

GUÍA PEDAGÓGICA N° 5

JINZ N° 30 Escuela Sede: Gobernador Eloy Camus - Las Hornillas – Carlos Saavedra Lamas - 12 de Agosto

Docente: BOHEMI, Verena -BOLADO, Valeria - DÍAZ, Antonia - GUEVARA, Adriana - TELLO, Sandra – RODRIGUEZ, Emilia – QUIROZ, Gerardo - FERREYRA, Rodrigo

Nivel: Inicial

Sala: 5 años

Turno: Mañana y Tarde



Área curricular:

- **Formación Personal y Social: Autonomía - Educación Física**
Contenido: **Habilidades Motoras Básicas de Tipo locomotivo – Salto.**
- **Comunicativa y artística: Lenguaje oralidad - Literatura Infantil**
Artes Visuales: Plástica - Música Elementos del discurso musical: ritmo,
El canto: Canciones que incorporen juegos corporales y dramáticos o teatrales - Danza Expresión Corporal.
- **Ambiente natural y socio - cultural: Los animales domésticos**
Matemática Números y sistema de numeración, conteo oral, Recitado de la sucesión ordenada de números.
- **Juego: Juegos de construcción, Juegos motores.**

Título de la propuesta: “La alegría de nuestras familias, las mascotas”

ACTIVIDAD 1:

Ámbito Autonomía y convivencia.

- Observar el video **“CUIDAMOS NUESTROS DIENTES”** (video enviado por WhatsApp) .Buscar los elementos que menciona el video y practicar el cepillado de dientes. Realizar tres veces al día.



Ámbito lenguaje (oralidad) - Artes Visuales: Plástica.

- Observar detenidamente la obra de Antonio Berni, “Juanito Laguna”

Conversar en familia y registrar en un papel lo que encuentra el alumno en la obra: ¿Qué colores tiene? ¿Dónde se encuentra Juanito Laguna? ¿Qué piensan que siente? ¿Quiénes lo acompañan?



- Realizar un dibujo junto con sus mascotas con la técnica de collage (material reciclable, papeles de golosinas, cartones) al igual que lo hizo Berni con Juanito Laguna.

ACTIVIDAD 2:

Matemática

- Realizar un tablero con una cuadrícula de diez casilleros, de papel o cartón, se necesitan dados y tapitas o piedritas.

El tablero tendrá diez casilleros, cada jugador tira del dado y tapa en el tablero tantas celdas como indica el dado. Gana el que primero que complete todas las celdas.

Educación Física:

- En familia realizamos la actividad propuesta, al ritmo de las palmas del papa, mama o hermano, caminamos por el espacio, cuando dejan de sonar las palmas me siento, luego al ritmo de las palmas saltamos con dos pies, luego con un solo pies, luego corremos.
- Actividad: en el piso marcamos una línea que será la de salida, luego a 2 o 3 pasos colocamos otra y así hasta tener 5 líneas en el piso, se deberá saltar desde la línea de partida con dos pies hacia delante de línea en línea hasta la última. Luego se realiza con 1 solo pie. Luego se colocará una línea de salida y otra de llegada a 1.5 mts. aprox., tomamos carrera y antes de la línea de salida saltamos intentando llegar a la de meta.

ACTIVIDAD 3:

Ámbito juego: motores

- Realizar con tiza, lápiz o marcadores una trayectoria (recta, ondulada, quebrada, zigzag, curvilínea) en el piso o tierra. Los niños se moverán sobre la trayectoria trazada según las indicaciones del adulto (caminar hacia adelante, hacia atrás, de costado, corriendo, gateando, saltando como rana. Etc.). Proponemos a modo de ejemplo la siguiente imagen.



Música

Título: Disfrutando diferentes canciones

Primer estímulo

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>.

