

**CUE 700085800 Escuela: ENI N° 18 “Gladys Noemí Peralta”.**

**Docentes Responsables:** Prof. Corzo Violeta - Prof. Evelia Carrizo - Prof. Gelvez Fabiana- Prof. Mary Rivero- Prof. Gasparini Leticia-Profe. Soria Kevin- Prof. Molina Fátima-Prof. Villafañe Martín.



**Nivel Inicial:** Sala de 4 años- **Turno:** tarde **Áreas** integradas.

**Título: “IMAGINA, DIVIERTETE Y SONRIE”**

**Guía pedagógica N° 10.**

**Capacidades Generales: Comunicación. Aprender a aprender.**

**Propuesta Pedagógica del 10 /08/20. Dimensión juego transversal. Juego reglado. Contenido: Recreación de las reglas del juego: Soplando pelotas:**

Materiales: dos pelotas pequeñas, dos tubos de cartón de servilletas y dos vasos de plástico pegados en un extremo de la mesa (cinta de papel o cinta ancha). **Desarrollo:**

Los jugadores deberán colocarse en el extremo opuesto de la mesa, cada uno con un tubo y una pelota, deberán soplar con el tubo las pelotas hasta embocarlas en el vaso ¿Quién logra llegar primero? Puedes repetir la actividad las veces que gusten.



**Dimensión: Formación Personal y Social. Ámbito: Educación Física. Contenido: Habilidades Motoras básicas de tipo loco motivo: Exploración de diferentes formas de equilibrio. Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros: ¡Equilibrio y diversión! Desafío para campeones:** Con un familiar marcarán una línea en el piso, luego colocarán 5 trapos separados uno de otro a una distancia media. Saltará de un costado al otro de la línea, pasará por sobre los trapos sin tocar el piso. Por último dirá un número del 1 al 8 y el familiar le dará un desafío a cumplir. Desafíos: 1 correr en puntas de pie. 2 correr con los talones. 3 pararse en una pierna. 4 pararse sobre una pierna y volar como un pájaro (moviendo los brazos). 5 correr elevando rodillas. 6 Pararse en una pierna y tocarse la rodilla. 7 saltar lo más alto que pueda. 8 acostarse parase y saltar.

Propuesta Pedagógica del 11/08/20. Dimensión: Comunicativa y artística. Ámbito: Literatura infantil. Contenido: Aproximación a las posibilidades lúdicas de la literatura: En familia observar el juego motor “Este es un cohete”. <https://youtu.be/6Dnhqhwfmj4>



¿Te animas a imitar los sonidos? ¿Y si creamos nuestro propio sonido espacial? Al culminar, construir un cohete con rollos de papel higiénico (observar la imagen) pueden pintar su nave con los elementos que tengan en el hogar o pegarle figuritas a gusto. Recuerda enviar fotos o videos al grupo para compartir la experiencia con tus compañeros.

Ámbito Educación Musical Contenido: Exploración del cuerpo como medio comunicativo: Con ayuda de un familiar repetirán juntos la rima del Caracol, hasta aprenderla. Con el puño cerrado subirán el dedo índice y meñique simulando ser los cuernos del Caracol. Recitaran la rima en forma muy lenta y luego rapidito. ¿De qué otra manera crees que podrías recitarla? (con la voz suave, fuerte, etc..)

**“Caracol col col,  
saca tus cuernos al sol”**

Propuesta Pedagógica del 12 /08/20. Ámbito: Juego Dramático. Contenido: Anticipación de las escenas a dramatizar, de los materiales, del espacio, de la temática inicial: Maquillaje a ciegas: Invitar a la familia a jugar con la niña/o, a maquillarse a ciegas creando diferentes personajes. Dividir en parejas a los integrantes, entregar a cada grupo un set de cosméticos (lápiz labial, delineadores, polvos, maquillajes, sombras de ojos, pintura artística). Con los ojos vendados, un miembro de cada equipo, deberá maquillar y realizar un diseño divertido al otro. Determinar un tiempo para culminar el juego. Al culminar quitar la venda y llevar al participante a mirarse al espejo, ¡quién se sorprenderá al verse transformado! Posteriormente, deberán de cambiar los papeles, para que todos tengan su cambio de look, divertirse bailando al ritmo de la música que más les guste. ¡Ahora sí!! A tomarse una foto grupal y compartirla con los familiares y grupo de compañeros. Será muy divertido.

