

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 17.**

**ESCUELA:** ENI N° 34 Magdalena Güemes.

**DOCENTES:** Claudia Romero, Celina López, Estefanía Cortez, Beatriz Olivares, María José Guajardo, Patricia Herrera, Ivana Fernández, Romina Díaz, Cecilia Garrido y Evelyn López.

**NIVEL INICIAL:** Salas de 4 Años. **SECCIÓN:** “D”, “E”, “F”, “N”, “O” y “P”.

**TURNO:** Mañana -Tarde.

**ÁREA CURRICULAR:** Áreas Integradas.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡A disfrutar en familia!

**DIMENSIÓN:** Comunicativa Artística. **ÁMBITO:** Literatura Infantil.

**NÚCLEO:** De producción. **CONTENIDO:** Re-narración.

**DIMENSIÓN:** Ambiente Natural y Socio-Cultural. **ÁMBITO:** Matemática.

**NÚCLEO:** Número y sistema de numeración. **CONTENIDO:** Sistema de numeración.

**DIMENSIÓN:** Juego. **ÁMBITO:** Juego.

**NÚCLEO:** Juego Dramático. **CONTENIDO:** Anticipación de la escena a dramatizar, de los materiales y los espacios.

**CAPACIDAD GENERAL:** Resolución de problemas.

**CAPACIDAD ESPECÍFICA:** Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “Juego de canciones”.

**DIMENSIÓN:** Comunicativa y Artística. **ÁMBITO:** Música.

**CONTENIDO:** La voz: sus posibilidades sonoras. Creación de movimientos, sonidos y juegos corporales. Forma: A-B. Velocidad.

**CAPACIDAD GENERAL:** Resolución de problemas.

**CAPACIDAD ESPECÍFICA:** Producir representación sencilla de la realidad e identificar y describir una situación problemática.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “Recordar los elementos visuales básicos aprendidos”.

**DIMENSIÓN:** Comunicativa y Artística. **ÁMBITO:** Artes Visuales-Plástica. **CONTENIDO:** Repaso: forma, color y textura.

**CAPACIDAD GENERAL:** Comunicación.

**CAPACIDAD ESPECÍFICA:** Describir necesidades, situaciones y objetos de la vida cotidiana, por medio de distintos lenguajes.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** “Jugamos e integramos lo aprendido”

**DIMENSIÓN:** Formación Personal y Social. **ÁMBITO:** Educación Física.

**CONTENIDO:** Habilidades combinadas. Habilidades motrices básicas motoras, locomotivas, no locomotivas y de tipo manipulativas.

**CAPACIDAD GENERAL:** Responsabilidad y compromiso.

**CAPACIDAD ESPECÍFICA:** Potenciar la motivación y la confianza en sí mismo para la consecución de metas.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 1:** 16 de noviembre.

**Dimensión:** Juego. **Ámbito:** Juego Dramático.

Observar el siguiente video: <https://youtu.be/hT1r7CDQTbl>.

Preguntar: ¿Quiénes aparecen en el video? ¿Qué dice la canción? ¿Qué elementos necesitamos para armar un campamento? ¿Qué actividades de juegos se hacen en un campamento? (investigar).

En familia, organizar un campamento. Para ello se debe: elegir un lugar determinado de la casa para acampar, buscar elementos para armar una carpa (se puede realizar con telas o con cualquier elemento que se tenga en casa).

Preparar una mochila o bolso (chico) con una linterna, botella de agua, galletas u otro alimento que quieran, sábanas, almohadones, etc.

Armar la carpa familiar y disfrutar de la primera noche de campamento. Mirar al cielo: buscar la luna, las tres Marías, etc.

**Dimensión:** Formación Personal y Social. **Ámbito:** Educación Física.

**Inicio:** ejecutar actividades con desplazamientos: caminar, correr, galopar adelante y lateral. Jugar con un adulto quien le dará la orden de ir hasta un punto, desplazándose de una determinada manera; galopando, trotando, corriendo, llevando los talones a la cola o caminando rápido. El que llegue primero, gana un premio.



