

ENI N° 52 SALAS DE 4 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

GUÍA PEDAGÓGICA N° 17

ENI N ° 52

Fecha de las actividades: 16/11 al 27/11

Docentes: María Laura Leoz, Julieta Locatti, Victoria Villavicencio, Betiana Acevedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate y Lucas Agüero

Nivel Inicial, salas de 4 años

Turno mañana y turno tarde

Título de la propuesta: "Nos convertimos en exploradores"

DIMENSIÓN: Ambiente natural y sociocultural.

ÁMBITO: Ambiente Natural

NÚCLEO: Los objetos y materiales.

CONTENIDO: Reconocimientos de cambios que se producen en los objetos y materiales

CAPACIDADES: Pensamiento crítico: Comprender información y establecer relaciones sencillas entre diversas experiencias (experimentos).

ACTIVIDAD N°1: Un adulto le realiza las siguientes preguntas al niño: ¿Sabes qué es un experimento? ¿Te animas a realizar diferentes experimentos para observar qué ocurre?

A continuación, en familia observa la siguiente imagen <https://images.app.goo.gl/fijvJCYrGCMDeeyx7> y realiza el experimento siguiendo las instrucciones como se detalla en la misma.

Una vez realizada la espuma, nos divertimos en familia, sacamos fotos y se la enviamos a la seño.

ACTIVIDAD N°2: Un adulto le realiza las siguientes preguntas al niño: ¿Sabes cómo se infla un globo? ¿De qué otra manera lo podemos inflar? ¿Te animas a realizar un experimento utilizando un globo?

En familia realizamos el siguiente experimento como se observa en el video. <https://youtu.be/86sxDe2RF70>

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acevedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.

ENI N° 52 SALAS DE 4 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

Una vez realizado el experimento dialogar en familia de qué otra manera puede llegar a inflarse un globo. Comparte las ideas con tu seño a través de un audio o vídeo.

ACTIVIDAD N°3: En familia observamos el video: <https://youtu.be/bD6la0Y3n4s> . Luego con ayuda de un adulto realizan el experimento del “Teléfono casero “; a continuación, cada interlocutor sujeta un vaso y se va a otra habitación. Uno habla por la boca del vaso y el otro se pone en la oreja para poder escuchar. Por increíble que parezca, ¡Funciona! La razón es que al hablar emitimos ondas sonoras que hacen vibrar el fondo del vaso. Estas vibraciones viajan por el hilo hasta llegar al vaso receptor.

Una vez realizado el experimento y la comunicación compartir la experiencia con la docente a través de audio o video.

ACTIVIDAD N°4: En familia observamos el video: <https://youtu.be/xnwAw86SlqA> . Luego, realizan, uno por uno, los experimentos con el agua. En una hoja un adulto deberá anotar ¿Cómo es posible que suceda eso con el agua? Al finalizar deben pegar sobre una hoja N°5, lo registrado y el alumno deberá dibujar el experimento que más le gusto.

ACTIVIDAD N°5: ¿Qué te parece si hacemos un divertido y mágico experimento? Se trata de crear en un vaso un EFECTO DE LÁMPARA DE LAVA, fruto de la reacción química producida entre del vinagre y el bicarbonato de sodio, expulsando un gas. Este gas se expulsa en forma de burbujas de color que suben a través del aceite, y no se mezclan con este, causando un asombroso efecto. ¿Estás preparado/a para hacerlo? ¿Qué necesitarás?

- Un vaso transparente o botella, donde se producirá el efecto lámpara de lava
- Bicarbonato de sodio
- Vinagre (1/4 de un vaso aproximadamente.)
- Colorante alimenticio del color que quieras
- Aceite (1/2 vaso aproximadamente.)
- Un pequeño recipiente o vaso para mezclar
- Una cucharita.

