

Escuelas: Alejandro Fleming – Gabriel Albarracín – Patricio López del Campo – Rubén Darío

Docentes: Cortez Emilce, Gómez Fabiola, Sánchez Andrea, Zalazar Rosana, Riveros Sara (Prof. Plástica) Castillo Rosa (Prof. Música), Hernández Romina (Prof. Educ. Física)

Nivel Inicial: Sala de 4 años

Turnos: Mañana – Tarde – Único

Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural

Ámbito: Matemática: Recitado y conteo numérico. Relaciones Espaciales.

Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbito: Lenguaje- escritura del propio nombre - Reconocimiento del nombre y otras palabras significativas.

Ámbito: Artes visuales (Plástica)-Exploración de diferentes técnicas, pintura, dibujo y collage, en el espacio bidimensional.

Ámbito: Música- La voz hablada, articulación, modulación y expresividad

Dimensión: Formación Personal y social

Ámbito: Educación Física - Reconocimiento de las diferentes posturas para realizar apoyos y rolidos

Título: Y tú ... ¿Cómo te llamas?

Guía Pedagógica N°16

Actividades:

Día 1: -Cada papá le cuenta a su hijo porque eligió ese nombre para él.

- A continuación, charlar: ¿Por qué creen que tienen nombre? ¿Por qué las cosas tienen nombre? ¿Para qué sirven? ¿Cómo está formado el nombre
- Un adulto lee la siguiente canción:

Ya sé que tú tienes

Un nombre bonito,

Si tú me lo cantas

Me lo aprendo rapidito

Docentes: Cortez, E. Sánchez, A. Zalazar, R. Gómez, F. Riveros, S. Castillo, R. Hernández, R.

- En una hoja con marcador escribir el nombre como pueda, luego la decoramos con material que tengamos en casa.

Día 2: - Un familiar que enseña la canción:

Juan, Paco Pedro de la mar

Es mi nombre así

Y cuando yo me voy

Me dicen al pasar

Juan, Paco, Pedro de la mar.

- Un adulto escribe con letra mayúscula el nombre del niño. (Tamaño grande)
- Dialogar sobre el nombre: ¿Cuántas letras tiene? ¿Tiene letras repetidas? ¿Cuáles? ¿Es largo o corto? ¿Con qué letra empieza?
- Con ayuda escribe la cantidad de letras que tiene el nombre.

EDUCACIÓN MUSICAL:

- Mamá o papá nos leerá la canción " Tiburón Bebé del 1 al 5

Tiburón Bebé del 1 al 5

Uno, número uno. ¿Quién va a cantar?

Un tiburón bebé. Durudurudu. Du ru du ru du.

Dos, número dos. ¿Quién va a cantar?

Dos ballenas bebés. Durudurudu. Du ru du ru du.

Tres, número tres. ¿Quién va a cantar? Tres

tortugas bebés. Du ru du ru du. Du ru du ru du.

Cuatro, número cuatro. ¿Quién va a cantar?

Cuatro rayas bebés. Du ru du ru du. Du ru du ru du

Cinco, número cinco. ¿Quién va a cantar? Cinco

almejas bebés. Du ru du ru du. ¡Un, dos, tres, cuatro, cinco!

- Luego de haber escuchado la lectura, aprendemos la canción, y dibujamos lo que nos va indicando la canción.

Día 3: - ¡Adivina, adivinador!

Todo el mundo lo lleva,

Todo el mundo lo tiene

A todos le dan uno

Cuando al mundo viene... **(EL NOMBRE)**

- En familia inventar adivinanzas con los nombres de cada integrante de la familia.
- Enviar audio a la señorita y compañeros de las adivinanzas inventadas.

ARTES VISUALES - PLASTICA

- Con ayuda de un mayor escuchamos el cuento “La cebra Carolina”. Link: <https://youtu.be/L67qZld8fVg> . Responder de forma oral: ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué se trata? ¿Qué le ocurrió a la cebra? ¿Te gusto el cuento? Sobre una hoja blanca, dibujar con lápiz en tamaño grande “La cebra Carolina”. (NO PINTAR)

Día 4: - ¡El juego de la silla!

