

Guía N.º 15

Escuela: Rosario Vera Peñaloza

Docente: Norma Gómez

Directora: María Amelia Agüero

Nivel Inicial: Sala de 5 años

Turno: Mañana

Título: ¡Me siento grande, por trabajar en el cuaderno!

Semana desde el 19 de octubre al 30 de octubre del 2020.

Contenidos:

-Dimensión comunicativa y artística:

•Ámbito Educación Musical.

Contenido: Ritmo. Pulso. Movimientos corporales. Percusión.

•Ámbito literatura infantil; Núcleo oralidad; habla, escucha y conversación de textos literarios.

•Ámbito Artes Visuales. Núcleo: de producción, organización del espacio bidimensional.

•Ámbito Juego; juegos motores: motricidad fina.

Dimensión: Formación personal y social.

•Ámbito Educación Física; núcleo: Apropiación y aceptación de los roles en el juego. Contenidos: Habilidades motoras: transporte de objetos.

-Dimensión del ámbito Natural Socio-cultural: Ámbito Matemática: Núcleo; número y sistema de numeración. Conteo.

-Dimensión transversal: juego; juegos con reglas.

Actividad N° 1

☺ Escuchar el cuento de “Elmer, el elefante” que enviará la docente y conversar con mama: ¿Qué animal era Elmer? ¿Cómo era Elmer? ¿En qué lugar ocurre este cuento? ¿Los otros elefantes lo discriminaban por ser diferente? ¿Qué hace Elmer para cambiar su aspecto? ¿Cómo los hacía sentir Elmer a los demás? ¿Lo pudieron reconocer después de cubrirse con ese fruto y cambiarse de color? ¿Por qué decidió hacer una broma ante todos los elefantes? ¿Qué hizo que volviera su color? ¿Qué decidieron hacer todos los elefantes una vez al año?

¿Elmer se sentía mal por ser diferente? ¿A Elmer le gustaría ser igual que todos, si los demás que conviven con él no lo ven diferente? ¿Cómo te sientes vos cuando te discriminan por tener alguna diferencia? ¿Vos tratás mal a los demás por ser diferentes?

☺ Colorear un elefante Elmer cada integrante de la familia, luego los podrán comparar y verán que cada uno ha coloreado de manera distinta y así lograr reflexionar sobre las diferencias.

Actividad N° 2

☺ Trabajar en el cuaderno: colocar la fecha, debajo cómo está el día.

-Pegar al elefante Elmer que coloreaste antes y escribir su nombre (en imprenta mayúscula).

Actividad N° 3

☺ Escribir entre toda la familia una carta o nota a Elmer diciéndole que cosas nos gustan de él, por ejemplo, que es gracioso o que es colorido, contarle porque nos gusta que sea diferente a los demás, enumerar las cosas buenas que tiene y hace. Podrías decorar el contorno de la nota con muchos colores.

Actividad N° 4

☺ ¡Jugar a completar a Elmer!

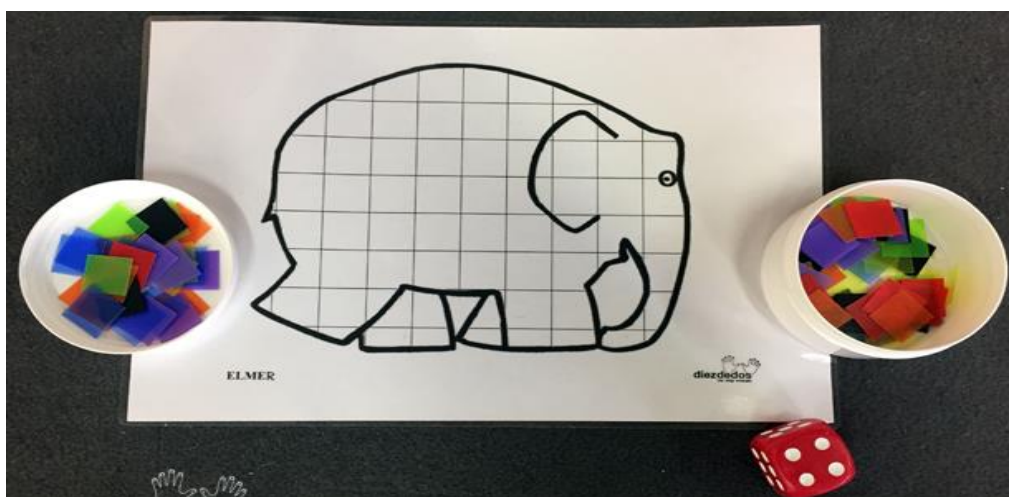
-Materiales: 1 plantilla con el dibujo de Elmer

-2 dados

- 50 cuadrados de diferentes colores de aproximadamente 1cm X 1cm

-2 vasitos de plástico o recipientes pequeños para colocar 25 cuadraditos para cada participante.