A continuación, la explicación y demostración <https://www.youtube.com/watch?v=4gHTIDAEk-U> ¿Qué sucedió con el bicarbonato de sodio? ¿En qué se convirtió? (en gas). Cuando el vinagre y aceite, entran en contacto con el bicarbonato, se forman las burbujas en el líquido, pudiéndose observar el gas que libera.

ACTIVIDAD N°6: Con un marcador de pizarra (borrable), haz un dibujo sencillo en el plato o recipiente de vidrio. Por ejemplo, una flor, corazones o estrellas. Lentamente, vierte un poco de agua en el plato o en el recipiente de vidrio hasta cubrir el dibujo del plato. Por último, agita el plato para hacer que el dibujo se mueva y observa con detenimiento lo que sucede. A continuación, podrán ver cómo se hace: https://www.youtube.com/watch?v=iNj9o8_J6_0 ¿Observaste lo que sucedió al agregarle agua a tu dibujo? Este se desprendió del plato y comenzó a flotar en el agua. Cuando

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acebedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.

moviste el plato, muy probablemente pudiste notar que tu dibujo se desplazó en el agua como si pudiera moverse. ¿Sabes por qué sucede esto? Porque la tinta del marcador es más liviana que el agua y por eso flota.

Variaciones: Este experimento te ofrece muchas oportunidades para investigar. Intenta usar diferentes temperaturas de agua o utilizar otros líquidos como vinagre blanco, leche o jugo de limón para descubrir qué sucede.

ACTIVIDAD N°7: Con esta fórmula sencilla, te enseñaré a hacer nieve artificial, de forma fácil y muy divertida... con la ventaja de que no está tan fría como la de verdad ¡Y huele super rico! Algo tan sencillo como hacer nieve y jugar con ella, supone un desarrollo sensorial para los más pequeños de la casa, ya que desde edades muy tempranas se divertirán explorando y experimentando a través de los sentidos con esta nieve que tiene una textura, un olor y un color tan agradable. Necesitarás: Un vaso de bicarbonato, medio vaso de suavizante para el pelo, un vaso y un bol. <https://www.youtube.com/watch?v=wUomLkyzUe4>. ¿Qué pasó con la nieve? ¿Se formó? A continuación, con la nieve modela un muñeco y envía foto a tu señorita.

ACTIVIDAD N°8: ¿Y si fabricamos una máquina de espuma? Es un experimento muy divertido. Se trata de una máquina casera para hacer espuma. Es una actividad muy completa ya que los más pequeños pueden disfrutar de los beneficios de soplar y jugar con espuma. Y, además, sin darse cuenta, de una forma lúdica, divertida y vivencial aprenden a fabricar una máquina, con sencillos y cotidianos elementos. Necesitarás: Detergente, agua, botella vacía, una media y agua. <https://www.youtube.com/watch?v=asJlquW0JP8> . ¿Qué les pareció el experimento? ¿Te animas a realizar una espuma grande?

ACTIVIDAD N°9: En familia realizarán un experimento sorprendente llamado “el agua que camina”. Para ello necesitarán vasos plásticos transparentes, servilletas de papel (rollo de cocina) y colorantes. Para realizarlo necesitarán ver el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=KN6qnmE-vLU> ¿Les gustó el experimento? ¿Qué colores utilizaron? ¿Cuánto tiempo se demoró en realizar el mismo? ¿Se animan a dibujar el experimento terminado?

ACTIVIDAD N°10: Un experimento muy divertido deberán realizar, para ello necesitarán un poco de leche, colorantes, hisopo, jabón líquido. Éste experimento se llama “espanta colores” para llevarlo a cabo deberán ver el siguiente video:

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acebedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.

<https://www.youtube.com/watch?v=RxXV794Us3g> ¿Les pareció divertido?, ¿Por qué crees que ocurre eso? Ahora sabemos por qué es tan importante el jabón.

Actividades de Educación Física

Contenidos: - Integración de las Habilidades Motoras Básicas: Locomotivas y Manipulativas, experimentadas con su propio cuerpo. Juegos.

