

GUÍA PEDAGÓGICA N°17

Jardín de Infantes “Bienvenida Sarmiento”

Docentes:

- Prof. Calvo, Guadalupe
- Prof. González, Carina
- Prof. Haro, Ana Laura

Profesores de especialidades

- Prof. Botas, Vanina (Educación Física)
- Prof. Ramet, Carina (Artes Visuales: Plástica)
- Prof. Saavedra, Flavia (Música)

Alumna Residente en Educación Física

- Díaz, Verónica.

Sala: 4 años

Turno: Mañana

Propuesta: “YA SE VA EL AÑO...EL MUSEO DE LOS RECUERDOS”

Áreas: Integradas

Contenidos:

- Reconocimiento y expresión de sentimientos, emociones: pensar-sentir-actuar, a través del juego. Favoreciendo la creatividad, habilidades y la imaginación.
- Exploración sonora de objetos y fuentes de uso cotidiano y proveniente del entorno. Exploración sobre los diferentes modos de producir sonido.
- Transparencia- línea- color.
- El cuerpo y los objetos en el espacio y en el tiempo.

Capacidad general:

- Comunicación.

Capacidad específica:

- Describir necesidades, situaciones y objetos de la vida cotidiana, por medio de distintos lenguajes.

Desarrollo de las actividades:

Día 1:

Dimensión: Música (Prof. Saavedra, Flavia)

Escucha atentamente la melodía.

<https://www.youtube.com/watch?v=nMz9uBpay40&feature=youtu.be>

Buscar en casa una hoja de papel A4 de cualquier color, en caso de no tener una en casa utilizar cualquier papel con esas dimensiones. Tratar de producir cualquier sonido con el papel de la forma que surja espontáneamente en el momento. Luego realizar golpecitos sobre la hoja y realizar las propuestas del video

Realizar la misma propuesta, pero en vez de una hoja de papel, reemplazar con una bolsa plástica, papel de aluminio el que se usa para la cocina, papel de regalo. También puede ser un plato descartable plástico de cotillón. Tocar lo que se eligió para acompañar la canción

<https://www.youtube.com/watch?v=9Czo5hSYEXQ&feature=youtu.be>

Día 2:

🌈 Dimensión: Artes Visuales: Plástica (Prof. Ramet, Carina)

Querida familia quiero agradecerles por su esfuerzo y apoyo. Para los pequeños es muy importante. Gracias por colaborar con cada propuesta.

Un fuerte abrazo.

Hola Hola pequeños... espero estén muy bien. Gracias por el esfuerzo, lo están haciendo muy bien.

Necesito para esta actividad, la colaboración de los papás. En lo posible necesito les puedan proporcionar a los pequeños algún material transparente como nailon, papel film (colocado por ejemplo entre dos soportes), o en una ventana.

Colocarles una hoja delante, preguntarles si pueden ver a través de ella y luego hacerlo con el nailon o bolsa.

Esto es para que puedan ver la diferencia.

Colgar a modo de cortina sujetando las puntas.

Proporcionarles alguna ténpera para que puedan realizar una producción con pincel o con la mano.

Otra opción es con marcador indeleble.

Día 3:

🌈 ¡Jugamos a pescar!

El adulto responsable le armara al niño el juego de pesca, necesitaremos una caña la cual puede hacerse con palitos de brochette, una ramita o lo que tengan en casa. Le ataremos en el extremo un trozo de lana o piola en donde pondremos nuestro “anzuelo” lo podemos hacer con alambre, clips de oficina, etc. (Ver imagen en el anexo)

Para el tablero necesitaremos una cartulina o cartón, sobre el estarán los peces confeccionados de diferentes colores (Realizar aproximadamente entre 10 a 15 peces).

A los peces deberán realizarles un ganchito para poder pescarlo con nuestra caña.

Por último contaremos cuantos peces pudo pescar cada jugador.

Para finalizar conversaremos sobre el juego, ¿si nos gustó? ¿Qué hicimos? ¿Quién ganó? ¿Cuántos peces hay? ¿Cuánto pescó cada uno? En el juego ¿Hay peces de colores? ¿Qué colores?

Día 4:

🚩 “El gran cubo mágico”

Para confeccionar nuestro cubo necesitaremos:

- Una caja (preferentemente cuadrada) - Afiche, cartulina, o diarios -Un marcador negro.

