

JINZ N°53 – NIVEL INICIAL

GUÍA PEDAGÓGICA N° 4 – SALA DE 5 AÑOS.

Escuela: Obispo Zapata – Yubel - Andina – Juan de Dios Flores

Docentes: Carina Vera- Mariela Bustos- Delia Alcántara, Mabel Gonzales, Florinda Castro- Yanina Ochoa.

Profesores de Especialidades: Lucas Morales – Cecilia Carrizo – Daniela Archilla – Graciela Lencinas.

Nivel Inicial: Sala 5 años.

Turno: Mañana - Tarde.

Propuesta : “Los divertidos animales de la granja”

Área Curricular: Ciencias Naturales-Lengua- Educación física-Música-Plástica.

Contenidos:

Dimensión natural y socio cultural:

- Animales. Hábitat y características.

Dimensión comunicativa y artística:

- Habla y escucha. Descripción
- Escucha de textos literarios: poesía.
- Signos del lenguaje plástico visual: Collage
- Teatro: títeres –creaciones títeres sencillos.
- Rasgos distintivos del sonido. Timbre: sonidos de animales. Duración: sonidos largos y cortos.

Dimensión Formación personal y social:

- Imagen positiva de sí mismo.
- Desarrollo de actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

Juego:

- Juego con reglas.
- Vivencias de experiencias placenteras a través del juego, el despliegue de la imaginación y la creatividad.

Actividades a realizar en casa:

- **Día 1:** Leemos en familia la siguiente poesía.

Docentes: Carina Vera- Mariela Bustos- Delia Alcántara, Mabel Gonzales, Florinda Castro-Yanina Ochoa. **Profesores de Especialidades:** Lucas Morales – Cecilia Carrizo – Daniela Archilla – Graciela Lencinas.

¿Quiénes son los animales?

Muchos viven en el campo
y otros viven en la selva.
Unos habitan el agua,
y nadan, corren o vuelan.
Muchos nacen con escamas,
algunos con hermosas pieles,
lindas plumas visten otros
y son todos diferentes.
Otros viven con nosotros
y nos hacen compañía,
son los tiernos animales
que nos brindan su alegría.
¡Qué variedad, qué hermosura,
qué incalculable tesoro.
Cuidar a los animales
es un trabajo de todos!

Leonardo Antivero

Conversamos en familia: ¿De qué trata la poesía? ¿Qué animales conoces que viven en la selva? ¿y en el campo? ¿Alguna vez visitaste una granja? ¿Sabes que animalitos viven en ella? ¿Estos animales en su piel tienen plumas, pelos o escamas? Hay animales que viven con nosotros en casa ¿Cuáles son estos animales?

Investigamos en familia: Elegimos el animal que más te guste. Buscamos información acerca del mismo: ¿qué come?, ¿cuántas patas tiene?, ¿cómo se desplaza?, ¿cómo está recubierto su cuerpo?, etc.

Proponemos jugar realizando los sonidos y movimientos del animal elegido.

Actividad de Música: Actividad N° 1

¡Es hora de jugar y divertirse! Escuchamos y bailamos con esta canción: “**Vengan a ver mi granja**”. Escuchamos nuevamente la canción y prestamos mucha atención a cada sonido. ¿Qué animales menciona? ¿Qué animales hacen sonidos largos y cuáles cortos? ¿Se animan a pensar en otros animalitos y adivinar cómo son sus sonidos (largos o cortos)? <https://www.youtube.com/watch?v=fmAO-gvtufQ>.

Escuchamos la canción y realizamos la voz del animalito cuando corresponda y en las partes que solamente suenan instrumentos seguimos el ritmo con las palmas. ¿Se animan a cantarla completa, seguir el ritmo con palmas mientras no suena la voz y hacer el animalito con la voz cuando corresponde? <https://www.youtube.com/watch?v=i626rOBj4Rk>

Día 2: Buscamos en casa, en diarios revistas o calendarios, la imagen de un animal. (El más grande que encuentren.). Pegamos con ayuda de un adulto, en un cartón, que tengamos en desuso, sino encontramos imágenes se puede dibujar y realizar, con un marcador o lapicera, dos rayas horizontales, y dos verticales. Recortar con precaución siguiendo la línea. Armamos un rompecabezas. Y, listó!!! A jugar entre todos.

Actividad de Educación Física:

- NOMBRE DEL JUEGO: **El cubo mágico.**
- LUGAR DE DESARROLLO: Cualquier espacio de 3x3 m.
- OBJETIVOS: Es que los participantes desarrollen sus habilidades motoras básicas.
- MATERIALES: Una caja de cartón, imágenes de animales, papel para forrar la caja.
- DESCRIPCION DEL JUEGO: 1- Forrar una caja de cartón mediana a chica, con el papel que tengas o pintar del color que quieras.2- Colocar imágenes de animales que realicen distintos movimientos y sonidos, para pegar en cada lado de la caja.3-Arrojar la caja como si fuera un dado, haciendo que esta gire y caiga al piso. 4- Deberás imitar al animal que te toque y realizar su movimiento y su sonido. ¡A jugar!

Día 3: Ayudamos a la familia a elegir un lugar de la casa para jugar al tesoro escondido.

Retomamos la actividad del día anterior, dividimos una hoja en 4 le pedimos al pequeño que dibuje, cuatro animales que más le guste.

Tomamos las tarjetas, y designamos a un adulto para esconder las mismas y dar las pistas.(El adulto designado, debe dar las pistas para encontrar las tarjetas.)