**Desarrollo:** realizaremos un circuito de actividades.

Como lo muestra la imagen, son estaciones donde deberán realizar distintas actividades. Para ello necesitamos la ayuda de un adulto que lo arme y organice. Los elementos que ocuparemos son: una soga o marca en el piso, una silla baja, colchoneta o frazada, globo, pelota, balde o caja. Comenzar caminando sobre una soga manteniendo el equilibrio, subir a una silla tratando de no tomarla, bajar de ella con un salto recordando siempre caer al piso con ambos pies y doblando las rodillas al caer para amortiguar el salto. Rodar como palito en la colchoneta o frazada extendida, al salir ponerse de pie y con un globo hacer 3 lanzamientos al aire y tomarlo. Marcar en el piso cuatro círculos, en los que deberá caer con

un pie, es decir, saltar en forma alternada, como dando pasos largos, continuamos el circuito desde ahí, colocar una bolsita en la cabeza o en el hombro y llevarla caminando unos cinco pasos, hasta llegar a una pelota que deberá encestar en un balde o caja colocado a un metro y medio del niño. **Pasar por el circuito por lo menos 3 veces. Notarán que cada vez sale mejor y más rápido.**

**Cierre:** como ya lo hacen cada vez mejor, jugar en familia o con amigos tomando el tiempo de cada pasada. Gana quien lo hace más rápido y bien.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 2:** 17 de noviembre.

**Dimensión:** Juego. **Ámbito:** Juego Dramático.

Jugar a: "Lo que haga el rey", el juego consiste en nombrar las partes del cuerpo y moverlo a medida que el rey lo indica. Por sorteo se elige un rey entre los participantes del juego (todos a su tiempo y momento deben cumplir el rol de rey). Cuando el rey nombra una parte del cuerpo (por ejemplo cabeza) el resto de los participantes, deben mover la parte nombrada, se puede acompañar el juego con música o también hacer movimientos rápidos o lentos, según el ritmo de la canción que elijan los participantes para escuchar. El juego debe comenzar con un adulto para indicar como se juega. Cambian de roles cuando el rey dice por ejemplo: "a mover la pierna derecha" y los participantes del juego, cumplieron con la acción que indicó el rey. El juego finaliza cuando decaiga el interés del mismo.

**Dimensión:** Comunicativa y Artística. **Ámbito:** Educación Musical.

**Inicio:** escuchar la canción: "Josefina la gallina"

<https://www.youtube.com/watch?v=ISkORItAM8s>.

Conversar acerca del animal aparece en la canción. Reproducir con la voz el sonido de la gallina. Ahora te propongo realizar un cotidiáfono que suene como la gallina.

**Desarrollo:** seguir los pasos que indica el link:

<https://www.youtube.com/watch?v=oek8NcK-iGg&feature=youtu.be>.

A continuación crear movimientos corporales para acompañar la canción (movimiento de cabeza, hombros, brazos, manos). En los estribillos (es la parte que se repite siempre igual), imitar los movimientos que hace la gallina: corre, salta, gira y vuela.

**Cierre:** finalizar cantando y bailando la canción con los movimientos que crearon y acompañar con tu instrumento que suena como una gallina. Prestar atención a los cambios de velocidad que tiene la canción.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 3:** 18 de noviembre.

**Dimensión:** Comunicativa Artística. **Ámbito:** Literatura Infantil.

Noche de cuentos: en el sector del campamento escuchar el siguiente cuento:

[https://www.youtube.com/watch?v=xBduECt63\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=xBduECt63_w).

Luego en familia comentar sobre el mismo: ¿Qué le pasó a la jirafa? ¿Cuántos animales aparecen en el cuento? ¿Quién la curo? ¿Con qué? ¿Estaba de noche o de día?

En una hoja dibujar a la jirafa, con los elementos que tengan en casa.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 4:** 19 de noviembre.

**Dimensión:** Ambiente Natural y Socio-Cultural. **Ámbito:** Matemática.

Realizar una ensalada de frutas. Dentro de la carpa presentar una bandeja con 3 manzanas, 3 bananas y 4 naranjas.

Posteriormente separar por color y forma, contar nuevamente y establecer a que número corresponde, escribirlo en el suelo. En forma conjunta lavar y pelar las frutas. ¡Preparar la ensalada de frutas y a disfrutar!

**Dimensión:** Comunicativa y Artística. **Ámbito:** Artes Visuales-Plástica.

**Inicio:** observar el siguiente video: “Cuento para conocer las texturas”

<https://youtu.be/dBPNvGJiMjk>.

