

**ESCUELAS: MARÍA LUISA VILLARINO DE DEL CARRIL
PRESIDENTE HIPÓLITO YRIGOYEN**

DOCENTES:

- HEREDIA, MARIEL
- MIRANDA, LUCIA EDITH
- PIRÁN, MARÍA EUGENIA

SALAS: 3 AÑOS

TURNO: MAÑANA Y TARDE

ÁREA CURRICULAR: Ambiente Natural y Socio Cultural.

CAPACIDAD GENERAL: Comunicación.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS

- Describir necesidades, situaciones y objetos de la vida cotidiana por medio de distintos lenguajes.
- Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

CONTENIDO: Animales de granja.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUGAMOS CON LOS ANIMALES DE LA GRANJA”

GUÍA PEDAGÓGICA N° 17

ACTIVIDAD N° 1

INICIO: Mirar el video “En la granja de mi tío”: <https://youtu.be/1wugEg8ngQQ>



DESARROLLO: Mirar la imagen y señalar los animales que nombra la canción de la actividad anterior. ¿Cuáles animales no se nombraron en la canción?

1 HEREDIA MARIEL

Nombrarlos.

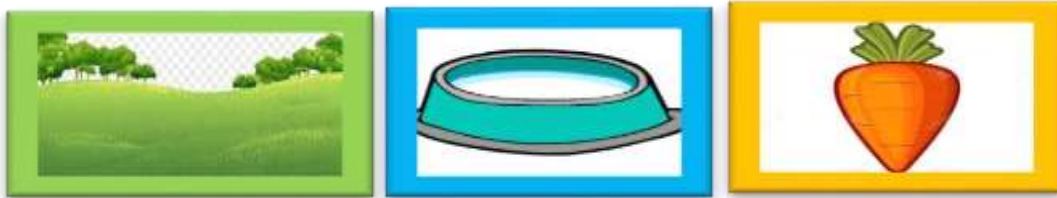
CIERRE: Emitir los sonidos de los animales que no se nombraron en la canción.

ACTIVIDAD N° 2

INICIO: Jugar a las adivinanzas.



DESARROLLO: ¿De qué se alimentan los animalitos que adivinaste?



CIERRE: Comentar con un adulto el animal que más te gustó y dibujar en una hoja.

ACTIVIDAD N°3

INICIO: Mirar las siguientes imágenes y realizar lo que nos indica cada animal.



DESARROLLO: Escuchar la canción “COMO LOS ANIMALES”: <https://youtu.be/Uxv1bFzhEnM> .

CIERRE: Realizar todos los movimientos de los animales junto con los sonidos.

ACTIVIDAD N° 4

INICIO: Adivina las sombras. Mirar el siguiente video: <https://youtu.be/O5aibKRLz0o>

DESARROLLO: Nombrar todos los animales que encontraste en la granja y realizar un sonido o movimiento característico de cada uno.

CIERRE: Dibujar una oveja y pegarle algodón en su cuerpito.

ACTIVIDAD N°5

INICIO: Escuchar el cuento “Cuero negro, vaca blanca” <https://www.youtube.com/watch?v=1NONDJnBqAA>

DESARROLLO: Preguntar ¿Qué quería hacer la vaca? ¿Por qué? ¿Qué otros animales aparecen en el cuento? ¿Cuántas patas tiene la vaca? ¿Qué comen?

CIERRE: Hacer un títere de vaca con ayuda de un adulto, puedes hacerlo con material reciclable como los siguientes ejemplos:



Una vez que tengas tu títere de vaca, recordar el cuento anteriormente escuchado. Si te animas puedes mandar un audio o video y contar el cuento o cómo realizaste el títere, quién te ayudó a hacerlo, con qué materiales, etc.

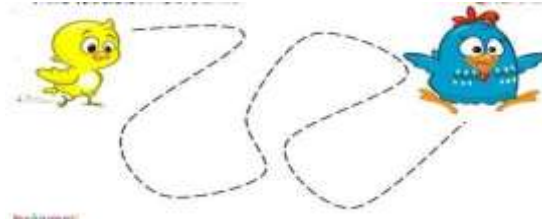
ACTIVIDAD N° 6:

INICIO: Escuchar el cuento de “El pollito” <https://www.youtube.com/watch?v=4ERL5ox9ICo>

DESARROLLO: Conversar y preguntar ¿Dónde estaba al pollito? ¿A quién buscaba? ¿A qué animales les preguntó? ¿Encontró a su mamá?

