"Nada enciende más la mente de un niño que jugar"

GUIA PEDAGOGICA N°4

J.I.N.Z. CAPITAL Escuela Esc. Santiago del Estero

Docente: Belén Pico - Emilia Báez

Salas: 5 años - Nivel Inicial

Turno: mañana

Dimensión: Comunicativa y Artística – Ambiente Social y Cultural

TÍTULO PROPUESTA PEDAGÓGICA: GIRALUNA GIRASOL

Docente: Familias seguimos avanzando en el proyecto Raíces de mi tierra, queremos pedirles que no olviden reforzar las rutinas en los pequeños para su organización, siempre deben lavarse las manos antes de cada comida, poner la mesa con todos los elementos, y ayudara levantar luego. Alienten a que ordenen sus espacios y pertenencias. Y si agregamos las canciones del jardín mucho mejor. Los niños necesitan de estos procesos hacia la independencia, y con el apoyo de la familia logrará su

seguridad, favorecerá su autoestima y aprenderá a tomar decisiones.

Seguimos trabajando en familia, nos seguimos cuidando así pronto nos

volvemos a ver.

Propósitos:

Promover el interés por conocer y comprender el ambiente social a partir de la formulación de preguntas, de sus propias ideas y de nuevas

informaciones

Iniciar a los niños en la valoración de la propia historia

Contenidos

*Dimensión Personal y Social:

Autonomía: - Adquisición progresiva de hábitos y actitudes relacionadas con la seguridad,

la higiene y cuidado de salud.

*Dimensión Comunicativa y Artística:

Leguaje: - Oralidad. Habla y escucha

Lenguaje como instrumento lúdico

Artes Plásticas: - Dibujo, pintura, collage.

Emilia Báez – Belén Pico- Profesor de Educación Física: Leandro Fernández.

Música: - Interpretación de canciones a través de juegos corporales.

*Dimensión Natural y Socio Cultural:

Ambiente Social: - Historia Provincial. Pueblos originarios

Matemática: - Conteo

*Juego: - Creatividad e imaginación. Disfrute

Actividad 1: ADIVINA ADIVINADOR

Seguimos aprendiendo de nuestros pueblos originarios, hablaremos de dos elementos muy importantes para ellos. EL SOL Y LA LUNA. Ellos adoraban a estos astros le agradecían el alimento y la salud, además gracias a estos astros los Huarpes definían su tiempo.

Le pedimos ayuda a alguien para que nos lean estas adivinanzas

Doy calorcito,	¿Quién será, será, que de noche sale y
soy muy redondo,	de día se va?
salgo prontito	
y tarde me escondo.	

¡Adivinaste! Muy Bien, ahora vamos a dibujar las dos respuestas en dos hojas diferentes.

Las vamos a decorar con los materiales que tengamos en casa, tener muy en cuenta sus colores. Lo podemos hacer con papelitos, con témperas, crayones, con sémola.

Te propongo que te aprendas estas adivinadas y se las hagas a algún integrante de la familia. También puedes buscar otras similares o porque no, inventar tu propia adivinanza de los astros.

Actividad 2: ASI SE DECIA

Vamos a aprender dos palabras nuevas, pero en un idioma diferente al nuestro, usaremos la lengua allentiac, la que hablaban los Huarpes para comunicarse. Observa esta imagen



XUMUC= Sol CHUMA=Luna

En algún espacio de casa trazamos una línea, colocamos de un lado nuestro dibujo de xumuc, y de la otra chuma, realizados en la actividad anterior. Algún adulto leerá las siguientes palabras y vos deberás saltar a donde corresponda y decir la palabra así la vamos aprendiendo.

Palabras: DIA – NOCHE – DESAYUNO - PIYAMA – CENA- ESTRELLAS – ALMUERZO – MERIENDA – DORMIR –

¿Qué más se te ocurre? Proponé vos más palabras que se relacionen con el día y la noche.

Imaginen ahora a los Huarpes, cuales habrán sido sus actividades de día y cuáles de noche. Pedí por favor a un adulto que las escriba.

Actividad 3: EL PODER DEL SOL

Vamos a hacer un experimento, con ayuda del sol, busquemos una hoja de color o un recorte de cartulina. En otro papel recortamos formas, podemos dibujar un Huarpe y un sol, luego se recortan. Con un poco de cinta papel las pegamos en la hoja de color.

La dejaremos varios días en el sol, después de unos días, despegaremos las figuras.

¿Qué pasó? ¿Por qué crees que sucedió? Pedí por favor a un adulto que escriba tus respuestas atrás de la hoja. ¡Estoy ansiosa de leerlas!

Recuerda guardar esa hoja, para llevar al jardín.

Actividad 4: GRACIAS A LA OSCURIDAD

Vamos a prepararnos para jugar en la oscuridad, haremos teatro de sombras. Primero realizaremos los protagonistas, dibujamos una luna y un Huarpe, los recortamos por las siluetas, y con ayuda les pegamos un palito por atrás.

