

GUÍA PEDAGÓGICA N° 8

-Escuela: JINZ N°40

-Docente: Claudia García, Emilce Macia, Maria Alejandra Fernández, Maria Ines Rodriguez, Martin Noguera, Noelia Rueda, Patricia Toledo, Ramiro López, Sandra González, Yanina Villavicencio, Yanina Yusif

-Sala: 5 años - Nivel Inicial

-Turno: Mañana y Tarde

-Área Curricular: Ambiente social

- Contenido: Reconocimiento de los integrantes de la familia

-Título de la propuesta: “Mi familia”

-Actividades:

Actividad N°1:

Se propondrá a los chicos observar una foto de la familia completa y se le preguntará con ayuda de un adulto ¿Cómo está compuesta su familia? Luego algún integrante de la misma les contará por qué eligieron su nombre y el de los hermanos (en el caso de tenerlos). Previamente el adulto deberá preparar una hoja con renglones indicando el inicio del mismo con un punto (uno para cada integrante). En un breve audio la docente explicará a los niños qué es un renglón, donde y como tienen que comenzar a copiar. El adulto deberá escribir los nombres de los integrantes de la familia en otra hoja para que los chicos puedan ir copiando letra por letra. También podrán decorar el trabajo pegando papelitos en las orillas de la hoja a modo de marco, pueden utilizar papel de revistas, diarios, de colores, etc. o si cuentan con témperas, marcar deditos alrededor.

-Docente: Claudia García, Emilce Macia, Maria Alejandra Fernández, Maria Ines Rodriguez, Martin Noguera, Noelia Rueda, Patricia Toledo, Ramiro López, Sandra González, Yanina Villavicencio, Yanina Yusif

Actividad N°2:

Hoy vamos a conocer más sobre nuestra familia. Se pedirá al adulto que les muestre el video “La Familia” que explica sobre el árbol genealógico. Luego del video se charlará y se preguntará ¿Qué pasa en el video? ¿Cómo se llama el árbol? ¿Para qué sirve? ¿Cómo estará formado nuestro árbol? <https://youtu.be/CtiGOIQYwhs>.

-Se propondrá armar el árbol genealógico de su familia. Para ello podrán utilizar fotos o dibujos de la cara de cada integrante de la familia y luego escribir, el que se anime, las palabras mamá, papá, abuelo, abuela, hermano etc.

Actividad N°3:

Hoy vamos a hablar sobre los abuelitos. Se invitará a los chicos que con ayuda de un adulto realicen una video llamada, o llamada común, a los abuelos o quien cumpla con este rol, donde se les propondrá que les pregunten ¿A qué jugaban cuando eran chiquitos? ¿Qué juguetes había? Luego se pedirá que les cuenten y les enseñen algún juego tradicional de su infancia.

-Se invitará a los chicos que junto a los papás jueguen al juego que aprendieron. Para finalizar se propondrá dibujar a los abuelos y escribir el nombre del juego que les enseñaron.

Actividad N°4:

Se deberá propiciar un momento de conversación en el que puedan participar todos los integrantes de la familia. Se propondrá responder entre todos las siguientes preguntas: ¿Qué valores tienen como familia? ¿Cuál es el que más los identifica? ¿Qué cualidades pueden resaltar de cada uno de los integrantes? ¿Cuáles son las cosas que más disfrutaban hacer juntos? A continuación, deberán confeccionar un cuadro familiar en donde deje constancia los valores que tienen como familia, puede estar acompañado por fotos, dibujos, collage, palabras, entre otros. Finalmente deberán buscar un lugar importante de la casa para colgar el mural que confeccionaron.

Actividad N°5:

El adulto le comentará que jugaremos a “La Escondida”. Antes de comenzar a jugar, le preguntará ¿Sabés cuál es el juego de “La Escondida”? ¿Alguna vez jugaste o viste a alguien jugarlo? De acuerdo a las respuestas se le explicará o se dará comienzo con el juego.

-Se presentará al niño el juego explicándole las reglas del mismo. Pueden jugar la cantidad de integrantes de la familia que deseen. Se le explicará al niño que es un juego tradicional, es decir, que se juega desde hace muchos años y se fue transmitiendo de generación en generación. El juego consistirá en que uno de los jugadores deberá contar hasta 10 (afirmado en la pared o mueble) con los ojos cerrados para no ver en dónde se esconden los demás jugadores. Una vez que contó hasta 10 deberá salir a buscar a los jugadores, y si los encuentra, deberá correr hasta el lugar donde estuvo contando antes que el otro jugador y hacer la “Piedra”, gana el último jugador en ser encontrado. Pueden ir rotando los roles cuantas veces deseen.

Actividad N°6:

Para esta actividad se necesitará 1 mazo de cartas españolas (sin comodines, caballos y reyes). Si no tienen cartas en casa las pueden imprimir o fabricar de modo sencillo, solo con los números (4 juegos del 1 al 10).