ÁREA CURRICULAR: Ambiente Natural y Socio Cultural.

CIERRE: Realizar con piola, lana o dibujar con tiza en el piso el caminito que hizo el pollito para encontrar a su mamá. Desplazarse por él con diferentes desplazamientos, por ejemplo, saltando, en puntitas de pie, gateando, etc. comentar a través de un audio a la señorita cómo realizaste esta actividad, quien te ayudó, si te gustó, etc.



ACTIVIDAD N° 7

INICIO: Jugar a la “Lotería de animales” para eso deberás buscar en revistas imágenes de animales de la granja o también puedes dibujarlos. Realizar cartones con las mismas como el siguiente ejemplo:



Buscar tapitas o hacer bolitas de papel para usarlas como fichas.

DESARROLLO: El juego consiste en escuchar los sonidos y marcar en el cartón según corresponda. Un adulto coloca el audio con los sonidos <https://www.youtube.com/watch?v=y3NZZETzVws>. Realizar varios cartones para jugar entre varios participantes y las veces que quieras. Gana el participante que haya marcado todos los animales del cartón.

CIERRE: Como variante del juego puedes realizar los sonidos con tu cuerpo (boca) y marcar en el cartón según corresponda. Comentar a la señorita con quién jugaste, cuantas veces, etc.

ACTIVIDAD N ° 8

INICIO: Escuchar el cuento: “LA GALLINA ROJA”, comentar con ayuda de un adulto que sucedió en el mismo: <https://www.youtube.com/watch?v=s-D3B03PSEc>

ÁREA CURRICULAR: Ambiente Natural y Socio Cultural.

DESARROLLO: Trabajar con un adulto con los siguientes materiales, realizar la Gallinita Roja". Materiales: medio círculo de color blanco, papel de color para la cresta y las patas (a elección) y pintura de color roja o la que tengan en casa. Pintar la mitad del círculo con el dedo pintor de color rojo, al secar pegar las patitas con ayuda de mamá y con plumitas o papelito crepe realizar las alitas.



CIERRE: Al secar la gallinita pegar en una hoja blanca y decorar a gusto. Ejemplo:

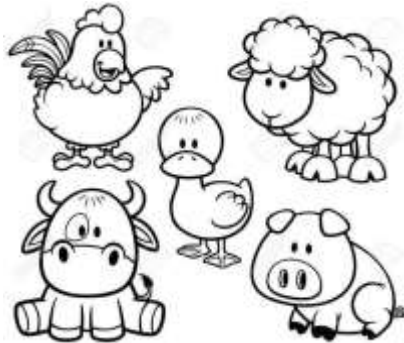
ACTIVIDAD N ° 9

INICIO: Escuchar la poesía y comentar los animalitos que aparecen en ella.

En la granja de mi tío, en la granja de mi tío ¡vaya lío,
vaya lío!

La vaca muge, el perro ladra, el cerdo gruñe, el gato
maulla.

La gallina hace co-co los pollitos pío, pío
ya no se puede dormir en la granja de mi tío.



DESARROLLO: Observar todos los animales de la lámina y pintar los que aparecen en la poesía.

CIERRE: Dibujar en una hoja blanca los animales que faltan de la poesía. Contar a la seño en un audio o video, lo que más te gustó de la poesía.

JINZ 42
SALA 3 AÑOS

ÁREA CURRICULAR: Ambiente Natural y Socio Cultural.

ACTIVIDAD N ° 10

INICIO: Observar el video de Plim Plim:

<https://www.youtube.com/watch?v=6fO2l9AgTnw>

DESARROLLO: Escuchar la canción anterior e imitar los sonidos y movimientos de los animales. Bailar y cantar al ritmo de los animales con un instrumento musical que tengas en casa. Grabar un audio o video sobre esta actividad.

CIERRE: Jugar al juego de la memoria y rompecabezas de animales:

<https://puzzel.org/es/jigsaw/play?p=-MKVyglalteTERyK0VcG>

<https://puzzel.org/es/memory/play?p=-MKW-s7fineYm2bMEEIF>

Directora: Sandra Sánchez

Vice Directora: María Isabel Carmona