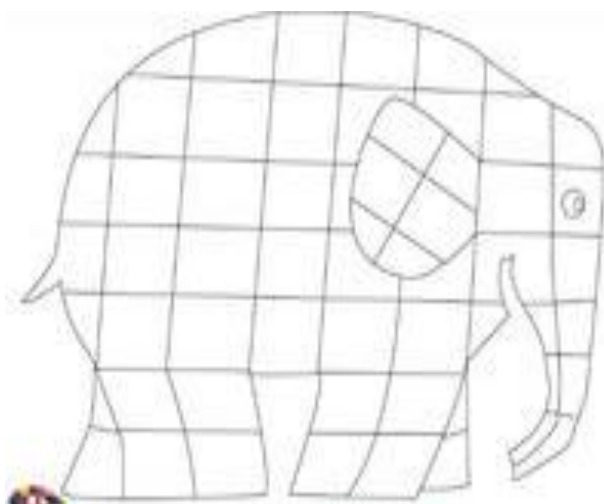
-Procedimiento: Este juego se trata de rellenar la figura de Elmer con los cuadraditos de colores. Se juega de a dos, por turnos y usando los dos dados. Un alumno tira los dados cuenta el puntaje obtenido entre los dos dados y pone sobre Elmer tantos cuadrados como indican los dados. Pasa el turno al siguiente compañero. El jugador que coloca sobre Elmer el último cuadrado es el ganador por completar a Elmer.



Actividad Nº 5

☺ Trabajar en el cuaderno: colocar la fecha, debajo cómo está el día.

-Pegar a Elmer y pintar tantos cuadraditos como indica el número:



•5

•4

•7

•3

•8

Actividad N° 6 de Educación Musical**Dimensión: Comunicación y artística****Contenido: Ritmo. Pulso. Movimientos corporales. Percusión.**

- Escuchar la canción “Tío Mario” (audio y video de la canción, será enviado por WhatsApp).
- Dibujar en orden a los animales que aparecen en la canción y lo que el tío Mario tiene para curarlos.
 - A partir de la canción conversa con tu familia e imitar:
 - ¿Cómo hace el oso? ¿Cómo hace la serpiente? ¿La jirafa hace algo?
 - ¿Qué característica tiene? ¿Por qué será que tiene el cuello tan largo?
 - Escuchar de nuevo la canción y acompañar con las maracas que hiciste, marcando el pulso y bailando.
- Escuchar la canción “DICEN” de los animales” (audio y video de la canción serán enviado por WhatsApp).
 - Bailar acompañado de tu familia, siempre exagerando los movimientos. Por ejemplo: “Dicen que el elefante es gordo, gordo, gordo, camino estirando los brazos como si fuese muy gordo, “y yo soy muy flaquito” me hago como si fuese un palito, muy flaquito.
- Dibujar los personajes que más te gustaron de la canción.

Actividad N° 7

😊 ¡Jugar a las adivinanzas!

-Elaborar una adivinanza con Elmer y otra con otro animal de la selva.

-Leer la siguiente adivinanza y adivina qué letra es:

* ES UNA DE LAS VOCALES.
*LA DIBUJO CON 4 PALITOS
*ES LA PRIMER LETRA DE
ELEFANTE.
*ES LA PRIMER LETRA DE
ELMER.

Actividad N° 8

☺ Trabajar en el cuaderno: colocar la fecha, debajo cómo está el día.

-Dibujar a Elmer, al lado la letra "E" y decorar con papelitos de colores.

Actividad N° 9

☺ ¡Jugar con Elmer a embocar aros en su trompa!

-Elaborar con ayuda de mamá a Elmer colocando un tubo de servilleta como trompa para poder embocar en ella los aros como en el ejemplo, pueden jugar los participantes que quieran el juego consiste en tratar de embocar los aros y el que más aros emboque gana, pueden ir tomando nota de quienes participan y debajo ir marcando con un palito cada vez que emboque un aro al terminar 3 o 4 rondas se realiza el conteo para ver quién ganó.

**Actividad N° 10 de Educación Física**

Título: Transporte de objetos.

Capacidad: Resolución de problemas.

Actividades: ¡Hola! Vas a necesitar los siguientes materiales: Dos botellas plásticas, colocadas a cuatro metros de distancia para indicar la partida y la llegada en los ejercicios o unas sillas, una caja con juguetes, un globo o pelota.

1-Poner música y bailar moviendo todo el cuerpo para entrar en calor.

2-En este ejercicio utilizar el globo: Trasladar el globo manteniéndolo en el aire con cualquier parte del cuerpo hasta donde está la botella.

3-Ubicarse para salir al lado de la botella plástica, debes transportar, llevar la caja con algunos juguetes, hasta donde se encuentra la otra botella.

4-Juega moviendo elementos en casa: Elegir dos botellas plásticas con agua hasta la mitad, un almohadón, juguetes, ropa para lavar, pelotas, etc.

Colocar los elementos en una silla, en el otro extremo a cuatro metros una caja vacía. Debes trasladar todos los elementos que están en la silla de a uno y ponerlos dentro de la caja lo más rápido que puedas. ¡Puede jugar toda la familia!

Enviar fotos realizando las actividades a la docente.

Actividad N ° 11

☺ Trabajar en el cuaderno: colocar la fecha, debajo cómo está el día.

-Ver el video <https://youtu.be/bAC92NAaYtM> de Baby radio. La canción de la vocal "E" con Mon el dragón que también será enviado por WhatsApp, center la canción, repetir algunas de las palabras que empiezan con E como elefante y luego dibujar algunos de los objetos que menciona la canción y con ayuda escribir su nombre.

Directora: Agüero, Amelia

