

GUÍA PEDAGÓGICA N° 16

Escuela de Educación Especial: JOSÉ A. TERRY.

Docente de grado: Giselle Guajardo

Nivel Inicial: SALA DE 3 AÑOS.

Turno: TARDE

Docente de especialidades/ áreas curriculares: Computación: Raquel Lorenzo-
Cerámica: Yamila Gelvez- Música: Mariela Sosa- Tecnología: Mariela Gatica-
Reeducación Vocal: Cecilia Merino- Educación Física: Julián Rodríguez.

Dimensión: Formación Personal y Social// Comunicación y Artística// Ambiente Natural y Social/ Transversal: el juego

Ámbito: Formación personal y social- Comunicación y lenguaje- Natural y social- Juego- Educación Física- Cerámica- Tecnología- Reeducación vocal- Música- Computación.

Contenidos: Exploración de movimientos// Exploración de objetos y materiales// vocabulario: los colores// Cuidado de sí mismo// Fuerza de soplo// Imitación de movimientos// Dominio corporal// Atención, serie y memoria// Vivencia del espacio que ocupa el propio cuerpo, el espacio próximo y el espacio total// Articulación: Fonemas Vocálicos: Posición Tipo. Fonema A. Vocabulario: mamá, papá. Conciencia fonológica. Fonación: Voz: Habilidades Suprasegmentales: Ritmo, Entonación, Acentuación// Comunicación, formas, color// Color- Construcción de la imagen Bidimensional// PERCUSIÓN CORPORAL con pictogramas/ RITMO: El silencio de negra

Título de la propuesta:

“Paso a paso se acercan las vacaciones.”

DÍA 1:

Ámbito Formación personal y social Exploración de movimientos.



“EL MARINERO BAILA”. (La seño les enviará la canción del marinero) En caso de no poder reproducir la canción enviada por la seño, pueden jugar nombrando distintas partes del cuerpo.

*Los adultos guiarán a los niños a través de la imitación de los movimientos que deben realizar.

*Estimular el balbuceo de las partes del cuerpo que nombran, ejemplo: cabeza, hombro, codo, mano, dedo.

Ámbito Educación Física. DESAFÍOS CORPORALES.

Deberás realizar los siguientes desafíos:

-Caminar como “enano” y luego como “gigante”, según la indicación de un adulto, pasar por debajo de una soga, pasar por arriba de una soga, caminar siguiendo un recorrido

determinado (líneas rectas, curvas, zigzag, etc.), desplazarse sorteando obstáculos, caminar con los brazos arriba y abajo, caminar sin hacer ruido, caminar haciendo mucho ruido, correr con movimiento de brazos, correr imitando a un familiar, trotar cerca y lejos de un familiar y luego de algún objeto, saltar al mismo tiempo que el familiar, llegar rápido a la pared, correr lento a la pared.

Contenido de la enseñanza: Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

DÍA 2:

Ámbito Natural y social. Exploración de objetos y materiales. LINTERNA MÁGICA



utilicen.

*Confeccionamos un mundo para descubrir: utilizando un folio, una hoja negra, una hoja blanca y marcadores de colores.

*Al final de la guía encontrarán el paso a paso para poder realizarlo, pueden dibujar animales, objetos, lo que más les guste.

*Estimular el lenguaje y el balbuceo de cada elemento que

Ámbito Cerámica “Arte Dibujo Abstracto”.

En una hoja de dibujo, Con la ayuda de los papás pegar la punta de la lana por debajo de la hoja, el alumno seguirá el proceso mojando la lana con plasticola y enroscando por toda la hoja de manera dispereja. Ajustar bien la lana para q no se salga, Dejar secar.

Ejemplos a trabajar:



DÍA 3

Ámbito Comunicación y artística LOS COLORES

Materiales: hoja blanca, papeles de colores, plasticola, tijeras, acuarelas, temperas o marcadores.

*Con supervisión de un adulto cortarán los papeles de colores en tiras y las pegarán alrededor de la hoja como si hicieran un marco.

*En el centro de la hoja dibujarán de manera libre, podrán utilizar los sellitos confeccionados con anterioridad, también pueden dibujar utilizando yerba o saquitos de té o café. Exploremos los objetos de la casa con los cuales pueden crear obras de arte.

*Nombrar cada color y elemento utilizado, estimular la imitación y producción oral de los colores utilizados.

¡A descubrir un mundo nuevo de colores!

