

JINZ N°9-Escuela: Martin Yanzón- Sala de 4 años.

Docente: María del Valle Ferrer

Profesora de Educación Física: Magdalena Peretó

Profesora de Artes Visuales: María del Valle Sánchez

Sala de 4 años

Turno: mañana

Dimensión: Formación personal y social

Dimensión: Comunicativa y artística.

Dimensión: Ambiente natural y socio cultural



GUIA PEDAGOGICA N° 3

Desde el 13 al 24 de abril.

TITULO DE LA PROPUESTA: **“JUGAR Y APRENDER EN FAMILIA”**

CONTENIDOS SELECCIONADOS.

- Hablar con adecuación al destinatario y en situación comunicativa: conversación, diálogo, descripción, narración.

- Escucha de narraciones
- Dibujo, pintura, grabado y collage (en el espacio bidimensional)
- Reconocimiento de partes externas del cuerpo.
- Conteo oral.

Contenido de artes visuales: Línea.

Contenido de educación física: Exploración de diferentes formas de equilibrio del cuerpo y de los objetos, variando apoyos, posiciones, planos, superficies, etc.

ACTIVIDADES DIA 1

Ámbito autonomía. Al levantarse vestirse, lavarse la cara y peinarse.



Ámbito social Conversar en familia sobre los accidentes hogareños más comunes con los niños. 1-Asfixia por objetos, 2 quemaduras con estufas, 3 electrocuciones con enchufes, 4 lesiones por armas de fuego, 5 caídas y golpes, entre ellas de escaleras, 6 cortes con objetos filosos, 7 quemaduras por incendios.

Explicarle los cuidados que deben tener.

Ámbito música. Observar el video: <https://www.youtube.com/watch?v=XBHj09mT0VQ>



ACTIVIDADES DIA 2

Ámbito independencia. Desayunar y/o merendar colocando todos los elementos: mantel, vaso, plato, servilleta, alimento. Proponerle servirse algún líquido y tirar los desperdicios al cesto de la basura.

Ámbito natural. Jugar con el espejo: Buscar un espejo en casa, les puede servir un espejo de pared, un espejo de cartera, un espejo grande o uno chiquito.

Proponer a los chicos y chicas que se miren en el espejo y que hagan diferentes muecas. También caras de enojo, contentas, de asombro, de tristeza.

Pueden proponerles que se pinten la cara mirándose al espejo con corcho quemado, con lápiz labial, con colorete

Luego dibujarse mirándose al espejo. Pueden utilizar diversos materiales que tengan en el hogar.

Ámbito artes visuales. Los chicos intentaran dibujarse a ellos mismos, con ayuda de los padres. Con lanas de distintos tamaños y formas (lo que tengan en casa, si no con arroz) pegaran sobre las líneas del dibujo. Una vez terminado padres interrogaran a los chicos preguntándoles ¿Qué líneas hay en el dibujo?

ACTIVIDADES DIA 3

Ámbito convivencia. Lavarse correctamente las manos.

Preparar la mesa para almorzar. Colocando los cubiertos y platos correspondientes a cada uno de los integrantes de la familia.

Armar pelotas de media en familia. Un para cada integrante.

Ámbito matemática. Jugamos al “bowling”

Se necesitan botellas vacías de plástico y pelotitas hechas de medias.



Colocar las botellas paradas. Los jugadores se ubican a un metro de distancia. Tirar las pelotitas intentando tirar las botellas. Deben ir anotando cuantas logran tirar en cada vuelta. Gana el que logra tirar más botellas. Contar en familia.

Ámbito educación física

Juego “Las estatuas”: Los jugadores se desplazarán libremente por el espacio disponible al ritmo de la música. Una persona dirigirá el juego y será quien detenga la música e indicará la posición de estatua que deben adoptar los jugadores: piernas juntas, piernas separadas y brazos abiertos, en un pie, con las dos manos tocando el piso, etc. Luego, reanuda la música y los jugadores volverán a ponerse en movimiento. Se pueden hacer variaciones como quién pone la cara más graciosa, quién imita la postura de un animal, etc.

ACTIVIDADES DIA 4

Ámbito autonomía. Al levantarse elegir su ropa, vestirse, lavarse la cara y peinarse.

