

GUÍA: N°4 Nivel Inicial: Salas de 5 años

Turno: Mañana - Tarde

Área Curricular: Ciencias Naturales, Lengua, Plástica, Música, Educación Física.



Título de la Propuesta: “JUGANDO EN FAMILIA”

Contenidos: Los animales: Características. Semejanzas y diferencias.

DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL.

Ámbito: Ambiente Natural: Cuidado de los animales domésticos y el ambiente.

Ámbito: Matemática: Los números como memoria de una cantidad.

DIMENSION COMUNICATIVA Y ARTISTICA

Ámbito: Literatura infantil. Danza. Expresión corporal

EJE TRANSVERSAL: EL JUEGO.

DIA 1

Área Curricular: Música

Título de la Propuesta: A divertirse jugando

Contenido: El Canto: Disfrute en la participación del repertorio de canciones adecuadas al nivel

A- Jugamos a: “Sobre el Puente de Avignón”.

Sobre el puente de Avignón Todos bailan, todos bailan, Sobre el puente de Avignón Todos bailan y yo también Hacen así, así las lavanderas, Hacen así, así me gusta a mí. Sobre el puente... Hacen así, así las planchadoras...	Sobre el puente... Hacen así, así las costureras... Sobre el puente... Hacen así, así las cocineras
---	---

B-Cantamos e imitamos los oficios que nombra la canción.

C-Realizamos una ronda en familia y jugamos con la letra de la canción.

Área Curricular: Plástica

Contenidos: Color: primarios - secundarios - Textura - Exploración con los sentidos.

¡Experimento colorido! En familia vamos a preparar unos hermosos colores para pintar. Con ayuda de los papis o algún adulto debemos buscar un tomate o un pimiento o una veteraba (el pimentón que viene en polvo también puede servir) ver de qué color son, si son suaves, si tiene algún aroma.

¿Qué hacemos después? Con ayuda de los papis o algún adulto cortamos en trozos la fruta y dejar en remojo, dentro de un frasco o vaso de vidrio con agua. Cuando hayan transcurrido varios días, habrá soltado el color de base ¿Qué color se formó? ¡EL ROJO!

Separamos en dos partes esa preparación, poniendo un poco en otro vaso o frasco de vidrio.

Luego buscamos un colorante para arroz o polluelo y lo echamos en un vaso o frasco de vidrio que contenga agua ¿Qué color se formó? ¡EL AMARILLO! Separamos en dos partes esa preparación, poniendo un poco en otro vaso o frasco de vidrio.

Mezclamos ambas preparaciones (parte roja y parte amarilla), siempre dejando una parte de cada una sin mezclar. ¿Qué color se forma al mezclar el rojo y el amarillo? ¡El Naranja!

¡Importante! Guardamos en la heladera los colores que formamos en nuestro experimento.

DIA 2

A- Escuchamos y bailamos la canción “Mi mascota, Mi amigo Link:

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

B- Dialogamos: ¿Tienen mascotas? ¿Cuáles? ¿Cómo llego la mascota a su casa? ¿De qué se alimenta? ¿Quién le da de comer? Dibujo “Mi mascota”. Y con ayuda de mamá escribo su nombre.

C- Sacamos una foto con mi mascota para enviar (vía WhatsApp) a la seño o al maestro.

DIA 3

A- Buscamos la imagen de un animal (mediano o grande) para realizar un rompecabezas.

B- Recortamos en 4 (cuatro) partes. Jugamos a armar el rompecabezas. Pegamos sobre una hoja.

C- Elegimos un nombre y lo escribimos en letra mayúscula imprenta. Contamos cuántas letras tiene.

Área Curricular: Educación Física

Título: “Los Equilibristas”

Contenido: El cuerpo y los objetos en el espacio y en el tiempo.

Entrada en calor: Deberán realizar movimientos articulares para entrar en calor cada parte del cuerpo. Esta vez lo realizarán saludando a cada una y a su vez nombrándolas.

A- Para realizar el siguiente juego primero deberán personificarse como equilibristas de un Circo. Ropa cómoda, un pañuelo o vincha, inventar unas muñequeras con un retazo de tela o piola, etc.

