

ESCUELAS: Eusebio Segundo Zapata (Sede)

Dr. Saturnino Salas, Arturo Beruti, Esteban de Luca, Dr. Luis Agote y Procesa S. de Lenoir

DOCENTES: Florencia Chandía, Cynthia Suarez, Liliana Avellá, Adela Alé, Laura Coria, Cintia Zalazar, Fernanda Gómez, Nadia Gálvez (Educ. Física) Roberto Rodríguez (Educ. Física) y Florencia Mercado (Artes visuales).

NIVEL: Inicial

SALAS: 5 Años

TURNOS: Mañana y Tarde

ÁREAS CURRICULARES: Ambiente Natural y Socio-Cultural, Artes Visuales y Educación Física.

GUÍA N° 8

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “LOS ANIMALES DE LA GRANJA”

CONTENIDOS SELECCIONADOS:

Dimensión: “Formación Personal y Social”		
Ambito	Núcleo	Contenidos
♥ Educación Física. ♥ JUEGO	♥ El niño su cuerpo y su movimiento. ♥ El cuerpo, el mundo y los otros.	♥ Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo y no locomotivo. ♥ Apropiación y aceptación de los roles en el juego. ♥ Juegos individuales, masivos y con resolución de problemas.
Dimensión: “Comunicativa y Artística”		
♥ Lenguaje. ♥ Literatura infantil ♥ Artes Visuales.	♥ Iniciación a la lectura. ♥ Apreciación. ♥ De producción. ♥ Apreciación.	♥ Escucha y disfrute de lectura de cuentos. ♥ Posibilidades lúdicas del texto literario (adivanzas). ♥ Colores secundarios. ♥ Figuras geométricas: el cuadrado.
Dimensión: “Ambiente Natural y Socio-Cultural”		
♥ Ambiente Natural.	♥ Seres vivos y su ambiente.	♥ Animales. ♥ Características. Hábitat.
♥ Matemática.	♥ La construcción de magnitudes lineales en la práctica escolar.	♥ Realizar comparaciones entre objetos para definir y descubrir expresiones tales como: grande – pequeño.

Docentes: Florencia Chandía, Cynthia Suarez, Liliana Avellá, Adela Alé, Laura Coria, Cintia Zalazar, Nadia Gálvez, Florencia Mercado y Roberto Rodríguez.

Directora: María Silvia García.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD N° 1: “ANIMALES DEL LUGAR DONDE VIVO”.

INICIO: El adulto invitará al niño/a para dar un paseo; puede ser en el patio de su casa o los alrededores del lugar donde viven buscando *animales*, proponiéndole: “Somos científicos curiosos que vamos a mirar insectos y animales que caminan y vuelan”.

DESARROLLO: Observarán junto al niño/a los insectos, escucharán el vuelo o canto de las aves y mirarán a los seres vivos presentes en nuestra casa para describirlos, ellos pueden ser: gallo, gallinas, pollitos, patos, conejo, caballo, burro, cerdo, perro, gato, etc.

El adulto preguntará: ¿Qué animal es?, ¿Qué cuidados deben recibir para poder vivir?, ¿Qué come cada uno de ellos?, ¿Cuáles tienen pico?, ¿Quiénes tienen hocico?, ¿Se ven los dientes?, ¿Cuántas patas tienen?, ¿Cómo se llama el lugar dónde viven? (chiquero, gallinero, corral, hormiguero, etc.), ¿Qué cubre el cuerpo de cada animal?, ¿Qué animales pueden compartir la casa con nosotros? y ¿Qué cuidados deben recibir?

Conversarán sobre la familia de los animales que pudieron observar comentando las diferencias. Finalizado el paseo y la conversación sobre los animales que pudieron observar, le pedirá al niño/a que escriba en la hoja su nombre propio, luego podrán dibujar los animalitos que observaron en el paseo o dibujar el animal que le fue significativo.



ACTIVIDAD N° 2: “LA GRANJA DE MI ABUELO”.

INICIO: En familia se conversará con el niño sobre la granja, realizando algunas preguntas como: ¿Qué es una granja? ¿Quién vive en una granja?

Se propondrá al niño ver y escuchar el cuento “La granja de mi abuelo”, <https://youtu.be/T87H8XHBbxc>

A medida que se va contando el cuento el niño irá participando y contestando el nombre del animal y ejecutando los sonidos característicos de cada uno.



DESARROLLO: Luego de ver el video del cuento podrán realizar con ayuda de la familia, máscaras y títeres de dedos con formas de animales, utilizando los materiales que tengamos en casa (hojas, papel de envolver, lápices, esmaltes de uñas, etc.)

