

GUIA PEDAGÓGICA N° 5

Escuelas: San José de Calasanz – Tierra del Fuego- Guemes.

Docentes: Allende Gema - Clarisa Costanzo.

Profesores de Especialidades:Diego Velasco- Rodrigo Ferreyra - Mercedes Quiroga.

Nivel Inicial: Sala de 5 años.

Turno: Mañana

Título de la Propuesta: “JUGANDO CONOCEMOS A LOS ANIMALES”

Área Curricular: Lengua- Matemática- Educación Física- Música- Plástica - Juego.

Contenidos:

Dimensión Comunicativa y Artística

- Habla y escucha: conversación, descripción.
- Línea-Quebrada: Exploración grafica en diferentes planos
- Rasgos distintivos del sonido; duración: sonidos largos y cortos.

Dimensión Formación Personal y Social:

- El cuerpo tiempo y espacio

Dimensión natural y socio cultural:

- Animales. Hábitat y características, desplazamiento o locomoción, alimentación, partes del cuerpo, piel que los recubre,

Dimensión Matemática:

- Sistema de numeración El uso del número: Conteo.

Juegos:

- Juego Dramático: Interés por el conocimiento del mundo social, a partir de la asunción de diferentes roles lúdicos.
- Juego con Reglas: Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

Actividades a realizar en casa

Día 1:

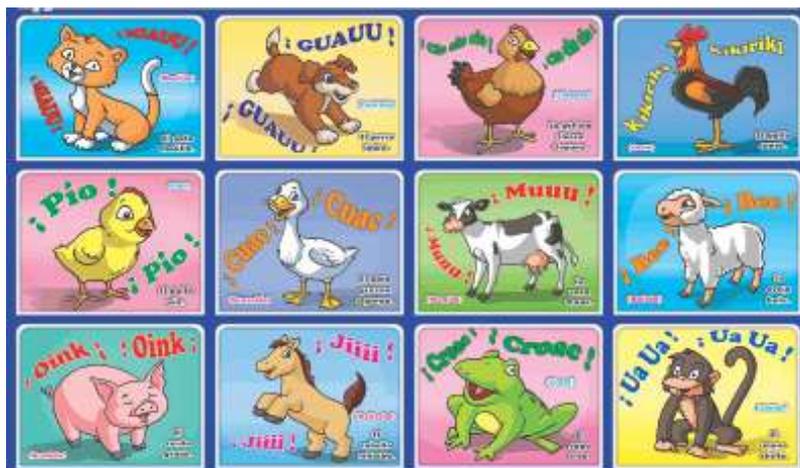
Hoy vamos a conversar de los animales que conoces ¿Cuáles son? ¿Puedes nombrarlos? ¿En casa tienes animales? ¿Cuál es el animal que más te gusta? ¿Cuáles son los animales que podemos tener en casa? Y ¿Cuáles no podemos tener en casa? ¿Por qué?

Preguntamos a cada integrante de la familia cuál es su animal favorito y el porqué.

¿Te animas a dibujar el que más te gusta a vos? Puede ser en el piso del patio, en una hoja de servilleta, en lo que quieras.

Día 2:

Proponemos jugar a realizar los sonidos de los diferentes animales que hay en la imagen. ¡Te animas!



ACTIVIDAD DE EDUCACION FISICA

Actividad 1:

Comenzamos con movimientos lentos y suaves. caminamos por el patio , hacemos círculos con los brazos como un molinete, hacia adelante y hacia atrás, luego lateral derecha e izquierda, caminamos en bípeda (parado) u luego en cuadrupedias (cuatro patas), caminamos como monos, como gigantes , como hormigas, como cangrejos, etc a estos ejercicios los repetimos aumentando la velocidad, podemos hacerlos cambiando las ordenes con música ,con silbato, con aplausos, etc

JUEGO bowling cieguito.

El juego consiste en arlar con botellitas diversas en distintos puntos colocadas paradas y a distintas distancias. el participante estará ubicado en una zona de lanzamientos donde esta está compuesta por un circulo y en el estarán ubicadas las pelotitas y el jugador con los ojos vendados , a la orden deberá girar en forma como ordena el guiador como por ejemplo 2 pasos a la derecha y lanzar . de esa manera deberá tirar la mayor cantidad de pinos en un tiempo.

Podemos hacerlo como: por ejemplo; arriba, arriba, abajo, más fuerte más lento, por abajo ,etc

Día 3:

Jugamos al Juego “Sacando los Huevos a la Gallina”

Este juego consiste en sacar los huevos a la gallina del gallinero.

¿Qué necesitarás para juga .2 dibujos de gallina-10 Tapitas o piedras que serán los huevos -2 vasos o platos plásticos.

¿Dónde se juega? En el patio de la casa.