Ámbito Tecnología

¡Bueno papás, vamos a repasar algunas técnicas! Buscá un cartón que puede ser la tapa



de una caja de zapatos o bien una hoja de dibujo. Dibujá un pino con lápiz negro. Luego tu pequeño/a deberá con sus deditos y distintos tonos de verde, ya sea con plasticolas de color, témperas o acuarelas (observá la imagen), plasmar sus huellitas las veces que sea necesario hasta completar este arbolito de navidad. Con otro color ya sea rojo o amarillo, ayudá a pintar el tronco y la estrella de la punta.

Ámbito Computación

Estimados papás: trabajamos con un juego online, donde se ponen en juego las competencias digitales del manejo del ratón o pantalla táctil, la agudeza visual y la memoria.

Actividad: En la computadora o celular accedemos al siguiente link donde podemos pintar según el modelo dado, haciendo clic en el color y luego en la cuadrícula. Aquí trabajamos los colores, nociones espaciales, atención y memoria.

<https://www.juegosarcoiris.com/juegos/varios/copia/>

Recordar: aunque los chicos no puedan copiar el modelo, lo importante también es que elijan un color y puedan aplicarlo en la cuadrícula a su gusto, también estimula la creatividad.

DÍA 4

Ámbito Formación personal y social. Cuidado de sí mismo

JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTA



*Un adulto dibujará un lobo y su ropa para que los niños lo pinten, si tienen la posibilidad pueden imprimirlo, la seño les enviará la plantilla al final de la guía.

*Cantando la canción del lobo jugarán a vestirlo.

“Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo está?”

-Me estoy poniendo los calzoncillos.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo está?

-Me estoy poniendo las medias...”

Proceder de la misma manera con cada prenda hasta terminar de vestirlo.

*Estimular el lenguaje y balbuceo de cada prenda de vestir.

¡A disfrutar y jugar juntos en familia!

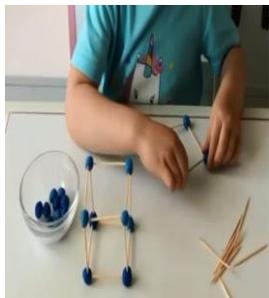
Ámbito Reeducción vocal

CARPETA VOCÁLICA: Vamos a necesitar 5 hojas y el álbum de canciones. Mamá presentará cada vocal del siguiente modo: frente a la manito vocálica dirá: _Esta es la letra A. Seguidamente, en una hoja escribirá la letra A y la recorrerá con el dedo mientras la pronuncia.

Luego, el niño debe imitarla. Detrás de la hoja, pegar figuritas de cosas que empiecen con la letra A. Señalar y nombrar cada figura. Incluir en la carpeta de canciones.

DÍA 5

Ámbito Natural y social. Exploración de objetos y materiales.



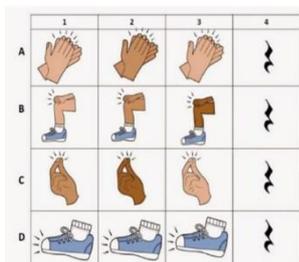
*Materiales: masa de sal o plastilinas y palillos

*Harán pelotitas pequeñas o grandes según la cantidad de masa que tengan.

*Con los palillos y la masa formarán diferentes figuras o dibujos, los niños pueden crear lo que ellos deseen; Los adultos pueden guiar la actividad realizando alguna figura que puedan imitar los niños.

Ámbito Música.

Identificando el silencio de negra: Señalá en el gráfico, donde veas el silencio de negra:



Recordar que, en el silencio, no hacemos sonido, simplemente, el gesto de silencio, como cuando decimos shhhhhh

-Ahora, sigue el gráfico y realiza la percusión corporal, en el orden que la vas viendo en el pictograma. No importa si aún no suenan las castañetas de la **fila c**, se irá practicando su movimiento y posición

hasta que, con el tiempo, empiecen a sonar.

DÍA 6

Ámbito Comunicación y artística Fuerza de soplo



*Materiales: una tira de papel blanco o de color, marcadores o lápices de colores y un sorbete.

*Doblar la tira de papel como abanico. Pintar y decorar el gusanito como más les guste a los niños.

*Soplar la parte central del gusano para facilitar su movimiento.

¡A jugar una carrera de gusanos en familia!

Ámbito Educación Física. JUEGO DE LAS ESTATUAS:

Este juego es ideal para jugar en familia, puede realizarse dentro de la casa o en el patio, consiste en que todos se desplacen realizando toda combinación de movimientos posibles hasta que uno de los participantes grita “ESTATUA” e inmediatamente todos deberán quedarse congelados en la posición que estaban en ese momento, hasta que la misma persona que grito diga “ACCIÓN” para que todos se muevan nuevamente.

