical.

### **Estímulo N°2**

**DOCENTES RESPONSABLES:** AVILA, NATALIA- CARAVELLI, JULIA- LUCERO, ALICIA- ACCORONNI, PATRICIA (ARTES VISUALES)- CORTEZ, HAYDEE (ED. MUSICAL)

- A través de este link “Canciones para jugar con las manos”  
<https://www.youtube.com/watch?v=DPA-7BQgAR8> observa el siguiente video.
- Realizar los diferentes movimientos con las manos, este juego lo podemos hacer con alguien de la familia (padre, madre, etc), debe colocarse frente al niño de manera que pueda copiar los movimientos.
- También podemos hacer que la primera parte de la canción la realice el niño y la segunda parte (papá, mamá, etc) o viceversa.

### **PROPUESTA DÍA 6**

Capacidad General: Resolución de problemas. Capacidad Específica: Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

Contenido: Representar objetos del espacio real.

### **DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL**

Actividades: -Aprovechando que los días se presentan con temperaturas cálidas, salir a jugar al fondo de nuestra casa o alguna plaza cercana. En el camino buscar una ramita o palito que sirva para dibujar.

- Buscamos un lugar donde encontremos tierra y nos ponemos a dibujar. ¿Les parece que dibujemos pelotitas de diferentes tamaños? Ahora en qué los podemos transformar? ( en gusano, en ruedas de autos, en ruedas de bici, etc.)

- Si mamá o quien acompañe al niño puede, enviar un registro fotográfico de cuando está dibujando.

### **PROPUESTA DÍA 7**

Capacidad General: Comunicación. Capacidad Específica: Expresar, por medio de distintos lenguajes, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

Contenido: Iniciación en el conocimiento de los cuerpos geométricos.

### **DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL**

Actividades: -Junto a un adulto buscar los siguientes elementos: un vaso, detergente y agua, pedir a la persona mayor que busque un trozo de alambre para luego doblarlo

formando un círculo en el extremo del mismo logrando construir un burbujero.-  
 Aprovechar el sol de la siesta y salir a jugar. ¿Cómo son las burbujas?, ¿De qué color son?, ¿Vuelan?, ¿Son todas del mismo tamaño?, ¿Y cuándo caen al piso?, ¿Qué pasa? ¿Qué forma dejan marcada en el suelo?

-Luego de jugar guardamos en un lugar apropiado el burbujero para volver a utilizarlo después.

**PROPUESTA DÍA 8**

Área: Educación Plástica – Artes Visuales

Título de la Propuesta: Jugando con los puntos.

Capacidad General Aprender a Aprender Capacidades Específicas: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

Contenido: Punto: Como generador de la forma, variedad de tamaños, forma, agrupamiento.

**ACTIVIDAD N°1**

Observar junto a un adulto las imágenes de los derechos del niño y elijo un derecho.

Luego dibujo sobre una hoja alguna imagen que represente el Derecho del Niño que elegí.

**ACTIVIDAD 2**

Sobre el dibujo de la actividad anterior pinto con témperas y agrego a la témpera una cucharadita de agua y una cucharadita de harina mezclándolo, y con un hisopo comienzo a hacer puntitos grandes, chicos, juntitos, separados, cuando esté listo dejar secar.



**PROPUESTA DÍA 9**

Capacidad General: Resolución de problemas. Capacidad Específica: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenidos: Uso del conteo como herramienta para resolver diferentes situaciones, registro de cantidades a través de marcas y/o números, relaciones de igualdad; tantos como y de desigualdad; más que, menos que, los números para comparar cantidades.

**DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL**

Actividades: Juego “Registrar en la planilla”.

Objetivo del juego: Registrar cantidades a través de marcas y/números.

Materiales: un dado de constelaciones del 1 al 6, una planilla y un lápiz negro para cada participante.

1° TIRO	2° TIRO

-Se plantea la siguiente consigna: se juega de a 2 o 3 participantes, por turno cada jugador realiza 2 tiros con el dado, debe registrar con lápiz en su planilla el puntaje obtenido en cada tiro (registrar con palitos, pelotitas o números) Se pueden comparar las planillas con la de los otros participantes y comentar en cuál de los tiros, en el 1° o 2° obtuvieron mayor puntaje. Comparar cantidades.

Variante: Se puede jugar este juego varias veces y también sumar los puntos de cada tiro para obtener el puntaje ganador.

**DIRECTORA:** PROF. FANNY OLIVERA