

## GUÍA PEDAGÓGICA N°11

**Duración:** 24-08-20 al 04-09-20

**Docente:** Gisela Aguilera

**Nivel inicial:** sala de 5 años

**Turno:** Mañana

**Área:** Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Social y Natural.

**Competencias: Aprender a aprender:** Reflexión sobre los propios procesos.

**Pensamiento crítico:** Deducción e inferencia de criterios, principios, procedimientos y nociones de manera autónoma y colectiva.

### TÍTULO: TUS DERECHOS, LOS DE TODOS LOS NIÑOS.

#### ACTIVIDADES

**Ámbito:** Identidad. **Contenido:**\* Imagen positiva de sí mismo.

**Actividad N°1** Junto a mamá observa el siguiente video “Mi nombre”. Disfruta y presta mucha atención <http://youtu.be/db60bmiGI5M>

\*Luego cuéntale a mamá ¿Cómo te sientes cuando escuchas tu nombre?, ¿Cuántos nombres tienes?, ¿Cuál es tu apellido?, ¿Sabes dónde aparece tu nombre y apellido junto a una foto tuya?

**Todas las personas tenemos **Derecho a un nombre**, pero no sólo las personas también nuestras mascotas.**

\* Te invito a que preguntes el nombre de cada uno de tu familia. Capaz se repitan algunos nombres, pero tranquilo, tenemos muchas más características que nos diferencian de los demás y nos hacen ser especiales.

**Ámbito:** Lenguaje. Ed. Física **Contenido:**\*Reconocimiento del propio nombre y otras palabras significativas. \*Percepción y experimentación de posturas y estados corporales.

**Actividad N°2** Te invito, junto a mamá, observen tu D.N.I. Busca dónde aparecen números y letras. \*Sigue observando tu D.N.I. y trata de encontrar tu nombre. Cuenta las tetras que

tiene, ¿Cuál es tu primer nombre?, Si tienes dos nombres, ¿Con cuál te gusta que te llamen?, ¿Cuál es tu apellido?

\*Busca en el patio de tu casa piedritas, lávalas y déjalas secar. Luego píntalas de algún color y con ayuda de mamá escribe en cada piedra las letras que forman tu **NOMBRE**. Una vez secas, puedes comenzar armar tu nombre. Si te animas, busca más piedritas limpias y escribe las letras que forman tu **APELLIDO**.

\*En compañía de mamá observa tu nombre en el D.N.I. y forma con las piedritas tu **nombre y apellido**. Practica las veces que sean necesarias.

**Educación física** 1-jugaremos a Simón dice...uno de los participantes será quien dirá las consignas a realizar que los demás rápidamente ejecutarán, por ejemplo: Simón dice que corras muy rápido, Simón dice que saltes en un solo pie y con una mano te toques la cabeza, Simón dice que te acuestes, Simón dice que saltes hasta tocar el cielo, etc.

Si desean pueden cambiar de rol, y que otro participante diga las consignas de simón dice...

**Ámbito:** Ambiente Social. **Contenido:**\*Descubrimiento y comprensión de su forma de vida.

**Actividad N°3** Pide a mamá que te muestre una foto de tu familia. ¿Cuántas personas forman tu familia?

**Todos los niños tienen Derecho a una familia que los ame y cuide, pero no todas las familias están constituidas igual, algunas tienen más integrantes que otras.** \*Observa el siguiente video y verás muchas familias diferentes y muy felices.  
<https://youtu.be/3Ph23pQgk14>

\*En una hoja dibuja a tu familia. Con ayuda de mamá escribe el nombre de cada uno.

\*Te invito a que mandes un video contando cómo está constituida tu familia. No te olvides que las mascotas también son parte de la familia.

**Ámbito:** Juego. Música **Contenido:**\*Percepción óculo-manual y manipulación intencional del objeto.\* Expresión corporal- Ritmo en compás simple.

**Actividad N°4** ¿Sabías que **jugar también es un Derecho** de los niños? Por eso te propongo armar juegos con materiales que tengan en casa. ¿Comenzamos?