DÍA 7

Ámbito Formación personal y social. Exploración de movimientos:

El cuerpo en el espacio.

*Los invito a pintar acostados como Frida Kahlo, pintando debajo de una mesa.



*Colocarán hojas pegadas con cinta debajo de la mesa.
*Deberán tener cerca acuarelas, temperas, pinceles o fibras; y algún trapo para limpiar las manos en caso de necesitarlo. También podrán colocar una manta, sábana, nylon o cartón sobre el suelo.

*Se trata de que los niños/as puedan vivenciar mediante la posición de su cuerpo una nueva forma de realizar sus obras.

Ámbito Cerámica

Siguiendo con la actividad anterior: una vez lista la hoja, pintar en cada espacio con diferentes colores **FRÍOS Y CÁLIDOS** utilizando tempera y una esponja. Una vez seco retirar la lana. ¡Cuidar el orden en el espacio a trabajar!

Ejemplo:



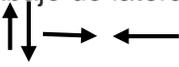
DIA 8

Ámbito Natural y social. Imitación de movimientos



Jugamos con la canción del Cocodrilo Dante:

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante
El elefante Blass, camina hacia atrás.
El pollito Lalo, camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

*Podrán reforzar el trabajo de lateralidad acompañándose de flechas que indiquen la dirección a la que se dirigen.  Las pueden tener en las manos o pegarlas en el suelo.

*Variaciones durante la canción: seguir la letra de la canción con un pie, agachados, saltando.

¡A divertirse juntos en familia!

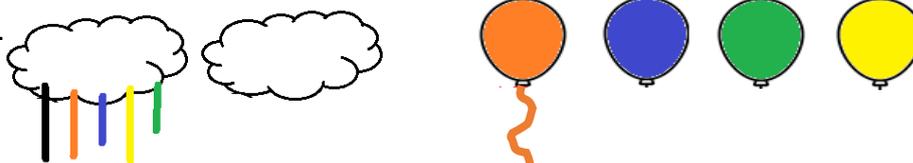
Ámbito Tecnología

Haremos colgantes para el arbolito navideño. En recortes de cartulina o cartón, dibujá círculos (mirá la imagen). Con recortitos de otros papeles ya sean de revistas, diarios o de regalo; recortá pequeñas figuras geométricas para que tu niño/a las pueda pegar dentro de los círculos. Para finalizar colocá un trocito de lana para colgar y adornar el arbolito familiar.



Ámbito Computación

Trabajamos con material concreto haciendo un dibujo para que el niño complete y pinte. Aquí hay 2 modelos, donde los trazos son de distintos colores en las nubes y los globos son de distinto color.



DÍA 9

Ámbito Juego. Juego dramático



*A través del juego imitarán expresiones faciales.

*Dibujarán el contorno de un rostro, en tiras de papel realizarán expresiones de ojos y boca que permitirán intercambiar y variar de expresiones.

*Durante el juego pueden pedir que los niños comuniquen que sienten con esas expresiones: miedo, felicidad, enojo, etc.

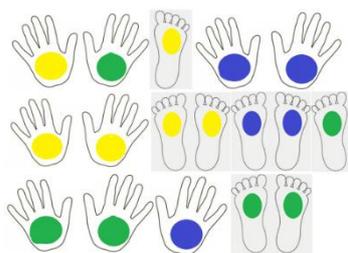
*Al final de la guía encontrarán el paso a paso.

Ámbito Reeducción vocal

ÁLBUM DE CANCIONES: El pequeño escribirá la A en una hoja grande que mamá abrochará a su remera y en otra hoja completará la palabra mamá (M_M_) con la misma vocal. Del mismo modo, hacer un cartel para papá. Mamá y papá también se abrocharán sus carteles. Colgarán el banderín vocálico y cantarán al ritmo de “Las vocales mariposa.” **Enviar evidencias pedagógicas al Grupo de Reed. Vocal ¡Muchas Gracias!**

DÍA 10

Ámbito Juego Dominio corporal



Twist de colores.

*En hojas que se puedan reciclar marcarán al menos 4 pares de pies y de manos, los recortarán y pegarán en el suelo.

*Harán círculos de colores con materiales que tengan en casa.

*Con 4 tapas de gaseosas les colocarán: mano derecha, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo.