Actividad N° 1

Para comenzar caminar por el espacio y cuando el adulto lo indique aplaudir, saltar, girar, tomar una pelotita de media y lanzarla hacia adelante, lanzarla hacia arriba y por último lanzarla hacia atrás

Desarrollo: “Carrera con obstáculos”. Armar un circuito con sillas, baldes, botellas plásticas. Marcar una línea de partida y a los 3 metros ubicar 1 silla, a otros 2 metros colocar otra, entre medio de ambas colocar la botella, antes de la línea de llegada a unos metros de distancia colocar un balde.

La primera silla tendrá que pasarla girando (rodeándola) hacia la izquierda, a la botella saltarla con piernas juntas a un lado y al otro, en la segunda silla giraran hacia la derecha y el balde lo pasarán en cuadrupedia (como perrito apoyando pies y manos en el suelo). Repetirán el circuito dos veces.

Juego: Leones y leopardos.

Deberán sentarse espalda con espalda, se le indicará un animal a cada uno: una persona será el león y la otra será un leopardo, cuando el adulto diga uno de los dos animales saldrá corriendo uno a pillar al otro, dependiendo a quien nombre. Por ejemplo, si dice León... este pillara a leopardo y a su vez este tendrá que salir corriendo y evitar que lo pille.

Si dice leopardo, león deberá salir corriendo y evitar que lo pillen.

- Variantes: Indicar cuando se nombre a alguno de los dos “león, leopardo” la forma de desplazamiento. Ejemplo: León saltando, león gateando, león saltando en un pie, etc.

Para terminar sentados con piernas juntas tratar de tocar la punta de los pies, parados llevar pie a la cadera y sostenerlo con la mano por 10 segundos, mover cabeza de lado a lado y hombros hacia adelante y atrás suavemente.

Actividad N° 2

Recorrido con obstáculos:

Para comenzar deberán armar un circuito con sillas, mesas, frazadas, sogas, pelotitas.

Desarrollo: ubicar los obstáculos por el lugar asignado para trabajar e indicar con una tiza o flecha de papel en el suelo el sentido del recorrido para que se orienten en la dirección que deben seguir.

Tipos de desplazamientos y obstáculos:

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acebedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.

ENI N° 52 SALAS DE 4 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

- 1° Saltando como canguro (5 pasos)
- 2° Pasar por debajo de un puente (mesa)
- 3° Escalar una montaña (silla o mesa) con ayuda si es necesario.
- 4° Caminar por la cuerda floja (sobre una soga o manguera)
- 5° Rodar como un tronquito (5 pasos de distancia).
- 6° Para finalizar lanzar una pelota a una cruz marcada en la pared que será donde tratarán de dar en el blanco.

Juego: "El Oso Dormilón"

Se delimita el espacio con dos refugios, en uno se encuentra un adulto o niño que será el oso dormilón, y en el otro los demás participantes. El oso dormilón estará acostado en su refugio y los demás deben ir a despertarlo, para lo cual se acercarán cantando "oso dormilón, oso dormilón...". El oso puede realizar algún movimiento o ronquido "amagando" con despertar, una vez que se despierte debe perseguir a los demás hasta su refugio. Si alguien es atrapado por el oso se convertirá en otro oso dormilón, junto con quien los atrapó.

Para terminar, conversar sobre lo que más les gustó del juego. ¿Qué les gusta más, pillar o ser pillado?

Actividades de Educación Musical

Contenido: Rondas infantiles y tradicionales

Disfrute y participación de juegos musicales

Actividad N° 1

Para comenzar escucha la canción: "Juguemos en el bosque" <https://www.youtube.com/watch?v=11gSJI8I3Y4> Y luego conversa con tu familia ¿Conocen esta canción? ¿Sabían la letra completa? ¿Cómo jugaban con la canción?

¡A jugar en familia!

Se elige a un participante para que desempeñe el rol de lobo y se ubica en el centro de la ronda que va girando mientras todos cantan:

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,

mientras el lobo no está

¿Lobo, estás?