Para comenzar, forraremos la caja con el afiche, cartulina o diarios. Le dibujaremos el número correspondiente a cada lado (Del 1 al 6) (ver imagen en el anexo)

¡Ya estamos listos para jugar!

El adulto responsable debe tener la siguiente lista, ya sea impresa o escrita.

Número 1: El jugador que tire el dado y saque este número debe dar un giro sobre sí mismo.

Número 2: El jugador que tire el dado, saque este número debe dar dos saltos con un solo pie.

Número 3: El jugador que tire el dado y saque este número debe dar tres pasos para atrás.

Número 4: El jugador que tire el dado y saque este número debe dar cuatro pasos hacia delante

Número 5: El jugador que tire el dado y saque este número debe nombrar cinco partes de la cabeza.

Número 6: El jugador que tire el dado y saque este número debe nombrar seis partes del cuerpo.

Por último conversaremos sobre el juego, ¿si nos gustó? ¿Qué hicimos? ¿Quién ganó? Cuando saquemos un número: ¿Qué consigna tenía? ¿Te acuerdas de alguna consigna?

Día 5:

🚩 **Dimensión: Educación Física (Prof. Botas, Vanina y Residente Díaz, Verónica)**

Actividad de Desarrollo:

Entrada en calor: Un integrante de la familia realizará palmas y el niño deberá trotar al ritmo de las mismas. Estas pueden ser lento, rápido o a velocidad normal.

Actividad principal: Buscaremos diferentes objetos en casa y los ubicaremos en un espacio como si fueran obstáculos, no deben marcar un recorrido específico. Los objetos pueden ser botellas pequeñas, juguetes, peluches, cosas pequeñas. El niño deberá intentar desplazarse libremente en cualquier dirección, sin tocar ningún objeto, de la siguiente manera:

- Caminando de punta de pie
- Saltando con los dos pies juntos
- En cuatro patas como un león
- Caminando, llevando un vaso con agua sin que se le caiga una gota

Juego: “El Oso Dormilón”: Se elige a un integrante de la familia para que sea el Oso Dormilón. El mismo se va a dormir y los demás deberán ir a despertarlo gritándole “oso dormilón”, y el Oso saldrá a pillarlos. Los integrantes que son atrapados se convierten en osos, el último que quede es el ganador.

Vuelta a la Calma: Acostados en el suelo mirando al techo o cielo, colocarán su mano en el pecho donde se ubica el corazón y tratarán de sentirlo. Imitarán el ritmo de su latido haciendo el sonido con la boca.

Día 6:

✚ Dimensión: Música (Prof. Saavedra, Flavia)

Escuchar la música

<https://www.youtube.com/watch?v=09KMC985zCo&feature=youtu.be> y tocar libremente, como surja en el momento, con un palo de escoba de madera largo y uno de 10 cm para tocar sobre el otro, siguiendo el ritmo de la música. Se puede reemplazar el palo chico por una botella chica descartable o grande.

Mientras se sigue el ritmo de la música, tocar el palo chico (o la botella chica descartable o grande) sobre el grande. Luego dejar fijo el palo largo y girar en círculo alrededor de él, tocándolo y dando saltitos. El palo largo puede ser reemplazado por un balde grande para ser usado de la misma manera



Gracias familia por su colaboración y esfuerzo permanente durante todo el año

Seño Flavia de música

Día 7:

✚ Dimensión: Artes Visuales: Plástica (Prof. Ramet, Carina)

Conseguir un folio o trozo de bolsa o nailon transparente.

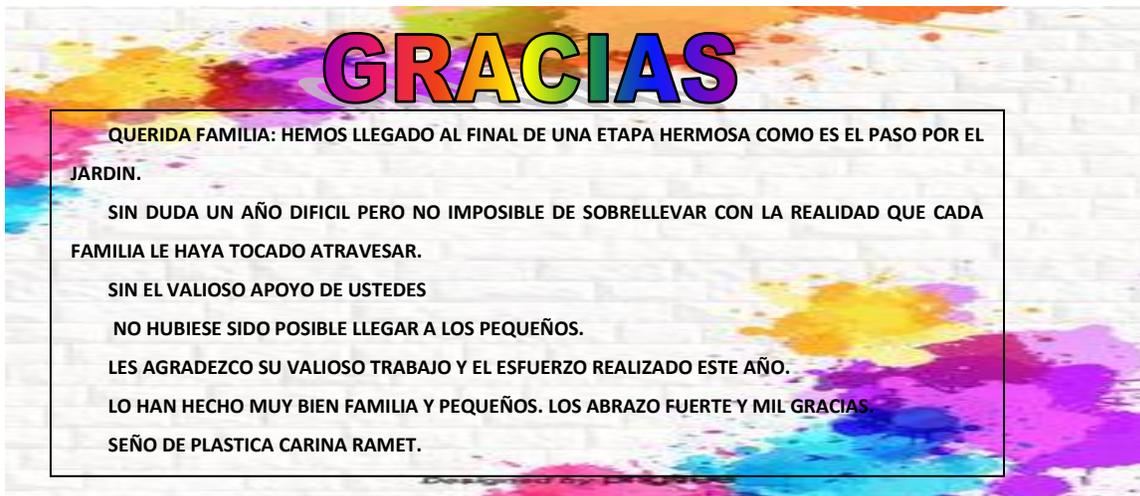
Realizar un collage natural, puedes pegar hojas, flores, pétalos. (Ver imagen en el anexo)