En el suelo deberán marcar una línea recta (con una soga, con tiza, cinta papel, lana, piola, etc.). El niño/a deberá caminar por encima de la marca, colocando primero un pie y luego el otro, pasos cortos. Después caminar con pasos largos y levantando un brazo, luego el otro, los dos juntos, etc. Caminar en puntas de pie, agachados, con una mano en la cabeza, cintura, etc.

Una variante será colocar la cinta, soga, etc. de manera curva aumentando la dificultad.

Caminar hacia adelante, hacia atrás, de costado. Luego agregar un elemento que deba ser pasado por arriba o saltado, por ejemplo, una caja pequeña, un ladrillo, piedra, etc.

B- JUEGO: Las langostas

En este juego participarán todos los familiares. Una persona será el “recolector” de langostas, deberá “pillar” a los demás, que deberán saltar en un pie y escaparse. Luego cambiar, el que pillaba se convierte en langosta.

Vuelta a la Calma: nos convertimos en un elástico y estiramos cada parte del cuerpo. ¡No olvides lavar tus manos al terminar de jugar!

DIA 4

Escuchamos y adivinamos lo que nos enseña el profe Pablo Sosa a través del siguiente video. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=T-mxJ5XUnBs&feature=youtu.be>

Conversamos: ¿Qué animales mencionó el Profe Pablo? Cómo son, tienen patas, alas, plumas etc. ¿Cuántas tienen? ¿Dónde viven? ¿Qué comen?

Dramatizamos la canción con ayuda de la familia ¿A quién le salió mejor?

DIA 5

a-**Escuchamos** y bailamos la canción de “Bartolito era un gallo” Link:

https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=bartolito+era+un+gallo+que+vivi%C3%ADa+muy+feliz+cuando+sola

b-**Dialogamos:** ¿Quién era Bartolito? ¿Qué animales menciona? ¿Cuántas veces se equivocó antes de hacer su propio sonido?

c-**Pintamos** la palma de la mano del niño/a y la plasmamos sobre una hoja dejando así la huella. Luego agregar detalles para transformarla en Bartolito

DIA 6**Área Curricular: Música**

A- Jugamos con la canción: El elefante

Yo tengo un elefante Que se llama Trompita Que mueve las orejas Llamando a su mamita Y la mamá le dice ¡Pórtate bien trompita! Si no te voy a hacer Chas, chas por la colita	Para dormir un elefante Se necesita un chupete gigante Un sonajero de coco, y saber cantar un poco Para dormir-palmas-, para dormir- palmas.
---	---

B-Cantamos en familia haciendo lo que dice la canción.

C-Visitamos el link: <https://www.youtube.com/watch?v=jj0Me47bWjQ> y ¡a cantar!

D-Construimos con la ayuda de un familiar un sonajero: buscar una botella pequeña de plástico y rellenar con semillas o piedras pequeñas, colocar la tapa, adornarla con lo que tengamos en casa, y ¡a tocar mientras cantamos!

Área Curricular: Plástica: ¡CONSTRUIMOS TEXTURAS!

¿Recuerdan que buscaron texturas en diferentes materiales que tenían en casa? Ahora vamos a hacer unos lindos sellos. ¿Cómo? Recortándolas y pegándolas sobre un trozo de cartón, papel grueso o madera (pueden ser algodones, esponjas, recorte de diferentes papeles, ramitas, hojas, fideos, sorbetes, hilo.)



Y ahora ¡A probar los colores que hicimos en nuestro experimento y a utilizar nuestros sellos! (pueden pintar sobre otro cartón, hojas de diario, de cuadernos, papel de envolver)

Nota para la familia: Son experimentos, algunos colores pueden salir más fuertes y otros más claros y/o aguados, lo importante es que puedan probar diferentes formas de hacer las actividades y materiales. ¡Muchas gracias! ¡A cuidarse y quedarse en casa!