El lobo va respondiendo: "me estoy poniendo los pantalones", "me estoy poniendo el chaleco" y así sucesivamente hasta que esté listo para salir a atrapar al resto de los integrantes del juego, aquel que primero sea atrapado tomará el papel del lobo.

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acebedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.

Para finalizar, una reflexión para leer en familia:

Las rondas son juegos de transmisión oral y son importantes no solo para recuperar las tradiciones, sino también porque ayudan a los niños a construir normas y vivenciar valores.

Actividad N° 2

Como en la actividad anterior, ahora también les voy a dejar juegos musicales para realizar en familia ¿Se animan?

¡A bailar!

Necesitan: un espacio amplio, una tiza o cinta de cualquier color y música.

Dibujen en el suelo un círculo medio grande.

Uno de los participantes será el encargado de reproducir y pausar la música. La canción que elegí es: “Happy-Pharrel Williams” <https://www.youtube.com/watch?v=y6Sxv-sUYtM>, pero pueden usar la que más les guste para bailar.

Cuando suene la música, muevan su cuerpo repartidos por el espacio, respetando el círculo central. Y cuando se detenga, se quedan quietos.

Al volver a escuchar la música, vuelven a bailar, pero ahora todos dentro del círculo. El último que entra en él queda eliminado.

Robots

La canción para este juego es: “Uptown Funk-Bruno Mars” <https://www.youtube.com/watch?v=Bt7RNlaepVI>

¿En qué consiste?

Tienen que fingir que son robots que al escuchar la música no pueden dejar de moverse hasta que les tocan el botón de “apagado”.

Hay un participante que está fuera de la habitación y cuando oye la música, entra y comienza a tocar a los robots en un sitio del cuerpo, luego en otro, y así hasta que encuentra el botón. Debe parar a todos los robots antes de que la música termine.

Para finalizar, pueden sacar fotos realizando la actividad y enviarlas a través del grupo de WhatsApp.

Actividades de Artes Visuales

Contenidos: Punto - Textura

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acebedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.

ENI N° 52 SALAS DE 4 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

Actividad N°1 16/11 al 20/11

Recordarán el video visto en la guía anterior “Vashti” y su obra de arte “El Punto”.

En esta actividad trabajarán con “El Punto” con la técnica “Estampado”, para ello deberán buscar hojas de dibujo N°5, témperas de colores, plasticola, pincel, recipientes y tapitas de botellas de distintos diámetros.

Deberán preparar distintos colores de témperas, tomar la hoja de dibujo y con las tapitas estampar la hoja, deberán sumergirlas en los distintos colores dejando la marca de la misma, que es un punto de distintos tamaños y colores.

Para finalizar, dejar secar. Observar el siguiente link:
<https://image.jimcdn.com/app/cms/image/transf/dimension=270x270:mode=crop:format=jpg/path/s608c3d4b06e0f923/image/i4b294b8adb2d4d1b/version/1391509901/image.jpg>

Actividad N°2 23/11 al 27/11

En esta actividad, realizarán lo mismo que en la anterior, pero esta vez se agrega un elemento más: “Arena”. Para poder fijarla de mejor manera deberán preparar con más cantidad de plasticola los colores, después de estampar las distintas tapitas por toda la hoja, el niño deberá esparcir por encima arena con sus manos cubriendo toda la hoja.

Dejarla secar unos minutos, para sacar el excedente de arena.

Comparar en familia, las texturas de ambas obras (áspero y suave), diferenciarlas. ¿Les gusta utilizar arena? Al cerrar los ojos y tocar cada obra con una mano distinta ¿Qué siente?

Equipo de conducción: Directora Mónica Castilla - Vicedirectora Patricia Cereceda

Docentes responsables Julieta Locatti, María Laura Leoz, Victoria Villavicencio, Betiana Acebedo, Luciana Cordero, Fernanda Cuevas, Julieta Zárate, Lucas Agüero.