Al encontrar la tarjeta nombramos el animal y dejamos en la mesa en el menor tiempo posible. Al finalizar la actividad, colaboramos con la familia, a devolver el orden del lugar donde realizamos el juego.

- ### **Actividad de Plástica:** En una hoja blanca pintaremos un paisaje (en caso de no tener pintura, marcadores, etc. Pegaremos papeles reciclados como envoltorios de fideos, caramelos, etc.) Con ayuda de papá o mamá buscaremos en una revista un animal de granja y lo pegaremos sobre nuestro paisaje.



Día 4: Ayudamos a la familia a preparar la merienda, colocamos el mantel, taza y el alimento a compartir en familia.

Conversamos: ¿Qué animal es tu favorito? ¿Recuerdas cómo es? Invitamos al pequeño a realizar un sellado de su mano para convertirlo en su animal favorito. En caso de no tener pintura o tempera, dejamos la siguiente sugerencia: Buscamos un cartón u hoja que tengamos marcamos la mano del pequeño. Con diferentes materiales confeccionamos el animal elegido teniendo en cuenta sus características.(pelo, plumas, alimentación ,etc). Podemos utilizar Diarios revistas, yerba .palitos, hojas secas, etc.

Actividad de Música: Actividad N° 2

Invitamos a toda la familia a jugar a: “Adivina que suena” (Los audios serán enviados por whatsapp). Un adulto se encarga de reproducir los audios, uno por jugador. Por turno adivinamos según lo que escuchamos. Imitamos con nuestra voz el animal que nos tocó y decimos si es un sonido largo o corto. Gana el que adivina e imita más animales (pueden agregar más voces de animales a parte de los propuestos en los audios).

Día 5: Jugamos con los sonidos: Invitamos a la familia a realizar el juego.

Ubicados en ronda, una vez cada uno lanzara el dado. El participante que lanzo el dado debe mostrar a los demás, que animal le toco, imitar el sonido que produce, y describir como es (Tiene pelos, plumas, camina, vuela, corre, come semillas etc.). ¡A divertirse!

Actividad de Educación Física

- NOMBRE DEL JUEGO: **El perro juguetón**
- LUGAR DE DESARROLLO: Patio.
- OBJETIVOS: Que los participantes desarrollen sus habilidades motoras básicas.
- MATERIALES: Pedazos de telas viejas (toallas, sabanas que estén en desuso) se puede reemplazar por cartón.
- DESCRIPCION DEL JUEGO: 1- De los participantes uno será el perro, los demás serán gatos. 2- Cada gato tendrá su casa que serán el pedazo de tela o cartón,

JINZ N°53 – NIVEL INICIAL

que se colocara en el suelo. 3- Tanto perro como gatos se desplazarán gateando. 4- El perro fuera de las colchonetas deberá tocar con la mano a alguno de los gatos. El gato que sea tocado se convertirá en perro y ayudara al primer perro. 5- Gana el gato que quede sin ser atrapado.

Día 6: Ayudamos a la familia en la limpieza de casa, colaborando con el orden de la ropa, (Podemos clasificarla por colores, etc, acompañados siempre de un adulto).

Hoy vamos a construir con el pequeño, un títere con el animal que más le gusto.

Buscamos en familia, una media que tengamos en desuso, botones, cartones, lanas etc. (Al construirlo tenemos en cuenta, la sugerencia del pequeño, como así también pedimos que describa las características del mismo para su realización.)

Finalizando con la tarea le proponemos al pequeño poner un nombre al títere realizado. Pedimos se nos envíe un video donde pequeño nos cante una canción, nos salude o nos cuente como se llama su nuevo amigo.

✚ **Actividad de Plástica:** Elegiremos un animal de juguete, saldremos a trabajar al patio. Colocaremos una hoja blanca en el piso y al lado el animal, de manera tal que la sombra quede proyectada en la hoja y marcaremos el contorno con lápiz, luego pintaremos con lo que tengamos en casa.



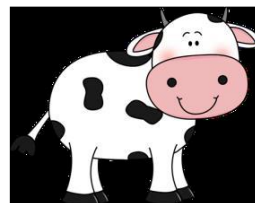
Día 7: ¡Jugamos con Barro! Proponemos construir con barro diferentes animales. ¿Te animas a realizarlos? Pedimos a un adulto que ayude a observar y guiar al pequeño.

Actividad de Educación Física:

- NOMBRE DEL JUEGO: **Memograma de Animales**
- LUGAR DE DESARROLLO: Habitación, living, patio.
- OBJETIVOS: Observación y atención.
- MATERIALES: Cartón o cartulina, imágenes de animales (dos de cada una, también se pueden dibujar)
- DESCRIPCION DEL JUEGO: 1- Recortar los cartones o cartulinas en cuadrados de 5 x5 cm. 2- Pegar las figuras de animales en cada cartón. 3- El juego consiste en colocar los cartoncitos boca abajo, revolverlas y por turnos levantar una y fijarse que figura salió, después levantar otra y ver si ambas son iguales. Si es así continúo jugando. De no ser así las coloco donde estaban. Gana quien más pares armo.

Día 8: ¡Adivina a adivinador!

Proponemos jugar en familia, cada uno debe elegir una animal y realizar su sonido y movimientos, los demás participantes deben adivinar de qué animal se tratara. ¡A divertirse jugando!



Equipo Directivo del JINZ N° 53:

 **Directora : Sánchez Patricia**

 **Vicedirectora: Allende Gema.**