Ámbito lenguaje. Vamos a jugar: **Explorando la casa.** Con los “binoculares” con rollos de cartón (los tubitos que vienen en el interior del papel higiénico) –que hicieron en la primera guía. Juegan al “Veo-veo”

¡Por supuesto el que adivina gana!

Ámbito expresión corporal. ver el video



https://www.youtube.com/watch?v=uTK_7MOFV4s. Imitar lo que canta.

ACTIVIDADES DIA 5

Ámbito independencia. Levantarse, vestirse. Preparar la mesa con los elementos que guarda en su mochila y desayunar; lavar sus utensilios y guardarlos nuevamente.

Ámbito literatura infantil. Leer el cuento:

La bruja Berta

La bruja Berta vivía en el bosque en una casa toda negra. La casa era negra por fuera y negra por dentro.

Las alfombras eran negras, las sillas eran negras, la cama era negra, hasta el baño era negro.

Berta vivía en su casa negra con su gato llamado Bepo. El gato también era negro.

...Y así comenzaron los problemas.

Cuando Bepo se sentaba en la silla con los ojos abiertos Berta lo podía ver, al menos podía ver sus ojos, pero cuando Bepo cerraba los ojos y se ponía a dormir, Berta no lo veía para nada, y entonces se sentaba encima.

Cuando Bepo se acostaba en la alfombra con los ojos abiertos Berta lo podía ver, al menos podía ver sus ojos, pero cuando Bepo cerraba los ojos y se ponía a dormir Berta no lo veía para nada, y entonces tropezaba con él.

Un día después de una caída muy fea, Berta decidió que algo había que hacer.

Tomó su varita mágica, la agitó una vez y ABRACADABRA!!!!, Bepo dejó de ser un gato negro y ahora era verde brillante.

Entonces Berta lo podía ver cuando dormía en la silla, cuando dormía en el piso y también cuando dormía sobre la cama, aunque a Bepo no le permitían dormir sobre la cama...

Cuando Bepo estaba en el pasto, Berta no lo podía ver.

Berta salió rápidamente hacia fuera y tropezó con Bepo, dio tres vueltas y cayó sobre las rosas llenas de espinas.

Esta vez Berta estaba furiosa, tomó su varita mágica, la agitó cinco veces y... ABRACADABRA!!!!

Bepo tenía la cabeza colorada, el cuerpo amarillo, la cola rosada, los bigotes azules y cuatro patas violetas, pero sus ojos seguían siendo verdes.

Ahora Berta podía ver a Bepo cuando se echaba en una silla, en la alfombra, y cuando se desplazaba agazapado en el pasto, y aun cuando se trepaba en el árbol más alto.

Bepo trepó al árbol más alto para esconderse, se veía ridículo y él lo sabía, hasta los pájaros se reían de Bepo.

Bepo estaba triste y se quedó en lo alto del árbol todo el día y toda la noche.

A la mañana siguiente, Bepo seguía subido al árbol. Berta estaba preocupada. Quería a Bepo y no le gustaba que se sintiera triste.

Entonces Berta tuvo una idea. ¡Agitó su varita mágica y ABRACADABRA!!!! Bepo fue otra vez un gato negro!!! Y bajó del árbol contento.

Entonces Berta agitó nuevamente su varita, una, dos y tres veces... ABRACADABRA!!!

Ahora, en lugar de una casa negra, tenía una casa amarilla con un techo colorado y una puerta también colorada. Las sillas eran blancas, la alfombra con flores rosas, la cama azul, el baño era blanco.

Y ahora, Berta, podía ver a Bepo no importaba donde estuviera

¡Abracadabra Patas de cabra!

Conversar sobre el cuento: ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué pasó? ¿Qué es lo que más te gustó? Dibujan el personaje que más les gustó del cuento



Ámbito juego. Jugar al juego de las sillas

El juego de la silla consiste en bailar mientras se desplazan alrededor del círculo de sillas hasta que la música pare. Cuando ocurra esto, cada niño deberá sentarse en la silla que le quede más cercana a él. Como hay más personas que asientos, siempre uno quedará afuera. El pequeño que no logre alcanzar silla deberá retirarse del juego. Posterior a esto se quitará un asiento, se prenderá la canción y otra vez a bailar alrededor de la circunferencia. Cuando otra vez pares la canción los infantes se disputarán los asientos, el niño que se quede parado habrá perdido, se quitará otra silla y se reanudará la actividad. Ésta rutina seguirá de igual forma hasta que al final queden dos niños y una sola silla. El que logre sentarse primero cuando se detenga la música será el vencedor.

