

**Guía Pedagógica N° 14.**

**Escuelas:** Esc. Antártida Argentina- Anexo C. Pismanta- Dalmacio V. Sarsfield- Pte. Mitre.

**Docentes:** Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta - Riveros, Fátima.

**Sección:** Sala de 4 años.

**Turno:** Único, Mañana y Tarde.

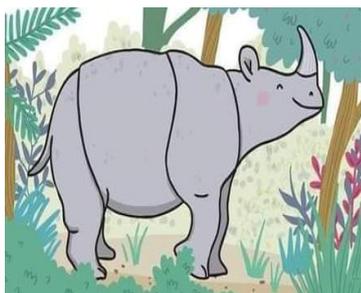
**Dimensión:** Ambiente Natural y Socio- Cultural- Personal y Social- Comunicativa y Artística.

**Ámbitos:** Ambiente Natural, Ambiente Social, Literatura Infantil, Convivencia, Autonomía, Educación Física, Expresión Corporal- Artes Visuales: Plástica, Música.

**Contenidos:** Escucha y disfrute de las narraciones o lectura de cuentos.

**Título: “Un fantástico mundo”**

**Día 1:** En familia leemos el cuento “El Rinoceronte Rafa”



En la selva de Java, a los pies de un monte, vive Rafa, el gran y fuerte rinoceronte.

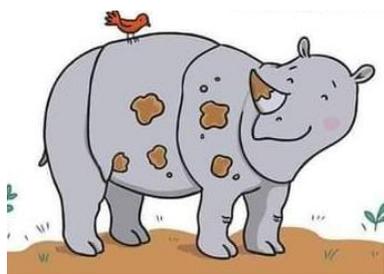
Su piel gris oscura es arrugada y un lindo cuerno corona su cara. Mientras come las frutas que alfombran el suelo se siente muy triste y busca consuelo.

-¿Qué me hace único? - dice llorando.

- No tengo amigos que anden buscando.
- Todos los animales tienen algo especial, un don único que les sienta genial.
- ¡Ya lo tengo!- grita con una sonrisa, y muy animado escapa a toda prisa. Seré un leopardo, con lindas manchitas color marrón oscuro sobre piel



**Docentes responsables:** Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta - Riveros, Fátima.



amarilla.

Pronto encuentra barro, húmedo y pegajoso.

-¡Perfecto!- Grita Rafa, - ¡Estaré muy gracioso!

Empieza a mancharse allí enseguida, utilizando su cuerno pincel colorido. Termina de pintarse y se mira con orgullo, pero el leopardo del árbol suelta un murmullo.

-¿Qué haces? Le pregunta con una sonrisa.

- Si, llevas el barro como una camisa!

- Quiero ser como tú, con manchas y puntos, subirme a los árboles y jugar los dos juntos.

- No puedes ser leopardo, si eres gris de color, ¡eres un rinoceronte!

Rafa esta triste, no sabe qué hacer,

- ¡Un animal fantástico es lo que quiere ser!

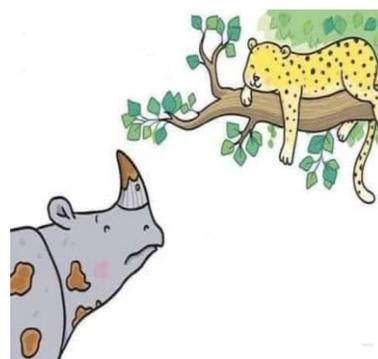
- ¿Qué me hace único?- dice llorando.

- No tengo amigos que me anden buscando.

- Todos los animales tienen algo especial, el leopardo con sus manchas me parece genial.

- ¡Ya lo tengo! - grita con una sonrisa, y muy animado escapa a toda prisa.

- Lo que de verdad me gustaría ser es una serpiente, con cuerpo y lengua largos, muy colorido.



Empieza enseguida, tumbándose en el suelo, se arrastra con las patas dobladitas.

- ¿Qué haces arrastrando tu cuerpo en el piso? No puedes deslizarte como una serpiente.

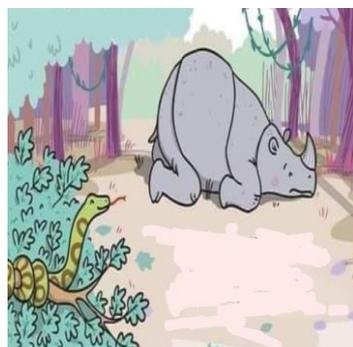
- Quiero ser como tú, deslizarme lentamente por el suelo de la selva susurrando suavemente.

- Tu piel es muy áspera, tu cuerpo muy duro.

Rafa se sentó, sin saber qué hacer.

- ¿Qué me hace único? dice llorando. No tengo amigos que me anden buscando... todos los animales tienen algo especial, la serpiente desliziéndose es simplemente genial.

El leopardo y la serpiente ven triste a su amigo querido, elaboran un plan.



## CUE: 700102600\_JINZ N°8\_ Sala de 4 \_ Guía 14

Serpiente: - ¡ya lo tenemos!- gritan con una sonrisa, y muy animados se van a toda prisa.