Capacidades: Resolución del problema- producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales. Dimensión: “Comunicativa y artística”. Ámbito: Artes visuales – plástica. Contenido: Bidimensión, formas figurativas. Título de la propuesta: “El cuento de la caperucita”. Un integrante de la familia leerá el cuento de “La

Caperucita Roja”, y luego de escuchar el cuento realizar un bello dibujo en una hoja lisa. Pintar con los materiales que tengan en casa



**Propuesta Pedagógica del 13/08/20. Ámbito: Juego transversal. Contenido: Reglas de juego, recreación y apropiación de las mismas.** Con ayuda y participación de

la familia, llenar una bolsa grande con una gran variedad de prendas de vestir (delantales, zapatos, sandalias, camisa, corbatas, cintos, medias, bufandas, etc.). Para jugar los participantes deberán formar un círculo y pasarse la bolsa, mientras suena la música, cuando está se detiene, el que se ha quedado con la bolsa debe sacar una prenda sin mirar y ponérsela. Continuar hasta que la bolsa este vacía, y todos estén disfrazados. Para culminar el juego, realizar conteo de quién se puso más prendas y quedó mejor disfrazado. Un merecido aplauso para toda la familia por jugar y divertirse. Esperamos tus fotitos para compartir con el grupo.

**Ámbito: Juego transversal. Contenido: Disfrute del juego. PISA EL GLOBO:** Para este juego se necesita un globo y un poco de piolín o lana para cada participante, deberán atarse el globo a sus tobillos. El juego consiste en pisotear los globos de los demás, evitando que pisen el nuestro. El portador del último globo que no haya sido explotado será el ganador.

**Propuesta Pedagógica del 14/08/20. Ámbito: Juego transversal. Contenido: Ampliación de su repertorio lúdico. Teléfono roto:** En familia nos sentamos formando un círculo. Uno de los participantes inicia el juego, pensará una palabra y la susurrará al oído de quien este a su lado, este tendrá que repetir esa palabra tal como la haya entendido y susurrarla al oído del otro participante, así sucesivamente hasta completar el círculo, al llegar al último participante, este dirá en voz alta la palabra que escuchó y se la comparará con la palabra original con la que empezó el juego. ¡A divertirse!

**Dimensión formación personal y social. Ámbito: Independencia. Contenido: Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas:** En compañía de un adulto aprendemos a colocarnos las camperas sin ayuda observar el siguiente enlace <https://youtu.be/Lh7yz3GBphM> ¿Te animas a hacerlo solo?

**Propuesta pedagógica 18/08/20. Dimensión: Ambiente natural y socio cultural. Ámbito: Matemática. Contenido: Recorrido.** Proponer a la familia este sencillo juego que consiste en marcar con cinta adhesiva o cualquier material que prefieran, dos carriles

dónde el niño/a, y un integrante de la familia deberán competir. Empujar los pompones o pelotas realizadas con cualquier material que encuentren en el hogar. Los participantes deben conducir con palos, las pelotas respetando el recorrido marcado con la cinta, hasta la llegada, sin salirse de su carril. El que llegue primero es el ganador. Al finalizar el juego invitar a la familia a mover el cuerpo al ritmo la música.

**Dimensión: Formación Personal y Social. Ámbito: Educación Física. Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo loco motivo: Exploración de diferentes formas de equilibrio. Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros: Capitán de los aros.** Con un familiar construir aros de cartón. Colocar 3 sillas en forma de triángulo, atar una piola en una de las bases de una silla, pasar la piola por el resto de las bases hasta formar una "tela de araña". A continuación, se encontrarán los aros distribuidos por todo el espacio y a una distancia una botella. Pasará por la tela de araña evitando tocar la misma, recogerá uno de los aros y se desplazará hasta la botella, suspenderán un pie en el aire e intentarán colocar el aro sobre la botella. Un aro por vuelta al circuito. Variantes: desplazarse saltado, saltando con un pie, como perrito (apoyando manos y pies en el piso, sin apoyar rodillas) como perrito rengo.

**Juego. El tiburón malvado:** Marcarán un círculo en algún lugar de la casa. El resto del espacio será el mar, donde el pececito (niño /a) va a estar paseando. En un momento llega el tiburón gigante (familiar) que lo quiere comer, el pececito deberá nadar (correr moviendo brazos) hasta el refugio, para no ser atrapado.