ACTIVIDADES DIA 6

Ámbito autonomía. Lavarse las manos. Desayunar.

Ordenar su habitación, guardando cada objeto en su lugar.

Ámbito plástica. ¡¡Preparando el tesoro!!

Cortar círculos de papeles de colores o de cartón. Mostrárselos al niño y decirle que ese será el tesoro que debe buscar.

Vamos a encontrar los tesoros escondidos del Pirata Tifón.

Les proponemos esconder por la casa diferentes objetos.

Primero los esconde el adulto o el hermano o hermana mayor y después lo hacen las chicas y los chicos. Hay que descubrir dónde están los tesoros.



Los mayores pueden ayudar diciendo frío...frío... si están lejos, o caliente caliente ... si se van acercando al objeto. También pueden dar pistas: está cerquita de..., arriba de..., etc. El juego puede dificultarse si los mayores dibujan un "mapa" del lugar donde escondieron el tesoro, para que los nenes y las nenas de 5 años se guíen y así lo descubren. Después de jugarlo varias veces, serán ellos los que pueden dibujar mapas para que otros descubran el tesoro.

ACTIVIDADES DIA 7

Ámbito autonomía. Elegir su ropa. Lavarse la cara. Peinarse.

Ámbito social. Sentarse en familia y observar fotos. Contar anécdotas y recuerdos de cuando él era chiquito

Ámbito música. Abrazarlo, hacerle cariño, subirlo a sus piernas y cantarle una tierna canción de cuna.

ACTIVIDADES DIA 8

Ámbito independencia Preparar la mesa para desayunar, colocar el mantel, la taza y la cuchara.

Ámbito natural observar por la ventana el paisaje. ¿Qué cambios están ocurriendo? ¿qué está sucediendo con las hojas? ¿de qué color están? ¿por qué será?

Ámbito artes visuales Los alumnos con ayuda de los padres busquen un objeto de forma circular (Botella, tarro, lata), con ello marquen el contorno creando un círculo grande. Dentro del círculo realizarán los distintos tipos de líneas conocidas con diferentes colores.

ACTIVIDADES DIA 9

Ámbito convivencia. Lavarse las manos. Preparar la mesa para todos los integrantes de la familia para almorzar y/o cenar

Ámbito matemática El pequeño y su familia buscarán en YouTube el siguiente video “Luli Pampin, los números del 1 al 10” <https://www.youtube.com/watch?v=evhIcITxWML> luego de observarlo reflexionarán: ¿Qué nombra la canción? ¿Cuántos números nombra? Luego con la ayuda de su familia buscaran piedras, tapitas, porotos, y 10 vasos. Una vez que tengan todos los materiales, la mamá colocará al azar dichos elementos (piedras, tapitas, porotos) y el niño deberá contar cuantas piedritas hay en cada vaso. Al finalizar el niño deberá ordenar los vasos de menor a mayor según la cantidad de cada uno.

Ámbito educación física Juego “La Rayuela”: dibujar en el suelo cuadrados de las mismas medidas y enumerarlos del 1 al 10. También se suele dibujar por arriba del 10, un círculo llamado Cielo y por debajo del 1, otro llamado Tierra. Por turnos, cada participante lanza una piedrita con la mano luego deberá ir saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde cayó la piedra, y así sucesivamente. El ganador es quien llegue primero al número 10.



ACTIVIDADES DIA 10

Ámbito autonomía Elegir su ropa. Lavarse la cara. Peinarse.

Ámbito lenguaje. Compartimos adivinanzas.

Ámbito expresión corporal El baile de las cintas. Repartir a los niños/as bufandas o cintas. Pedir que rodeen distintas partes de su cuerpo (brazo, rodillas, cintura,) y en distintas disposiciones espaciales (arriba, abajo, a un lado a otro, derecha,), al son de una melodía.

Directora: Claudia Balmaceda

Vice directora: Bibiana Martín