**A embocar:** Materiales: -1 tubo de cartón (servilleta de cocina) o 2 tubos de papel higiénico – cartón –tijera.



Pasos: -Cortar un cartón con forma cuadrada y luego pegar sobre él el tubo de servilleta.- Cortar círculos de cartón, recuerda que debes cortar por dentro también para luego poder embocar dentro del tubo. Puedes pintarlos del color que elijas. ¡listo! Tu nuevo juego de emboque está terminado. Invita a tu familia a jugar, puedes colocar reglas, como: cada uno tiene 3 tiros y gana el que acierta más cantidad.

**Vuela vuela Volantín:** Materiales: -2 ramitas de árbol (lo más rectas posibles) -piola -bolsa de residuo -pegamento.



Pasos:- Colocar los palitos en forma de cruz y atarlos en el medio con la piola- Pasar la piola por las cuatro puntas de los palitos y que quede tirante -Colocar la estructura de palos arriba de la bolsa y cortarla un poco más grande de la medida, ya que luego se hará un doblés de la bolsa sobre la piola que unen los palitos, pegándolo. –cortar dos piolas más larga que los palos, con una piola atar en ambas puntas de un mismo palo y con la otra piola hacer lo mismo con el otro palo –por último, atar muy firme (en el medio de las dos piolas) el ovillo para luego comenzar a soltar una vez que esté en el aire. Espero puedas disfrutar del volantín en compañía de tu familia, que seguro te quedará hermoso. \*Mandar una foto de tus nuevos juegos.

**Música** Mira y escucha el siguiente video: <https://youtu.be/6W-d0xUV0TM>

¿Te animas a bailarlo? Seguro que sí, ¡es un ritmo muy contagioso!

**Ámbito:** Literatura Infantil. Convivencia. Música **Contenido:**\* Dictado al adulto \* Adecuación a las normas de convivencia \*Expresión corporal-Melodía: modo mayor.

**Actividad N°5** Observa con mamá la siguiente imagen.\*Conversa: ¿Cómo está el nene?, ¿Cómo se sentirá?, ¿Por qué tiene su cuerpito así?, ¿Qué le habrá pasado?, ¿Qué le dirías para que se ponga bien?, ¿A qué personas le avisarías si ves un nene o nena lastimado?, ¿Esto solo pasa en los cuentos?



\*Junto a mamá arma un cuento cortito con las siguientes imágenes. **Puede dictarle a mamá mientras escribe o puedes grabar un audio y mandar al grupo.**No te olvides de escribirle un nombre.



\*Puedes comenzar el cuento con **HABÍA UNA VEZ**, **LUEGO UN PROBLEMA** y **FINALMENTE**. Piensa los nombre que les colocarás a los personajes.

**Todos los niños del mundo tienen el Derecho a recibir amor, cuidado y respeto. RECUERDA QUE JUNTO A TUS PAPIS SOMOS MUCHAS LAS PRSONAS QUE DEBEMOS AYUDARTE CUANDO ESTÉS MAL O TRISTE.**



**Música** Mamá o alguien de la familia te ayudará a memorizar la canción. Repítela muchas veces, ¡seguro lo lograrás!

**Ámbito:** Ambiente Social **Contenido:**\*Conocimiento de elementos construidos por la sociedad.

**Actividad N°6** En compañía de un familiar recorre tu casa y recuerda todos los espacios que tiene (cocina, habitaciones, baño, patio, etc.).

\* Pregunta a papá o mamá ¿con qué materiales está hecha tu casa?, ¿Cuántos lugares tiene?, ¿Cuál es tu lugar favorito en tu casa?

\*Sobre una hoja dibuja el lugar de tu casa que más te gusta estar y jugar. Con ayuda de mamá escribe el nombre del lugar.

**¿Sabías que todos los niños también tienen Derecho a una Vivienda y estar alimentados? Por eso es muy importante cada hogar del mundo porque hay amor, cariño, compañía, alimentación saludable y una casa que los resguarde.**

\*Junto a mamá busca, recorta y pega, alimentación saludable como verduras, frutas, carne, pollo, pan, fideos, etc. \*Elije 3 alimentos y escribe sus nombres como puedas.