Tiene la piel dura como una armadura, los ojos brillantes y una gran frescura.

Leopardo: - con su hermoso cuerno, deslumbra a los animales con su corazón tan tierno.

- ¡Quiero ser como él! dice Rafa con ilusión. ¿Dónde encontrare a este animal?

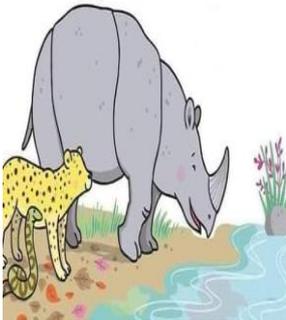
Es entonces, que a la selva se dirigieron para buscar al animal.

Llegaron cerca de un río, pero no hay nadie allí, ¡está todo vacío!

- vive aquí, ¡date prisa! Le dice el leopardo con una sonrisa. Pisando la arena se acercaron al río. ¡Encontrar al animal es un desafío!

Rafa se acerca para ver a este bicho, ¡con tantas cosas buenas que sus amigos le han dicho! Con los ojos brillantes, observa atentamente el agua del río que lleva la corriente. De repente se para y respira muy hondo. En el agua aparece una imagen al fondo, resulta que el animal que tanto busco... - ¡Es fantástico! ¡Es cierto!, ¡resulta que soy... ¡YO!

Esto fue lo que pasó y mi cuento se acabó.



- ★ ¿Qué animalito es Rafa?
- ★ ¿De qué color es el rinoceronte?
- ★ ¿Por qué Rafa se siente triste?
- ★ ¿Cómo es el cuerpo de Rafa?
- ★ ¿Qué animal se encuentra en el agua?



### Día 2:

1) Retomamos el cuentito del día anterior y contamos ¿Cuántas manchitas de barro tiene Rafa en su cuerpo? Luego, dibujamos a Rafa y le pintamos las manchitas con color marrón.

2) En familia conversamos sobre los valores que aparecen en el cuento luego hacemos un collage representando a cada valor para ello utilizamos papel de revista, plasticola tijeras y marcadores.

### Día 3:

3

**Docentes responsables:** Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta - Riveros, Fátima.

## CUE: 700102600\_JINZ N°8\_ Sala de 4 \_ Guía 14

1) En casa buscamos un lugar donde se pueda colocar una alfombra, manta, colcha etc., y nos sentamos sobre ella, luego un adulto leerá el cuento “El Patito Feo”, “Caperucita Roja” y “Los Tres Chanchitos”. Link de cuentos:

[https://drive.google.com/file/d/1g4baJA671hIWdba\\_1f0ENuMIpZ080Yo8/view?usp=s\\_haring](https://drive.google.com/file/d/1g4baJA671hIWdba_1f0ENuMIpZ080Yo8/view?usp=s_haring)

<https://arbolabc.com/cuentos-clasicos-infantiles/caperucita-roja>

<https://arbolabc.com/cuentos-clasicos-infantiles/el-patito-feo>

1) Luego, de haber leído los cuentos tradicionales, escucharán sonidos que un adulto emitirá o buscamos en YouTube. La propuesta consiste en adivinar de qué cuento provienen. Ejemplo: “ruido de un lobo” (Caperucita Roja); “sonido de un pato” (Patito Feo); “sonido de chanchito” (Los Tres Chanchitos).

2) **Ronda en familia:** Con los integrantes de la casa presentes, realizamos una ronda y tomados de la mano comenzamos a cantar. "Juguemos en el bosque mientras el lobo no está". Preguntamos: ¿Lobo estás?

Uno de los integrantes de la ronda será el lobo, y al finalizar el canto responde Si, y nombra alguna acción *por ejemplo:* estoy vistiéndome y así continúan hasta que termina de vestirse y sale en búsqueda.

**Día 4:** Querida familia en esta oportunidad me acerco ustedes y sus hijos a través de un saludo muy espacial, y esperando se encuentren todos bien. Vamos a recordar la guía N°4. Actividades

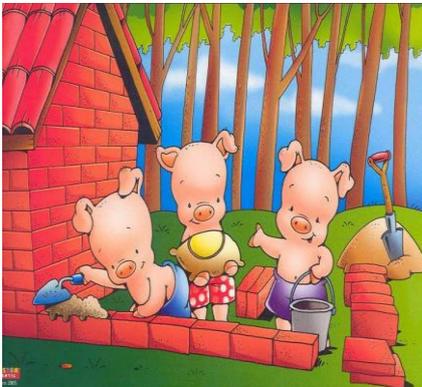
1. Para una entrada en ambiente jugamos a imitar como se mueven los animalitos. Como salta el conejo, el canguro, como camina el perrito, como vuelan las aves, etc.
2. En la medida de sus posibilidades en un papel, cartón, pared o piso (en estos 2 últimos con un material fácil de quitar) dibujar un burrito y lo pego en alguna pared a la altura del niño, o puede ser colocado en el piso.
3. Buscamos un pañuelo o cualquier elemento que sirva, vendamos los ojos del participante.

