

GUÍA PEDAGÓGICA N° 16

Escuela: E.N.I. N°54

CUE: 7000956-00

Docentes: Marcelo Angulo – Belén Macía- Cintia Menéndez

Docentes de especialidades: Débora Borghetti (E. Música)-
Edgar Baigorria (E. Física) – Celina Garrofé (Artes visuales).

Nivel Inicial: salas de 3 años.

Turno: Inter-turno.



Título de la propuesta pedagógica: “Jugando conozco los animales de la casa”

Áreas curriculares:

Dimensiones: “Formación Personal Social” – “Comunicativa y Artística”- “Natural y Socio-Cultural”

Ámbito: Educación Física – Lenguaje - Literatura Infantil - Artes Visuales: Plástica- Teatro - Música- Ambiente Natural- Matemática- Juego.

Núcleo: El niño, su cuerpo y su movimiento- Oralidad- Apreciación- Producción- Títeres- Seres vivos y su ambiente - Número y Sistema de numeración - Juego motores y reglado.

Contenido: Lanzamiento-. Habla y escucha - Apropriación a las posibilidades lúdicas del texto literario- Dibujo, pintura, grabado y collage - Construcción y modelado- La voz hablada. Articulación, modulación y expresividad- Representación de escenas a través de títeres sencillos- Animales domésticos (características y cuidados)- Conteo - Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

Capacidades: -Comunicación

-Trabajo con otros

Actividades propuestas

Día: 1: ¡A presentar nuestros animales!

Elegir y presentar uno o más mascotas que tengan en casa, luego observarlos y preguntar al niño/a: ¿Cómo se llama? ¿Qué animalito es? ¿Cómo es su cuerpo? ¿Qué come? Luego mamá o papá o un adulto explicará sobre otras, otra característica posee (plumas- pelos- escamas- orejas - hocico- cola, etc.), podemos observarlo bien y lo comparamos con otros animales. ¿Te animas a describirlo tu solito? Confeccionar con tubos de papel higiénico o de cocina (con ayuda de un adulto) la mascota de la familia, con el que podrán jugar en familia.

Observar este ejemplo:





Ámbito: ARTES VISUALES - CONTENIDO: Tridimensión. TEMA: “Intervención”

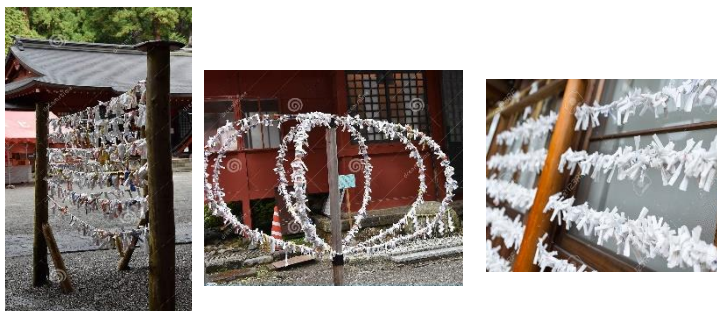
PROPÓSITOS: Propiciar la exploración y expresión plástica con diversos materiales, herramientas, soporte, colores.

Inicio: Propuesta N°1

En esta propuesta, consiste en transmitir la expresión artística, a través de elementos sencillos, como una intervención.

Desarrollo: Para esta actividad, se necesitará:

- tiritas de diario
- ventana o tendedero
- lana o piola



Atar las tiritas de diario, por el centro, una al lado de otra, a lo largo o ancho, de una ventana o tendedero (opcional en lana o piola) dejar que una brisa o viento las mueva. Mamá o papá te propongo sacar una foto.

Cierre: Recordar: Sacar una foto de los trabajos, para la “Semana de las Artes”

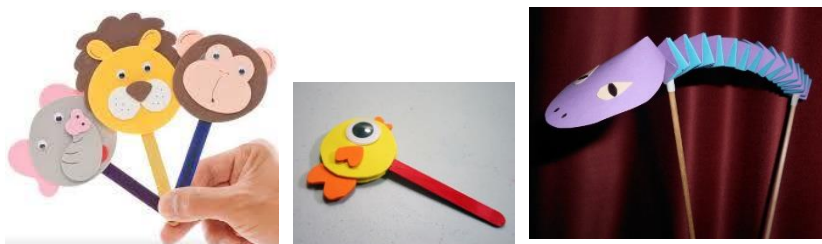
Día: 2: ¡A escuchar el cuento!