**Ámbito:** Ambiente Natural **Contenido:**\* Hábitos, cuidados saludables y visitas a profesionales de la salud.

**Actividad N°7** Observa junto a mamá la siguiente imagen. Coméntale a mamá ¿qué ves?, ¿Sabes en qué lugar atienden las doctoras y enfermeras?, ¿Cuándo hay que ir al médico?



\* Pídele a mamá que mida tu altura con una lanita. Luego, elegí **una** mano y **un** pie, píntalos y deja tu huella en una hoja. También pega la lanita con la que te mediste.

\*En estos días de cuarentena, ¿te has enfermado?, ¿Has visitado al doctor?, ¿Te han colocado alguna vacuna?, ¿Para qué sirven? ¿Y los remedios, para qué sirven?, ¿Se te ha caído algún diente?, ¿Visitaste al dentista?

\*Junto a tu familia construye un juego con casilleros (como el juego de la Oca) donde habrán algunos obstáculos. En el casillero SALIDA se ubican las fichas y avanzan de

acuerdo al número que sale en el dado hasta la LLEGADA. Gana el niño que llegue primero. Los casilleros tendrán números desde el **1 al 20** y los obstáculos serán: - **CASILLERO 3**: Me desabrigué y salí al patio un día de lluvia, entonces me resfrié. **Pierdo un turno.** -**CASILLERO 5**: No me gusta comer verduras y mi cuerpito necesita defensas. **Retrocedo un casillero.** - **CASILLERO 10**: No lloré cuando mamá me llevó a vacunarme. **Avanzo dos casilleros.** -**CASILLERO 15**: Me lavo los dientes después de cada comida. **Avanzo dos casilleros.** -**CASILLERO 20**: **LLEGASTE**, ¡jugaste muy bien! Eres un niño feliz y sano.

**Ámbito:** Identidad. Ed. Física **Contenido:**\* Reconocimiento y aprecio por sí mismo.\*Percepción y experimentación de posturas y estados corporales

**Actividad N°8** Con mucha atención, disfruta del cuento: “Los sueños del sapo” <https://www.youtube.com/watch?v=YxZUfFPFnbU>

\*Comenta con mamá: ¿Con qué soñó ser el sapo?, ¿Le gustó ser polilla?, ¿y ser caballo?, ¿Por qué?, Fue feliz siendo ¿qué animal?

\*Te preongo que con los ojitos cerrados pienses ¿qué te gustaría ser? Y Cuéntale a mamá ¿Por qué te gustaría? (PUEDE SER TODO LO QUE TU QUIERAS).

\*Luego elije **uno** de todo lo que quieres ser y sobre una hoja, dibújalo. Comenta con mamá si puedes hacer más cosas siendo **tú mismo** o ese personaje que elegiste. Dibújate.

\* Pide a mamá un espejo. Observa tu carita en él. Presta mucha atención si tienes algún lunar, alguna cicatriz, el color de tus ojos, de tus cejas, de tu pelo, **¡mírate muy bien!** Luego sobre una hoja dibuja tu carita, ocupa toda la hoja, es decir has tu carita bien grande. Mírate al espejo las veces que sea necesario para ir dibujando las partes de tu cara; hasta tener un retrato tuyo. Puedes pintar tus ojos, pelos, etc. Da vuelta la hoja y escribe tu nombre.

**Educación Física** 1-Para este juego necesitaremos un mazo de cartas.

Se repartirán todas las cartas. El primero en dar vuelta una carta será el de la derecha del repartidor, y continuará la mano hacia la derecha. Formando un mazo en el centro de la mesa.

-si toca 1: todos deben atrapar al que le tocó la carta. -si toca 5: debe dar vuelta a la ronda saltando en un pie y cantando una canción. -si toca 10: se lleva todo el pozo del medio.

Gana quién se descarta más rápido. Puedes acordar otras prendas.

**Directora: Ángela Murcia.**