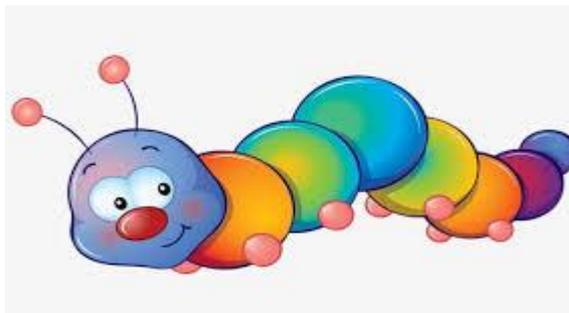
Comentar en familia sobre lo escuchado en el video y señalar con qué partes del cuerpo recomienda marcar el pulso moviendo, palmeando y golpeando. Luego escuchar nuevamente el video y marcar el pulso con los las partes del cuerpo que recomienda la canción.

ACTIVIDAD 4:

Ámbito literatura infantil y expresión corporal

- Ver, aprender la poesía del gusanito (video enviado por WhatsApp).

Confeccionar un títere de dedo en forma de gusanito, con cualquier material o el dedo pintado para dramatizar la poesía.



ACTIVIDAD 5:

Ámbito juego: Juegos motores

- Jugar a embocar: en una caja hacer una abertura y con pelotas hechas de medias o papeles tratar de embocar dentro del orificio. Gana el que emboca más.

Registro de resultados del juego.

Música

Título: Disfrutando diferentes canciones

Segundo estímulo

Escuchar el audio era una paloma, que será enviado por el grupo de WhatsApp.

Juegos de palmas en pareja. Los participantes se ubican un en frente de otro a un

paso de distancia. Comienzan a recitar la poesía a coro con un acompañamiento 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.

ACTIVIDAD 6:

Ámbito natural y social

- Un adulto saca una foto a las mascotas de la casa junto con el alumno. Realizar una breve descripción del animalito y colocar como se llama. Compartir con todas las familias del grupo de WhatsApp.

Ámbito lenguaje, artes visuales (plástica)

- Buscar diferentes adivinanzas de animalitos, un adulto las lee y ellos las dibujan en una hoja o papel de diario. Por Ejemplo:



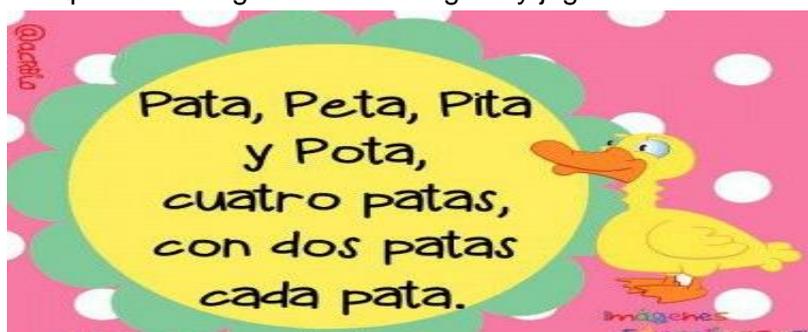
ACTIVIDAD 7:

Ámbito lenguaje (oralidad), artes visuales (plástica).

- Construir animalitos con los elementos, por ejemplo, con cartón o rollo de cocina u cajas de remedios (juego de construcción).

Ámbito literatura infantil

- Aprender el siguiente trabalenguas y jugar.



ACTIVIDAD 8:

Ámbito Ambiente Natural

- ¡¡¡Adivinador, adivinador que animales son!!!

Escuchar el audio “Adivina los sonidos de los animales” (será enviado por WhatsApp) de los diferentes animales y adivinar cuál es.



Ámbito Educación Física:

- En familia colocaremos en el suelo botellas (acostas) para que se puedan saltar, dispondremos de 5 botellas, las cuales serán saltadas con ambos pies, una por una, luego con un pie, y luego de costado con dos pies. Luego en compañía y con ayudada de un adulto realizaran saltos en profundidad desde una silla o banco (no muy alto). Luego una vez afianzado el salto desde la silla, le agregamos al caer y salto lo más alto que pueda.
- Juego: Carrera de canguros, se marcará una línea de salida y una de llegada, a la voz de uno de los participantes comienza la carrera saltando con ambos pies, ganará quien llegue primero a la línea de meta. Esta actividad se realiza con ambos pies atados.

Equipo de conducción: CASTRO, Elisa - CABAÑA Alejandra
CUE7001032-00_Jinz n30_ sala de 5 años_ guía nº 5.pdf