ACTIVIDAD N° 3: “¿DÓNDE VIVE CADA ANIMALITO?”.

INICIO: Los papás prepararán tres tarjetas: en una hoja verde o marrón escribiremos “TIERRA”, en otra de color azul intenso escribirán “AGUA” y en la tercera de color blanca o de color azul muy claro escribiremos “AIRE”. Luego dibujarán o recortarán imágenes de animales que encuentren.

DESARROLLO: Colocarán las tres tarjetas confeccionadas con las palabras sobre una mesa y un poco separadas entre sí. El niño deberá ubicar debajo de cada palabra el animal que corresponda según donde habiten: en tierra, en mar o si son animales voladores.

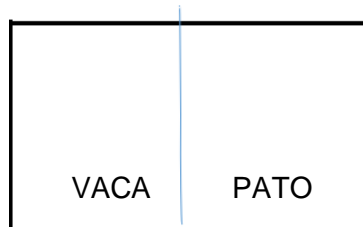
ACTIVIDAD N° 4: “¿A QUÉ ANIMAL SE PARECE?”

INICIO: El adulto conversará con el niño, recordándole todo lo tratado sobre los animales de granja y lo invitará a observar un pequeño video que la docente les enviará vía WhatsApp, el cual nombra algunos animales de granja, e invita al niño a descubrir sus nombres a través de siluetas.

DESARROLLO: Luego de observar detenidamente el video, le preguntará: ¿Qué animales aparecen en el video? ¿Dónde viven estos animales? ¿Eran todos iguales? ¿Cuál era más grande? ¿Y el más pequeño? ¿Qué animal te gustó más?

Para dar por finalizada la actividad se le pedirá que elija un animal muy GRANDE y otro animal muy PEQUEÑO de los que aparecen en el video y que los dibuje en una hoja que estará dividida en dos partes (ver imagen). Luego los pintará con lápices, crayones, témperas etc.

No olvides escribir tu nombre en la hoja!



ACTIVIDAD N° 5: “ADIVINA, ADIVINADOR “.

INICIO: Con anticipación se preparará una caja contiendo tarjetas con adivinanzas (realizada por los papis), recordando al niño, que una adivinanza es un relato con algunas pistas para descubrir qué animal es.

DESARROLLO: La mamá irá sacando de a una y la recitará, cada vez que el niño adivine tendrá que realizar la onomatopeya (sonido característico del mismo).

La mamá conversará con el niño sobre el contenido de las adivinanzas: ¿Qué animales adivinaste?, ¿Cómo son esos animales?, ¿Alguna vez los viste?, ¿Sabes dónde viven?, ¿Cuáles son los que viven en la granja?

<p>Soy chiquito, puedo nadar Vivo en los ríos y en el mar ¿Quién soy? EL PEZ</p>	<p>Canta cuando amanece y vuelve a cantar cuando el día desaparece ¿Quién es? EL GALLO</p>	<p>Piensa poco, salta mucho Dime su nombre Que no te escucho EL SAPO</p>
<p>Es la reina de los mares Su dentadura es muy buena Y por no ir nunca vacía Siempre va llena. LA BALLENA</p>	<p>Gua de noche, Gua de día Cazo y ladro ¿Quién sería? EL PERRO</p>	<p>Lenta dicen que es por que Solo asoma, la cabeza, y los pies. LA TORTUGA</p>

Luego, en familia bailarán el baile de los animales. <https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c>

ACTIVIDAD N° 6:

“UN CUENTO PARA DISFRUTAR Y APRENDER”

INICIO: Se buscará un lugar tranquilo y cómodo para escuchar un cuento, se puede invitar a los demás integrantes de la familia para compartir y disfrutar de la narración.



DESARROLLO: Se observará el video del cuento “Paquito el pollito curioso”, el mismo será enviado por la docente vía WhatsApp. Luego de escuchar el cuento se propondrá contestar las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el pollito? ¿En dónde vivía? ¿A dónde se fue Paquito cuando encontró la puerta abierta del gallinero? ¿Qué le pasó? En ese momento ¿A quién encontró? ¿Cómo terminó el cuento? Para recordar este cuento se propondrá

que el niño/a dibuje la parte del cuento que más le gustó, la mamá lo ayudará guiándolo y buscando los materiales para realizar una expresión con materiales que tenga a su disposición puede ser yerba, palitos o palillos, tablitas de helado, sémola, telas, pegamento, o cualquier material que les sirva para decorar. No olviden escribir su nombre en la hoja.

ARTES VISUALES: Prof. Florencia Mercado.