DIA 7

A- Narramos el cuento:

CAMILA QUIERE UN GATITO

Camila era una niña muy caprichosa que cuando quería algo sus papas tenían que darle porque si no tremendo escándalo hacía. En ese momento Camila les exigía un gato a sus padres, ellos muy enojados le decían que era muy pequeña, porque tener un gato significaba mucha responsabilidad, como cuidarlo, bañarlo, darle su alimento, hasta sacarlo a pasear y jugar...aun así ella quería un gato.

Sus padres le regalaron el gato con la condición que ella cumpla con todas las tareas incluyendo el gato.

Pasando un tiempo Camila se olvida de todas las instrucciones dadas por sus padres y abandona la atención a su gato.

Camila tenía un vecino que se llama Santiago, el pensando que el gato estaba abandonado le da todo lo que necesita.

Un día Camila mirando por su ventana se da cuenta que su gato estaba feliz con Santiago.

Camila al ver que su gato estaba con Santiago fue y le reclamo.....Santiago le dijo: que él no había robado ningún gato, que él pensaba que no tenía dueño, entonces el dejándolo en el piso hizo que el gato decidiera con quien ir.

Camila triste fue a contarle a su mama y ella la abrazo y le dijo si hubieras hecho caso a tu papa y a mí, nada de esto hubiera ocurrido.

B- Indagamos: ¿Porque creen que Camila quería una mascota? ¿Qué le paso a la mascota de Camila? ¿Por qué se fue de su casa? ¿Qué le dijeron sus padres? ¿Ustedes porque tienen mascotas? ¿Cómo llego la mascota a su casa? ¿Cómo alimentan a sus mascotas? ¿Quién las alimenta?

C- Realizamos con la ayuda de la familia el gatito del cuento, utilizando una botella descartable. Luego la pinto y decoro y lo convierto en un lapicero.



DIA 8**Área Curricular: Educación Física**

Entrada en calor: Deberán realizar movimientos articulares con brazos y piernas.

-En posición de parados, deberá levantar una pierna, luego la otra, con los brazos levantados, "haciendo equilibrio". Tocándose con las dos manos la nuca, luego la cintura, la panza, etc.

¡Luego balanceando la pierna suavemente... ojo! ¡Sin caerse!

Levanto la pierna derecha hacia el costado, acompaño con los brazos, levanto la otra pierna hacia el otro lado.

Después colocar una silla firme, el niño/a camina en puntas de pie hasta allí, subirá a la silla y saltará. Realizar toda la actividad 4-5 veces.

-Tesoro escondido: El adulto deberá esconder un objeto (un peluche, una pelota), luego todos los integrantes de la familia deben encontrar el tesoro, y así sucesivamente continua el juego.

Vuelta a la Calma: nos convertimos en un elástico y estiramos cada parte del cuerpo.

¡No olvides lavar tus manos al terminar de jugar!

DIA 9

Escuchamos la canción de los números. Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=wpF2ol3KQvM&feature=youtu.be>

Jugamos al tejo: Dibujamos el mismo en el suelo pintando un cuadrado con el número 1 dentro, y así sucesivamente hasta el número tres. Cuando llegamos al 4 se pintan dos casillas, una al lado de la otra con el número cuatro y otra con el número cinco. Después colocaremos un cuadrado con el 6 y volveremos a dividir la línea en dos casillas con el siete y el ocho. Después, otro piso con el cuadrado del nueve, seguido del diez.

Tiramos una piedra pequeña que deberá caer dentro del cuadrado. Se tiene que alcanzar saltando de casilla en casilla a la pata coja, después regresar a la línea de salida. Sólo en las casillas dobles se pueden apoyar ambos pies. Se repetirá la operación desde el número uno hasta el diez. El objetivo es tirar la piedra hasta completar todas las casillas.

**DIA 10**

Proponemos jugar al "GALLITO CIEGO". En primer lugar, se debe elegir que integrante de la familia llevará la venda de forma tal que no vea nada. El resto de la familia se pone en círculo alrededor del gallito, tomados de las manos. El gallito debe dar 3 vueltas sobre sí mismo antes de empezar a buscar para que no sepa dónde está. La tarea del gallito consiste en atrapar alguno de los integrantes que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando el gallito atrape a uno de ellos, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta se intercambian los papeles. ¡A quedarse en casa y cuidarse mucho!