Ahora que tenemos nuestros personajes, elegimos un lugar en casa apagamos las luces y pedimos a mamá que nos alumbre con la linterna, puede ser la del celular. Ese será nuestro escenario.

Ahora jugamos con las sombras de las siluetas que dibujamos, armamos una historia del Huarpe y la luna, ¿qué harían los Huarpes de noche? Podemos invitar a toda la familia a que presencie el teatro de sombras. Puedes también dibujar más personajes.

Guarda todo en tu cajita para llevar al jardín cuando nos veamos.

Actividad 5: MI JEROGLIFICO

Los Huarpes como ya te contamos tenían su idioma, pero desconocían la escritura. Pero eso no evitó que ellos trataran de dejar mensajes, lo hacían a través de jeroglífico, ¿viste





alguna vez uno?

Observa las imágenes

Es tu hora de dejar un mensaje a través de un jeroglífico, te propongo que tu mensaje sea sobre lo que aprendimos en estas actividades. Buscamos piedras, y hace tu jeroglífico de chuma y xumuc. Podes utilizar témperas, marcadores, tizas mojadas en agua con azúcar, algún esmalte de mamá. Lo que tengas en casa. Recuerda que es tu jeroglífico así que lo puedes hacer como tú lo desees.

Actividad 6: JUEGO CON MIS JEROGLIFICOS

Seguimos pintando jeroglífico, pero esta vez haremos las piezas para un juego, el ta te ti, buscamos 6 piedras, dibuja 3 jeroglíficos de luna iguales en 3 piedras y otros 3 soles en la otra. Traza dos líneas horizontales separadas y dos líneas verticales, puedes hacerlo en papel, en la tierra, en el piso con cinta. Invitamos a alguien a jugar al ta, te, ti.

Guarda tus piezas jeroglíficas, tenemos que jugar cuando nos volvamos a ver.

Actividad 7: CARRERA DE CHUMA Y XUMUC

Nos preparamos para una gran carrera, tenemos que buscar todos los elementos que

encontremos en la casa de color amarillo, y otros de color gris. ¡Busca muy bien!

Cuando ya tengamos varios, los colocaremos formando una línea, uno al lado del otro en

algún lugar de la casa. La línea más larga de elementos es la que gana.

Otra variante es contar los elementos, quien más tiene, también gana.

Quiero ver esas líneas de chuma y xumuc, sácale una foto con un celular, y lo

compartimos con la seño.

Actividad 8: A BAILAR Y CANATAR.

Escuchamos la siguiente canción, https://www.youtube.com/watch?v=HYQLRSI0KT4

Podemos escucharla y verla las veces que queramos. ¿Qué nos dice la canción de la

luna y que nos dice del sol?

Con ayuda y con lo que tengas en casa, tienen que armar su caracterización de la LUNA

Y DEL SOL. Puede ser con telas, sombrero, máscara, lo que se les ocurra.

Bailamos caracterizados, un día somos luna y otro día sol. Queremos verlos, mándanos

tu video o tu foto.

Área: Educación Física

Actividades

Desarrollo:

1-Entramos en calor bailando al ritmo de una canción alegre a elección de la familia.-

2-En familia tomamos una caja de zapato y la forramos con papel afiche, en las diferentes

caras de la caja escribimos las siguientes partes de nuestro cuerpo:

CABEZA, PIES, MANOS, CADERA, BRAZOS, PIERNAS

Ordenamos el patio de casa y preparamos un sector a donde podamos correr,

buscamos un dado o en su defecto podemos hacer uno con otra caja (la forramos con papel

afiche, recortamos círculos de papel negro o un color diferente al del forro y en cada cara de

la caja colocamos un número del 1 al 6).

Nos ubicamos en el medio del patio y tiramos el dado junto con la caja, y debemos

hacer corriendo tantas vueltas como indique el dado tocándonos la parte del cuerpo que

salió en la caja. El jugador que acumule más vueltas al finalizar el juego es el que gana.

3-Bailamos en familia la siguiente canción:

Cabeza, hombros, rodillas y pies - canción de ejercicio para niños - Chu Chu Tv

(https://youtu.be/71hiB8Z-03k)

4-Se desplazarán por todo el espacio con un familiar, uno será el caballo (a cuatro patas) y el otro será el jinete (sentado). El caballo irá con los ojos vendados por lo que el jinete deberá indicarle por medio de distintas consignas hacia donde debe ir. Las consignas son Tocarle la oreja derecha: caminar hacia la derecha. Y viceversa para la izquierda. Tocar la nuca: Caminar hacia atrás. Tocar la frente: Caminar hacia delante. Tocar la espalda: Pararse donde se encuentren.

5-Vuelta a la calma: buscamos un lugar cómodo, nos paramos juntando los pies y con las manos nos vamos hacia abajo tratando de tocarlos, luego abrimos los pies y vamos hacia un lado, hacia el otro , hacia el medio y por ultimo hacia arriba como si fuéramos a tocar el techo , repetir dos veces.-

Equipo de conducción: Hebe Echegaray - Silvana Chávez