Luego preguntar ¿qué se cuenta y se observa en el relato? Mediante la guía del adulto, poner énfasis en las figuras geométricas, los colores que se nombran (primarios) y las diferentes texturas que posee cada animal.

**Desarrollo:** doblar en seis partes una hoja blanca a modo de acordeón. En el primer pliegue dibujar bien grande a la tortuga Pepina, con su espejo azul en forma de círculo. En el segundo pliegue dibujar también en gran tamaño al hipopótamo Tato, con su almohada roja. En el tercer pliegue a la elefanta Cristi, limpiando su trompa con un liso pañuelo. En el cuarto pliegue esbozar al cocodrilo Papo. En el quinto pliegue crear al tigre Raya, con un sombrero en forma de triángulo y mostrando su lengua. En el último pliegue, dibujar a la oveja Lula, con una cartera amarilla en forma de cuadrado. Guardar estos creativos dibujos para darles color y textura en la próxima consigna.

**Cierre:** en esta actividad se trata de realizar un repaso de los contenidos vistos en la segunda etapa del año.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 5:** 20 de noviembre.

**Dimensión:** Juego. **Ámbito:** Juego Dramático.

Dentro de la carpa realizar el juego: “Sombras chinas”. ¿Qué elementos necesitan?: buscar una linterna o lámpara de pie, utilizar las manos del niño o de algún familiar.

¡Y se juega así! En primer lugar, se debe enfocar la luz hacia un sector de la carpa. Los participantes deben colocar sus manos entre la luz y el piso o pared. Luego, doblar sus dedos y juntar sus manos, logrando diferentes figuras.

La docente enviará algunos ejemplos de figuras para representar.

Después debe colocar una hoja debajo de las manos del niño/a y marcar el contorno, con un marcador, de la figura lograda.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 6:** 24 de noviembre.

**Dimensión:** Ambiente Natural y Socio-Cultural. **Ámbito:** Ambiente Natural.

En familia jugar a las “10 Maravillas”. El juego consiste en observar y buscar 10 objetos de la naturaleza como: hojas, palitos cortos y largos, pétalos de flores caídos, piedras (chicas), tierra, arena, etc. A continuación, el niño junto a un familiar debe contar los elementos encontrados en el patio de casa.

Por último, el niño se debe dibujar y armar un paisaje con todo lo recolectado.

**Dimensión:** Formación Personal y Social. **Ámbito:** Educación Física.

**Inicio:** ponemos música y bailamos un tema que más te guste, por ejemplo: “la batalla del movimiento” en YouTube.

**Desarrollo:** jugamos al oso dormilón. Invitamos a la familia a jugar. Uno de ellos será el oso, que duerme tranquilo en su cueva. El resto junto con el niño son las abejas que buscan despertar al oso. Cuando éste se despierta busca atrapar a las abejas atrapando de a una y convirtiéndola en oso, que luego saldrán juntos a atrapar. Así hasta convertirlas a todas. La última abeja que no fue atrapada es la ganadora. Pueden jugar cuantas veces quieran. ¡A divertirse!

**Cierre:** estirar los músculos de las piernas, de los brazos (con las técnicas explicadas en guías anteriores) y realizar 3 inspiraciones profundas para calmar el cuerpo. Tomar agua y lavarse las manos.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 7:** 25 de noviembre.

**Dimensión:** Ambiente Natural y Socio-Cultural. **Ámbito:** Ambiente Natural.

En familia dirigirse al campamento durante la noche, desde allí observar el cielo, buscar y contar las 3 Marías, los 7 cabritos, el lucero, la luna, etc. Luego sacar fotos y enviar a la docente.

Al día siguiente, recordar lo sucedido la noche anterior y proponer al niño/a dibujar en una hoja o papel negro, la luna y las estrellas. Decorar y pintar con el material que tengan en casa.

**Dimensión:** Comunicativa y Artística. **Ámbito:** Educación Musical.

**Inicio:** ver el video: “Candombe del grillo Juan”

<https://www.youtube.com/watch?v=FQhjROp-GA>.

**Desarrollo:** cantar la canción, acompañando las estrofas con aplausos y en el estribillo, golpear los pies en el suelo, hacer molinillo con las manos y sacudir los hombros. Estribillo: ¡Ahí grillo Juan, ahí grillo Juan, con tu cantito todas las penas se van, se van, ahí grillo Juan, ahí grillo Juan, con tu cantito todas las penas se van, se van!