Buscar un lugar en la casa que sea cómodo, para narrar el cuento. “Tengo una mascota”, el docente enviará al grupo de padres por WhatsApp el audio del cuento. Hacer una indagación referida al cuento: ¿Qué quería tener Julián? ¿Qué le pregunta papá a Julián? ¿Qué cuidados necesitan las mascotas? ¿Qué

CUE_7000956-00_ENI N° 54 – SALA DE 3 AÑOS

sorprende le lleva mamá? ¿Qué nombre le ponen a la mascota?, cuando nadie estaba mirando ¿Qué hace Serenata? ¿Quién toca el timbre? ¿A qué vino el sodero? ¿Qué quiere ser Serenata?

Les propongo confeccionar en familia, uno o más títeres de varilla con uno de los personajes del cuento, con materiales descartables que tengas en tu casa (cartón, palitos de helados, lanas, papeles de colores, etc.) Luego en familia jugar, representar e inventar diálogos entre los personajes. Por ejemplo:



Día: 3: Actividades de Educación Musical:

Contenidos: Movimientos corporales. Producción musical. Evocación sonora. Sonidos de los animales

ESTÍMULO 1

- 1) Acompañar los sonidos del siguiente video a medida que van apareciendo, Para hacerlo es necesario tener cuenta realizar las actividades que se proponen al lado de cada imagen de animalitos del mar.

Link <https://www.youtube.com/watch?v=dMfXBY35LXo>



Movimiento de brazos - Sonidos con las manos - Giro con todo el cuerpo

Tratar, con la ayuda de un adulto en casa, de descubrir qué nos cuenta este video musical. Armar la historia y contarla en un video para mostrarle a la docente.

Día: 4: ¡A modelar con masa!

Preparar con ayuda de un adulto, masa de sal. Se va a enviar el tutorial al grupo de padres por WhatsApp para realizar la masa. Luego de observar el tutorial y tener ya la masa, en familia modelar animales domésticos

Día: 5: AMBITO: Educación Física: ESTIMULO 1

Actividades:

CUE_7000956-00_ENI N° 54 – SALA DE 3 AÑOS

- Trote libremente con una bolsita de plástico en cada mano y tratar de mantenerlas llenas de aire al trotar.
- Utilizar la bolsita con aire, hacer un nudo y golpearla con ambas manos para mantenerla en el aire.
- Juego: A sacar el agua.

Colocamos un recipiente o tacho con agua y otro vacío a 4 metros de distancia y a la orden del papá o la mamá hay que trasladar el agua de un tacho hacia el otro utilizando una bolsa de plástico para trasladar el agua en un tiempo de 5 minutos.

Día: 6: AMBITO: ARTES VISUALES: Propuesta N°2

En esta propuesta se trabajará con arte efímero, (expresa las emociones naturalmente en un tiempo y lugar determinado) Para esta actividad se necesitarás:

- piedritas
- sombrero
- remera
- palitos de mora u otra ramita

Con elementos naturales, armar una escultura, con palos, ramas, remera y un sombrero. Cada niño/a junto a su familia se expresará libremente y creativamente.

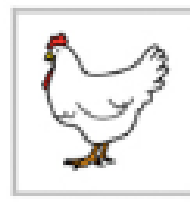
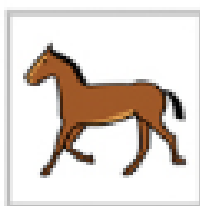
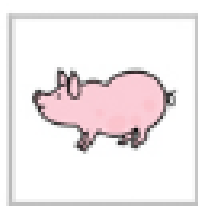
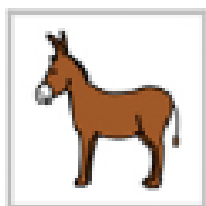
Cierre: Sacar una foto.