Si no consigues puedes armarlo con papeles de colores, botones, lo que tengas en casa.

Trata de que tenga bolsa de ambos lados. Realiza un marco con líneas de cartón.

Podrás decorar algún espacio de tu casa con tu trabajo

Seguro tu cuadro quedará genial. Eres muy capaz.



QUERIDA FAMILIA: HEMOS LLEGADO AL FINAL DE UNA ETAPA HERMOSA COMO ES EL PASO POR EL JARDIN.

SIN DUDA UN AÑO DIFICIL PERO NO IMPOSIBLE DE SOBRELLEVAR CON LA REALIDAD QUE CADA FAMILIA LE HAYA TOCADO ATRAVESAR.

SIN EL VALIOSO APOYO DE USTEDES

NO HUBIESE SIDO POSIBLE LLEGAR A LOS PEQUEÑOS.

LES AGRADEZCO SU VALIOSO TRABAJO Y EL ESFUERZO REALIZADO ESTE AÑO.

LO HAN HECHO MUY BIEN FAMILIA Y PEQUEÑOS. LOS ABRAZO FUERTE Y MIL GRACIAS.

SEÑO DE PLASTICA CARINA RAMET.

Día 8:

Escucharemos el cuento de el gusanito, <https://youtu.be/imz9li3vhTs> . Luego de escuchar la historia, confeccionaremos nuestro propio gusanito con cartón de huevo y lo pintaremos con los colores que más nos gusten. (ver imagen en el anexo)

Ya está listo nuestro gusanito para recrear el cuento con él. ¡A divertirse!

Por último, conversamos un poco sobre el cuento, ¿Qué hizo el gusanito? ¿Y la señora Lengua? ¿En qué partes se escondió el gusano? ¿Se hicieron amigos?.

Día 9:

✚ “Juego del coco”

Este juego está compuesto por una serie de tarjetas con animales reflejados en éstas. Los jugadores elegirán una tarjeta cada uno sin mirar el contenido de ésta. Se la colocarán en la cabeza sosteniéndola con un pequeño elástico, sombrero, gorra, etc. y

comenzarán a hacer preguntas a los demás jugadores cuando les toque su turno, así conseguirán pistas hasta conseguir adivinar el animal que tienen. (Ver imagen en el anexo de la guía)

Para finalizar charlaremos sobre el juego, ¿A qué jugamos? ¿Qué debíamos adivinar? ¿Solo animales había que adivinar? ¿Quién adivino más? ¿Nos gustó el juego? ¿Otro día podríamos jugar, pero adivinando otros objetos?

Día 10:

✚ **Dimensión: Educación Física** (Prof. Botas, Vanina y Residente Díaz, Verónica)

Se realizará la misma actividad del día 5, teniendo en cuenta en la **Actividad Principal** la siguiente variante.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Ubicaremos los objetos de la misma manera, pero de un lado habrá una caja llena de pelotas de papel pequeñas y del otro lado de los obstáculos habrá una caja vacía. El niño intentará trasladar de una pelota de una caja a la otra, atravesando los objetos de las distintas formas antes mencionadas. Se pueden repetir las formas de desplazamientos las veces que quiera. En el caso de traslado del vaso con agua, puede cambiar el agua por una de las pelotas de papel.



Las Señoras Guadalupe, Carina, Ana Laura, Carina (Prof. de Plástica), Vanina y Flavia, les mandamos un abrazo enorme...

Directora: Prof. Ariza, Luciana.