-Se mostrarán a los chicos las cartas para que las vean y manipulen. Se propondrá un juego en el que participará toda la FAMILIA: “La casita robada”. El adulto le explicará al niño las reglas del juego: se reparten 3 cartas a cada jugador y se ponen 4 boca arriba en el centro de la mesa. Por turnos cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando haga pareja con una de las que tiene en la mano (tiene que ser de igual número, ej.: 3 con 3 de cualquier palo), ese par de cartas lo pone boca arriba, a su costado formando una pila o "casita". El siguiente jugador busca la pareja para su carta en la mesa o en las “casitas” de sus compañeros, si no puede robar porque no encuentra pareja, debe dejar una carta en el centro de la mesa boca arriba. Cuando los jugadores se quedan sin cartas, se vuelven a repartir 3 para cada uno. El juego termina cuando ya no quedan más cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas en su “casita”. ¡A jugar se ha dicho!

Actividades de Educación Física:

3

-Docente: Claudia García, Emilce Macia, Maria Alejandra Fernández, Maria Ines Rodriguez, Martin Noguera, Noelia Rueda, Patricia Toledo, Ramiro López, Sandra González, Yanina Villavicencio, Yanina Yusif

Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo manipulativo: arrojé y lanzamiento.

Capacidad: Resolución de problemas, aprender a aprender, comunicación.

Actividad: Enumerados.

Materiales: pelotita de papel, papel.

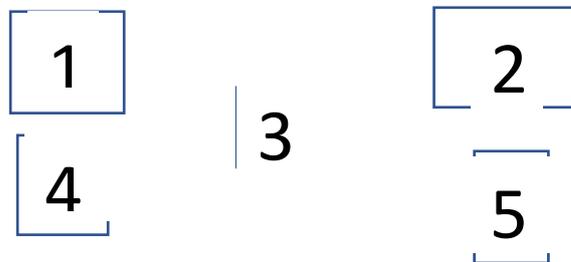
Participantes: 1 o más.

Inicio: se propone que busquen papel de diario u hojas y en compañía de la familia realicen varias pelotitas arrugando las hojas de diferentes tamaños. Luego en una pared se colocan números, los cuales estarán dibujados en hojas (como lo indica la imagen).

Desarrollo: Cada integrante de la familia se colocará a una distancia de 1,5 mts aproximadamente, con pelotitas en la mano. Un adulto encargado deberá decir un número y de a uno cada integrante deberá lanzar la pelota al cuadro con el número correspondiente. El adulto deberá anotar con rayitas en una hoja si tocó el número o no.

Cierre: una vez que no les quede más pelotitas en mano se deberá contabilizar cuantas pudieron tocar el número.

Variante: se puede realizar con los colores, animales.



Actividades de Educación Musical:

Contenidos seleccionados: Voz cantada. Canto: Interpretación de canciones: “Saludo a la Bandera: “Muy Cerquita Tuyo”.

Desarrollo de actividades

- 1- Te invito a buscar el siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=VGsmGouK51I>
“Canción: Muy Cerquita Tuyo”.
- 2- ¿De qué habla la canción? ¿Escuchaste esta canción alguna vez en el Jardín? ¿Quién la canta? ¿Qué instrumentos se escuchan?
- 3- ¿Te animas a cantarla?

Para aprenderla te propongo los siguientes pasos:

- a) Volver a escuchar la canción.
- b) Intentar acompañarla con lalaleos.
- c) Dividir la letra de la canción en frases y repetirlas. Para que sea más divertido podemos jugar al eco.
- d) Una vez aprendida la letra intentar cantarla. Si te animas puedes grabar un audio.

Actividades de Artes Visuales:

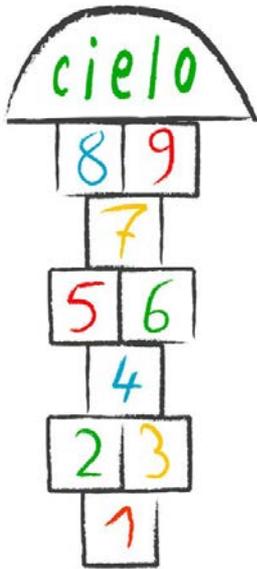
Título de la propuesta: “Cuatro lados iguales”.

Contenido seleccionado: Figuras geométricas: el cuadrado.

Inicio: se realizará una lectura de imagen de la obra “Caracteres en amarillo” del artista Paul Klee. Se preguntará qué ven, qué colores hay, si es el mismo color o diferente, que formas tiene, a qué se parece, que sucede con las líneas negras, qué materiales utilizó el artista para realizar la obra, qué herramientas, etc. La idea de la lectura de imagen es entrenar y agudizar la mirada del alumno para que identifique, por un lado, el contenido transmitido, en este caso el cuadrado, y, por el otro, los diferentes elementos del código visual como el punto, la línea, el color, etc. Además, conocer al artista y su contexto.

Desarrollo: con la ayuda de un adulto se dibujará y recortará, con una tijera de punta redonda, un cuadrado de cartón de aproximadamente 30 cm o 40 cm de cada lado. Este servirá de molde para trazar sobre el piso, con tiza o ladrillo, una rayuela.

Instrucciones del juego:



Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

El niño comienza a recorrer el circuito saltando con un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.

Cierre: se solicitará al alumno que indique cómo realizó la actividad, qué materiales utilizó, qué percances tuvo, qué aciertos, etc.

Directora: Judith Ridao – Vice Directora: Alejandra Hermoso