Día: 7 ¡A jugar! Dígalo con mímicas

Buscar en revistas y diarios, animales domésticos, para recortarlos y pegarlos con engrudo en un cartoncito circular o cuadrado, hacer tarjetas para jugar: el juego consiste en que un integrante de la familia sacará una tarjeta de un animal, el participante guía a través de mímicas y movimientos corporales, dará pistas al resto del grupo de integrantes para descubrir de que animal se trata. Quien acierta se lleva la tarjeta del animalito. A finalizar el juego se hace el conteo para ver quien sumo más tarjetas.

Día: 8: AMBITO: EDUCACION MUSICAL - ESTÍMULO 2

- 1) Observar las imágenes y realizar los sonidos que corresponden a cada una de ellas, pidiendo ayuda en caso de ser necesario.



- 2) Escuchar los sonidos de los diferentes animales que produce un familiar y luego descubrir el nombre del animal que corresponde.

Día: 9: ¡Adivina adivinador!

Elegir un lugar adecuado y el adulto leerá las siguientes adivinanzas al niño/a:





Posteriormente proponer al niño/a dibujar las respuestas de las adivinanzas en una hoja y colorearlas para luego recortarlas y pegarlas en la ventana de la casa.

Día: 10: AMBITO: Actividades de Educación Física: ESTIMULO 2

Actividades:

CUE_7000956-00_ENI N° 54 – SALA DE 3 AÑOS

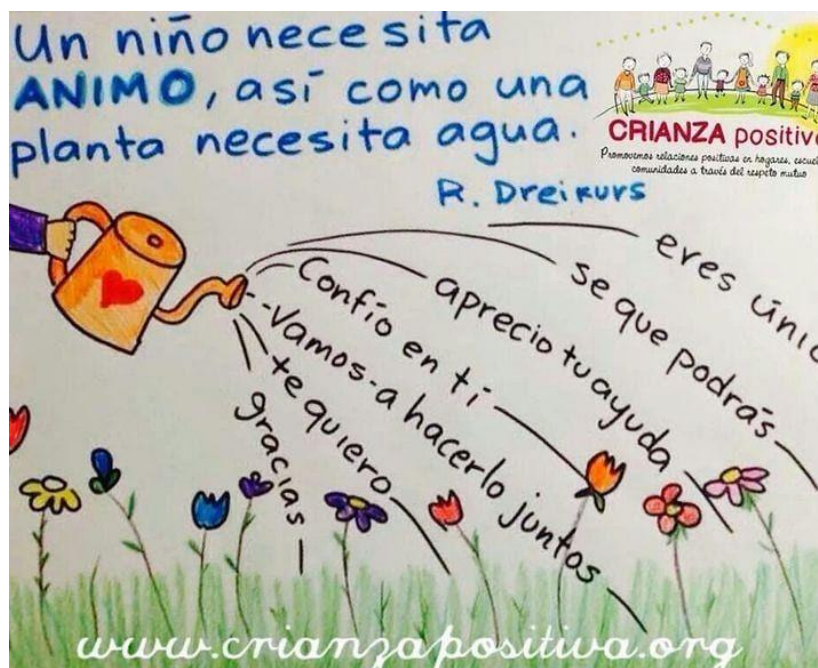
- Utilizar una bolsita de plástico atada con un piolín y tiramos del piolín mientras realizan trote en diferentes direcciones manteniendo la bolsita en el aire.
- Utilizar la bolsita con el piolín, llenarla con papel y golpear la bolsita llena papel con los pies mientras la sostenemos del piolín.
- Juego: Quitar la cola al zorro:

Atar la bolsita con piolín en la cintura quedando la bolsita por detrás como una cola de zorro y luego correr en todas las direcciones para que no le quiten la cola al zorro.

¡A desfilarse!

Buscar un lugar de mayor espacio en la casa y colocar la canción: “La Granja”. El docente enviará al grupo de padres por WhatsApp la canción. Luego en familia seleccionar un animal para caracterizar al niño/a con vestimenta que tengan en sus hogares o bien utilizar papeles de diarios para confeccionar el traje. Por último, realizar un desfile (se puede incluir a la/s mascotas de la casa).

Te propongo sacar fotos de los trabajitos y envíalas a los docentes.



DIRECTORA PATRICIA PAEZ