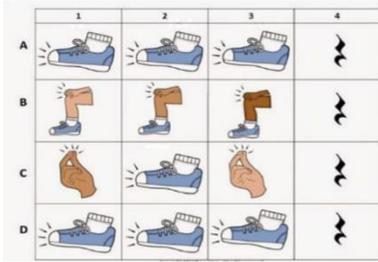
*En 3 tapas de gaseosas o dado le colocarán 3-4 colores diferentes (que coincidan con los colores colocados en el twist).

*Los colocarán en 2 bolsas separadas y cada participante tomará 2 tapas (de pies y manos) y 2 tapas (de colores) luego siguiendo las indicaciones seguirán el modelo del twist confeccionado.

¡A jugar en familia y divertirse mucho!

Ámbito Música

Encuentra la diferencia: En la actividad anterior trabajamos con un gráfico, parece el mismo que este, pero no lo es. Encuentra la diferencia y percute. Percute los dos pictogramas.



-Jugaremos con la familia: se recortarán las imágenes por filas A, B, C, D.

Se intercambiarán las filas Ej: Fila A con C, Fila B con D, etc. Ahora percute el pictograma, con el nuevo orden. ¡A no confundirse y a ejercitar el ritmo corporal!

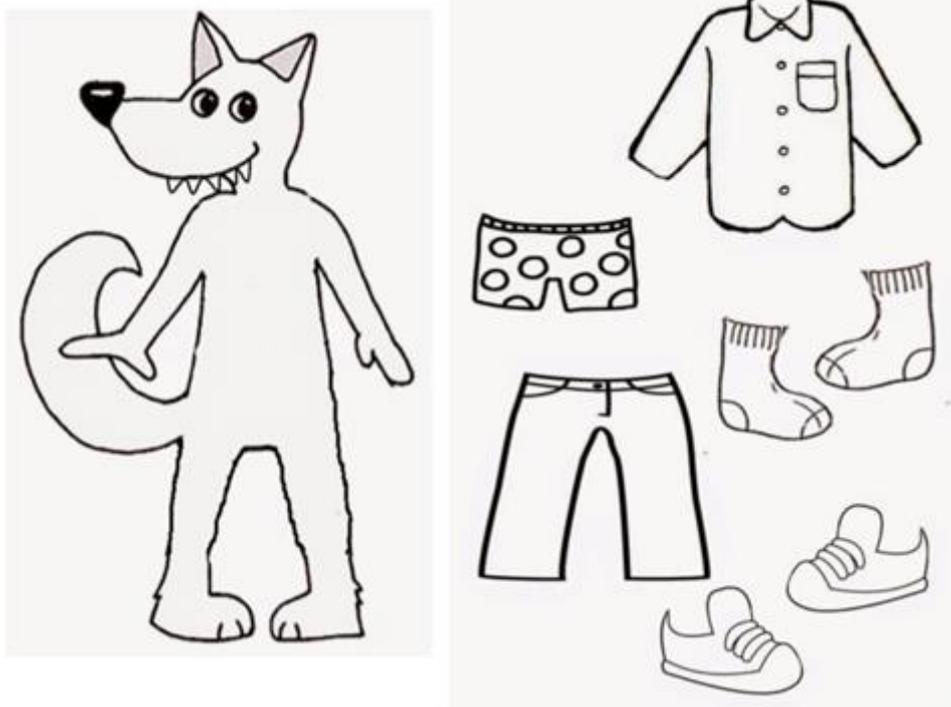
Directivos Responsables: -Directora: Verónica Verdeguer -Vice Directora: Carina Amidey

ANEXO

LINTERNA MÁGICA (día2)

	<p>1-UN FOLIO: ABRIMOS UNO DE LOS LADOS.</p>		<p>4-DIBUJAR UNA LINTERNA, COLOREARLA Y CON UNA REGLA REALIZAR UN CAMPO DE LUZ</p>
	<p>2- CALCAR O DIBUJAR SOBRE EL FOLIO: LOS ELEMENTOS A DESCUBRIR, LOS DIBUJOS QUE MÁS LE GUSTEN A LOS NIÑOS.</p>		<p>5- COLOCAMOS UNA HOJA NEGRA DENTRO DEL FOLIO</p>
	<p>3-LOS COLOREARÁN CON FIBRAS O MARCADORES</p>		<p>6-ENTREGAR LA LINTERNA A LOS NIÑOS PARA QUE EXPLOREN EL MUNDO MARINO</p>

PLANTILLA LOBO Y SU ROPA (día 4)



Expresiones faciales (día 9)