ACTIVIDAD N° 7: INICIO: Observamos la obra de arte “*Raumarchitekturen*”, de Paul Klee. ¿Qué colores observamos? Vamos a concentrarnos en buscar y señalar, dentro de la imagen, los colores: violetas, anaranjados y verdes. ¿Son todos iguales o hay algunos más claros que otros? A estos colores les llamaremos colores secundarios.



DESARROLLO: ¡Jugamos a ser detectives de colores!

Con ayuda de nuestra familia y teniendo mucho cuidado buscaremos telas (ropa) de colores verdes, anaranjados y violetas. Vamos a doblar las telas esbozando CUADRADOS. Le pediremos a un adulto que nos dibuje 3 cuadrados grandes sobre el suelo (pueden dibujar con tiza, con un carbón, o con algún elemento lavable como marcadores al agua). Dentro de estos cuadrados vamos a colocar nuestros cuadraditos de ropa. En el primer cuadrado colocaremos los cuadraditos verdes, en el segundo los anaranjados y en el tercero los violetas. ¿Les gustó encontrar los colores?, ¿Se animan a sacar una fotografía?.

EDUCACIÓN FÍSICA: Prof. Nadia Gálvez.

ACTIVIDAD N° 8

Inicio: Entrada en calor

El niño/a se colocará por el espacio determinado, a la orden de algún familiar empezará a trotar por todo ese espacio moviendo todas las partes del cuerpo brazo, piernas, cabeza, saltando con dos pies, con uno, llevando talones a los glúteos, rodillas arriba etc., cuando el familiar grite: “alto ahí” el niño/a deberá quedar como estatua en la posición en que se encontraba! Así sucesivamente. Duración (5 min).

Desarrollo: Circuito de psicomotricidad. Un familiar deberá colocar distintos elemento en el piso para que el niño realice el circuito, se necesitará aros (los de cartón que hicieron la guía anterior), una mesita, botellas reemplazando conos. El niño/a a la orden de algún familiar pasará por distintas estaciones:

1^{era} Estación: saltará con un pie dentro de los aros (los aros deberán ir colocado uno pegadito al otro o dibujar con una tiza una forma cilíndrica).

2^{da} Estación: tratará de treparse por una mesa, cuando logre estar arriba caminará en cuadrúpeda (como perrito), luego bajarse con ayuda de un mayor.

3^{ra} Estación: pasará entre medio de las botellas haciendo zigzag pero de espalda. Repetir cuantas veces quiera el niño/a. duración (15 min o más).

Cierre: Juego “La escondidita”: mientras uno cuenta tapándose los ojos el resto de la familia se esconderá por toda la casa, cuando termine de contar deberá encontrar a los demás! gana el que no fue descubierto. (10 min)

ACTIVIDAD N° 9 Segunda semana

Inicio: Entrada en calor: Con tiza un familiar dibujará en el piso círculos del tamaño de un aro y le colocarán adentro números del 1 al 10, luego el niño/a se ubicará por el espacio determinado. A la orden del familiar, el niño/a trotará por todo el espacio delimitado, cuando el familiar grite: correr hacia el aro número 1 o 3 o 6, el niño/a tendrá que correr y ubicarse adentro del aro o círculo dibujado con su respectivo número. Duración (5 min)

Desarrollo: Circuito de psicomotricidad. Un familiar deberá colocar distintos elemento en el piso para que el niño realice el circuito, se necesitará aros (los de cartón que hicieron la guía anterior o dibujar con tiza), sogas, cajas, botellas reemplazando conos, el niño/a a la orden de algún familiar pasará por distintas estacione realizando:

1^{ra} Estación: pasará por los aros saltando con un pie, luego con dos pies alternando los aros (como si estuvieran jugando al tejo) (los aros deberán estar ubicados uno al lado del otro con una pequeña distancia).

2^{da} Estación: pasar por debajo de una soga rodando (como troncos).

3^{ra} Estación: tomar una caja y transportarla ida y vuelta hacia un extremo del lugar.

4^{ta} Estación: pasar por alrededor de las botellas girando primero para la derecha y luego en la próxima botella girar para la izquierda así sucesivamente. Repetir cuantas veces quiera el niño/a Duración (15 min o más).

Cierre: Juego. “El oso dormilón”: Uno de ellos será el “oso dormilón” quién se acostará en el piso (se puede poner una manta como si fuese la cama) los demás tratarán de molestarlo diciendo oso dormilón, oso dormilón, cuando logre despertarse deberá atrapar a los que lo despertaron, el primero que atrape será el oso dormilón. Duración (10 min)



Directora: María Silvia García.