**Cierre:** para finalizar invitar a tu familia a bailar y cantar la canción en ronda ¿Te animas a imitar el pasito del grillo con sus amigos? Inventar ritmos golpeando palmas en los muslos ¡Muy bien!

**ACTIVIDAD DEL DÍA 8:** 26 de noviembre.

**Dimensión:** Comunicativa Artística. **Ámbito:** Literatura Infantil.

Observar dentro de la carpa el video enviado por las docentes de sala de cinco años, en el cual se presentan y juegan con las siguientes adivinanzas:

Soy de color verde y me gusta saltar.

Vivo en un charco y me gusta croar.

**El sapo.**

Tengo el tono más chillón, me verás siempre en el sol,  
y en las frutas doy color, a la banana y el limón.

**Amarillo.**

Estoy en el cielo, estoy en el mar,  
también en las turquesas y en el pavo real.

**Azul.**

Es redonda y su color es naranja,  
tú la puedes comer y su jugo beber.

**La naranja.**

Para finalizar dibujar a las docentes con los respectivos colores de salas.

**ACTIVIDAD DEL DÍA 9:** 27 de noviembre

**Dimensión:** Juego. **Ámbito:** Juego Dramático.

En familia armar un barrilete con elementos que tengan en casa. El niño debe dibujar a todo su grupo familiar en una hoja de cuaderno, luego algún miembro de la familia debe escribir los deseos más importantes que tengan para el año próximo. Posteriormente ajustar la hoja al barrilete y hacerlo remontar con la ayuda de la familia.

Un ciclo escolar

que termina,

una página que llega a su fin,

un peldaño más que subir.

La oportunidad comienza de nuevo,

no es el fin, solo es el inicio de tu porvenir.

Queremos agradecer por el camino recorrido, cada mimo que nos dieron a través de audios, videos y mensajes repletos de amor. Fue un año de aprendizaje para todos pero nos

Llevamos los mejores recuerdos de ustedes nuestros pequeños héroes y heroínas. Gracias familia por acompañar y estar.

Les deseamos: ¡Felices Vacaciones! Los queremos muchísimos, sus docentes de sala de 4 años.

**Dimensión:** Comunicativa y Artística.

**Ámbito:** Artes Visuales-Plástica.

**Inicio:** recordar y de ser necesario ver nuevamente el cuento de la primera actividad.

Buscar: cartón, papeles de colores primarios (rojo, amarillo y azul), algodón o vellón, tela suave, lentejas o semillas, lija o arena para adherir con pegamento.

**Desarrollo:** sobre el cartón, dibujar y recortar (con ayuda de un adulto), el espejo en forma de círculo y pegarle papeles de color azul, en cartón también dibujar y recortar la almohada decorada con papeles rojos, el sombrero en forma de triángulo pintado con muchos colores y la cartera en forma de cuadrado, con papeles pegados de color amarillo. Pintar los animales que participaron del desfile y agregarles las formas geométricas realizadas en cartón, así como las texturas descritas en el cuento: el espejo azul de la tortuga, la almohada roja del hipopótamo, el pañuelo liso para la elefanta, las lentejas o semillas en el cuerpo rugoso del cocodrilo, para el tigre: un sombrero en forma de triángulo y la lengua áspera con lija o arena. Por último, para la oveja, la cartera cuadrada de color amarilla y cubrir su cuerpo con algodón o vellón ¡Al estirar el acordeón realizado en papel, pueden ver todos los animales que participaron del desfile!

**Cierre:** esta propuesta tiene la intención de lograr que el niño pueda percibir y reconocer elementos visuales como: forma, color y textura. Elementos básicos para poder realizar una composición.

Pablo Picasso decía: “Me llevó toda una vida aprender a pintar como un niño “. Cada niño lleva un artista dentro, sólo hay que ayudar a que lo descubra. Su imaginación será el pincel con el que pinte sus mejores ideas y aventuras ¡Nunca dejen de crear e imaginar mis pequeños artistas! Guardo en mi corazón sus voces en los audios, con mensajes de cariño y besos. Los quiere mucho su profesora de plástica, Romina.

VICE DIRECTORA A CARGO DE DIRECCIÓN: Prof. **Adriana Marcela Busso.**