¿Cómo se juega? Las tapitas o piedras que serán los huevos deben ir junto al dibujo de la gallina, así cada una tendrá sus 10 huevos.

Un adulto debe tocar un silbato/palmas y al toque del mismo el niño deberá salir y buscar los huevos que mas pueda traer. Luego será el turno del otro participante.

Con ayuda de un adulto se contarán los huevos y ganará el que más huevos pudo sacarle a la gallina.

ACTIVIDAD MUSICA

El pulso en música es una unidad básica que se emplea para medir el tiempo. Se trata de una sucesión constante de pulsaciones que se repiten dividiendo el tiempo en partes iguales.

Observar el siguiente video. <https://www.youtube.com/watch?v=kVdF2IM6vgc>.

Comentar en familia sobre lo escuchado en el video y señalar con qué partes del cuerpo recomienda marcar el pulso. Escuchar nuevamente el video y marcar el pulso con las partes del cuerpo que sugiere la canción.

Día 4

Juego “La Cola del caballo”

- 1- La familia se divide en dos grupos: Caballo y jinetes. Los caballos llevan un pañuelo sujeto en la cintura a modo de cola. Los jinetes al escuchar una señal de una persona de la familia, persiguen a los caballos y estos escapan hacia el refugio
- 2- El que es atrapado le da su cola al jinete y cambian de roles.



ACTIVIDAD DE PLÁSTICA:

-Tomo una hoja y dibujo el tallo y hojas de tres lindas flores de un bello jardín. Lo puedo dibujar con un lápiz verde o recortarlo en papel de color.

Día 5 ¡A jugar en Familia!



- 1- Se escribe en los papelitos nombres de animales que se desplacen de distintas formas: un gorila, una gallina, un canguro etc. Luego colocar en una bolsa los papelitos
- 2- Cada uno debe sacar un papel, un adulto le lee el papel a los niños. Recorrer un trayecto antes delimitado, caminando según el animal que le haya tocado.

ACTIVIDAD MUSICA

Escuchar el audio “Era una paloma”, que será enviado por el grupo de whatsapp.

¡Vamos a jugar! Los participantes se ubican uno en frente de otro a un paso de distancia. Comenzar a recitar la poesía a coro acompañando por verso con palma cruzada. Al llegar al verso “**¡punto final!**”, los participantes giran rápidamente sobre si mismos en forma simultánea al recitar la palabra “**punto**” y golpean entre si las palmas en la palabra “**final**” (esta vez sin cruzar y un poco más fuerte). Luego de la última palma el que se mueve pierde.

Día 6

En familia nos divertimos con estas adivinanzas. Un miembro de la familia lee las adivinanzas y entre todos tratamos de acertar la respuesta



Día 7

Vamos a observar muy bien estos animales y a decir: que comen, si tiene plumas o pelos, cuantas patas tienen, y a donde viven.



ACTIVIDAD DE EDUCACION FISICA

Actividad 2:

En una pared pegamos o dibujamos figuras como cuadrados, rectángulos, triángulos, je círculos, podemos hacerlos de distintos tamaños y colores, desde una zona de distancia de no más de 3 metros, y con una pelotita de media, lanzamos haciendo que esta impacte sobre lo que la consigna determina como por ej.: pegarle al triangulo azul, esto lo podemos hacer más divertido colocándole a las figuras números, los cuales al pégale con la pelota sumaremos puntos, al final del juego veremos quien tiene más puntaje, Nota: la distancia también puede variar.

DIA 8

JUEGO EN FAMILIA: JUEGO “EL CAMINITO”

Elementos: una tiza.

Se dibuja con tiza en el suelo una línea de partida y una línea de llegada. Entre la partida y la llegada se dibujan distintas figuras geométricas (circulo, cuadrado, rectángulo, triangulo) no muy separadas entre sí. Los participantes se ubican uno al lado del otro, detrás de la línea de partida, llevando un pedacito de tiza en la mano

¡Y SE JUAGA ASI! El que conduce el juego determina un camino nombrando una figura geométrica por ej. ¡VAMOS A RECORRER EL CAMINO DE LOS CIRCULOS! Un participante comienza a recorrer el camino , con la tiza en la mano, ira dando saltos de una figura ala otra, pasando solamente en este caso por los círculos, hasta alcanzar la llegada. Si con un salto no alcanza a llegar, puede dibujar con la tiza la figura para continuar el camino. Cuando el participante llega a la meta recién puede salir otro participante con otra figura geométrica, siguiendo así un nuevo recorrido

Actividad 2

Luego, con parte del lápiz que sale del sacapuntas (viruta), armo los pétalos, eligiendo diferentes colores, la decoro haciéndole ojitos, boquita, etc. Por ultimo pinto el pasto de color verde.



DIRECTORA DEL JINZ N° 28 : Prof. Sandra Ramirez