**Propuesta Pedagógica del 19/08/20. Dimensión: Ambiente natural y socio –cultural. Ámbito: Juego. Contenido: Aceptación de normas, pautas y límites: Juego con globos:** Con la ayuda de un integrante de la familia inflar varios globos. Proponer iniciar el juego con varios participantes dónde realizarán las siguientes consignas: Caminar por la casa con el globo en la mano tratando de tocar el techo. Dejar el globo en el piso y pasar sobre él, sin tocarlo, después volver a tomarlo. Dejar nuevamente el globo en el piso y empujarlo con la mano. Colocar el globo en la cabeza y saltar. Colocar el globo entre las piernas y tratar de saltar. Al culminar el juego, invitar a los participantes a descansar junto con su globo, cantando una canción de cuna: "Para dormir a un elefante", "Arrorró mi niño".

**Ámbito Educación Musical. Contenido: Exploración del cuerpo como medio comunicativo.** Con ayuda de algún familiar escucharán la canción Un Caracol del Dúo Tiempos de Sol. Aprenderán su estribillo, que es la parte en que se repite varias veces el

mismo texto, haciendo palmas. En familia bailamos en casa mientras suena la canción “Un caracol”. ¡Diviértete cantando y bailando esta bella canción!

Propuesta Pedagógica del 20/08/20. Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbito: Expresión Corporal .Contenido: El cuerpo como medio de comunicación.

**Juego el regalo de mil capas.** El adulto deberá buscar una caja de zapatos o similar y colocar adentro una golosina o sorpresa, luego envolverlo con papel de regalo o el que tengas en casa, y entre cada envoltura colocar una golosina o sorpresa (envolver varias veces) ¡El regalo de mil capas, ya está listo para comenzar el juego! En familia ubicarse formando un círculo, mientras suene la música, bailar y a la vez pasarse el regalo de mano en mano, cuando deje de sonar la música, el participante que sostiene el regalo deberá sacarle un envoltorio, también la golosina o sorpresa .Continuar con el juego como al principio, seguir jugando hasta desenvolver todo el regalo (si el regalo queda en manos del mismo participante, deberán seguir jugando hasta que quede en manos de otro) así resultará súper divertido. En este juego ganan todos los participantes.

Capacidades: Resolución del problema- producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales. Dimensión: “Comunicativa y artística”. Ámbito: Artes visuales – plástica. Contenido: Bidimension, formas figurativas. Título de la propuesta: “El cuento de la caperucita”:

Con el dibujo de la caperucita roja que realizaron en la actividad anterior armarán un rompecabezas. Con la ayuda de un familiar pegarán el dibujo sobre un soporte, (cartón blando o algún material que tengan en casa) .Luego marcarán líneas en diferentes direcciones logrando dividir el dibujo. El niño /a recortará con ayuda, cada una de las partes. Finalmente mezclarán las piezas y ahora llegó la hora de armar el rompecabezas.

Propuesta Pedagógica del 21/08/20. Ámbito Transversal: Juego. Contenido:

Disfrute del juego. Adivina y encuentra: Se trata de algo tan sencillo como ocultar un objeto en la habitación, en un armario, dentro de un jarrón o en un estante. La propuesta del juego es que el niño/a deberá encontrar el objeto haciendo diferentes preguntas como: ¿Está debajo de la cama?, ¿Está dentro de un armario?, ¿Está cerca de una puerta? A medida que el niño se acerca al lugar donde se encuentra el objeto, se le entregara una tarjeta de tres colores; azul si recién comienza la búsqueda; verde si está cerca y roja si encontró el objeto. Luego intercambian los roles, el adulto tiene que preguntar y buscar el objeto y el niño/a lo esconde y entrega las tarjetas. Al finalizar el juego, pueden disfrutar de una rica merienda elaborada por la familia.

Ámbito: Juego Transversal. Contenido: Juego de construcción Percepción óculo-manual. Juego el conejo goloso: En familia preparar los materiales para el juego, recortar en cartón la imagen de un conejo con una boca del tamaño de un plato grande, calar la boca del conejo, luego pintar con ayuda del niño /a. Del lado de atrás de la imagen pegar con pegamento una bolsa grande de tela, friselina o del material que tengan en casa. Armar pelotas con bolsas rellenas de papel, o con medias en desuso. ¡Ya está todo listo para jugar!

Un adulto explicará el juego .Los participantes arrojarán las pelotas a la boca del conejo, el que emboque más pelotas será el ganador del juego, puede participar toda la familia y jugar varias veces. Al finalizar compartir una deliciosa merienda.

• **Equipo de conducción: Directora: Prof. Acosta Analía.**

**Vicedirectora: Guevara M. Alejandra.**