4. Con un marcador, lapicera, lápiz, le pedimos al nene o adulto que dibuje las partes que le falten, los demás participantes guiarán hasta donde este el dibujo.

Juego: GALLITO CIEGO.

1 participante. Con los ojos vendados deberá atrapar a otro, el que es atrapado realiza lo mismo.

**Día 5:** 1) **¡A volar la imaginación!** Utilizando diferentes fichas con las imágenes de los personajes, se colocarán en diferentes mesas para que el pequeño pueda crear un cuento original (mezclando distintos personajes de diferentes cuentos clásicos). Se les entregan figuras de "Caperucita Roja", "El Patito Feo", "Los Tres Chanchitos", "Blancanieves y los 7 enanitos", "Hansel y Gretel" "El gato con botas". Con ayuda de un adulto, crear un nuevo relato, y escribirlo en una hoja.





- 1) Invitamos a las familias para la **creación de títeres** de un cuento tradicional elegido por el pequeño. Podemos hacer títeres de dedo, para ello buscamos en casa guantes en desuso, tanto de lana como de goma, utilizaremos la parte de los dedos. También lo podemos hacer de cartulina, realizando rollitos que entren en los dedos. Otra alternativa puede ser, hacer títeres de cajas, botellas, buscamos dichos objetos, los decoramos y caracterizamos de acuerdo al personaje que se elija para realizar el mini teatrillo.

Luego, preparamos un lugar específico en casa, colocamos dos sillas, y sobre ella dos mantas o alguna tela que le sobre a mamá en casa, simulando un teatro. Con ayuda de un adulto escribimos un mini diálogo del cuento y lo representamos.

**Día 6:** 1) El adulto que acompaña deberá invitar al pequeño a revisar todo lo que ha guardado en su cofre del tesoro (cajita que decoraron para guardar los trabajitos). Pedirle que observe cada trabajo y que comente con la familia cómo lo hizo. Podemos realizar esta tarea de a poco, tomándonos el tiempo necesario para revisar todo lo guardado en nuestro cofre.

2) Proponer al pequeño que haga memoria junto con el adulto que lo acompaña, de los logros y habilidades que ha desarrollado durante este tiempo y que celebre este gran esfuerzo (con aplausos, música, baile, etc.)

3) Seguimos dialogando en familia: Conversar con el pequeño acerca de las actividades que le gustaron más, las que le gustaron menos, las que le parecieron fáciles o difíciles de hacer y por qué.

## CUE: 700102600\_JINZ N°8\_ Sala de 4 \_ Guía 14

**Día 7:** - Conversar en familia sobre los dibujos, cuentos y objetos que realizaron. Identificar lo que han aprendido juntos en cada una de estas actividades. En un rinconcito de casa exhibimos todos los trabajitos, (tesoro), que fuimos realizando durante este periodo, luego nos tomamos una foto junto a ellos y se la enviamos a la seño.

Luego de haber descubierto nuestro cofre del tesoro, recordando en familia todo lo que realizaron, las historias que sucedieron en el desarrollo de cada actividad; volvemos a guardar nuestro tesoro en su cofre, para que quede completamente seguro.

**Día 8:** Fichas voladoras -Como ya teníamos las ficha voladoras echas las usaremos nuevamente, si alguno no las tiene las puede realizar: En la medida de sus posibilidades recortar 20 círculos de cartón de 5 cm de diámetro. Pegar 2 círculos entre sí, uno sobre otro, esto para darle mayor firmeza y un mejor peso. Se puede pegar con algún tipo cola, silicona o pegamento casero “engrudo”, de esta pegatina obtendremos 10 fichas voladoras. Buscamos el lugar de la casa que usamos para hacer las actividades de Educación Física.

Juego: Fichas Voladoras. Descripción del juego: de 2 jugadores o más.

- Elegir un lugar de aproximadamente de 3x2mts o más grande. Buscar un vasito de plástico o un tarrito para que podamos atrapar las fichas voladoras dentro del mismo. Como se ve en la imagen.



- Se coloca uno en cada extremos, uno con el vaso y el otro con la fichas.
- Lanzan las fichas al otro extremo y se intenta atrapar las mismas. Quien más fichas atrape gana. Se puede repetir varias veces el juego. Lo hacen con una mano y luego con la otra.

**CUE: 700102600\_JINZ N°8\_ Sala de 4 \_ Guía 14**

- **Variante:** se puede colocar un cesto, balde, tarrito sin tapa etc. y se lanza las fichas voladoras intentando encestar. Con una y otra mano.



Juego: GALLITO CIEGO: 1 participante con los ojos vendados deberá atrapar a otro, el que es atrapado realiza lo mismo. Durante el desarrollo del juego se invita a recitar la siguiente rima:

“-Gallito Ciego ¿qué se te ha perdido?

- Una aguja y un dedal...

- Da tres vueltas y lo encontrarás...”

**Equipo de Conducción: Prof. Claudia S. Garay-Prof. Rosa E. Reiloba**