- Colocar el nombre de los integrantes de la familia en cada silla, al ritmo de la música mover el cuerpo, cuando se corte la música cada uno se sienta en la silla que tenga su nombre.
- Un adulto escribe el nombre del niño en una tira de papel separada con líneas, luego cada niño recorta letra por letra y juega al rompecabezas.
- Después de jugar varias veces, en una hoja intentan pegarlas de manera ordenada.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- Pasar por debajo de la soga como gatito, elefante (levantando la cadera).
- como cangrejo, pasar por debajo de la soga. (Cuadrúpeda invertida)
- Pasar por arriba de la soga saltando como rana y como conejo.
- Con las manos apoyadas en el suelo, caminar con las piernas juntas y separadas.
- Pasar por debajo de las sillas, mesas en cuadrúpeda baja (gatito, perrito, etc)
- Rodar sobre su propio eje, hacia la derecha y luego izquierda. Combinar las rodadas con brazos en distintas posiciones.
- **Juego: tortugas y cangrejos:** delimitar el espacio de juego y agregar algunos obstáculos que el niño pueda esquivar. Desplazarse en cuadrúpeda simulando ser una tortuga quienes deberán pasar hacia el otro lado esquivando cada obstáculo que

encuentre, quien dirige el juego da una señal para que el niño cambie la postura y se convierta en un cangrejo, para continuar su recorrido.

- **Vuelta a la calma:** las tortuguitas: las tortugas deben volver a su casa y transformarse en una tortuguita pequeña, que se debe esconder en su casa(caparazón) y observar que hay a su alrededor.

Día 5: - Mamá lee las siguientes rimas.

❖ Arriba en la terraza, esta mi tía Tomasa,

para ver hacia abajo quien pasa y pasa.

❖ Camina por abajo Abel, el escarabajo,

vuela por arriba la mariposa Olivia.

- Luego en una hoja dibuja la rima que más te gustó.

Día 6: -Jugar al veo-veo!!!

- Un integrante de la familia se encarga de comenzar el juego teniendo como referencia: VEO, VEO objetos que están arriba, objetos que están abajo, objetos que se encuentran a la derecha o a la izquierda, delante y de atrás.
- Después de jugar, en una hoja dibujo teniendo en cuenta las siguientes pistas:
 - 1- Yo en el medio de la hoja.
 - 2- Arriba el sol y un pajarito.
 - 3- Abajo a la izquierda mi mascota.
 - 4- En la mano derecha mi juguete preferido.

ARTES VISUALES - PLÁSTICA

- Retomar la actividad anterior y recortar el dibujo realizado y pegarlo sobre una hoja de color. Decorar la cebra carolina con tiras de papel de colores, lanitas, telas, botones, etc.



Día 7: -Escuchar, cantar y bailar la canción:

- “El twist de los ratoncitos” <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=gqpgZBtUt78>
- Representar en la hoja la cantidad de ratoncitos que nombra la canción y escribir la cantidad. (5-4-3-2-1)

EDUCACIÓN MUSICAL:

- Papá o mamá nos leerán una canción “todo el mundo tiene nombre”

Todo el mundo tiene un nombre. Mi nombre es Sami. Y hoy te voy a cuidar. Todo el mundo tiene un nombre. ¿Cuál es tu nombre? Mi nombre es Mia. M-I-A Mi nombre es Ollie. O-L-L-I-E Mi nombre es Ella. E-L-L-A Todo el mundo tiene un nombre. Todo el mundo tiene un nombre. Algunos son distintos. Y otros son iguales.	Todo el mundo tiene un nombre. ¿Cuál es tu nombre? Mi nombre es Max. M-A-X Mi nombre es Buster. B-U-S-T-E-R Todo el mundo tiene un nombre. Todo el mundo tiene un nombre. Algunos son distintos. Y otros son iguales. Todo el mundo tiene un nombre. ¿Cuál es tu nombre?
---	--

- Luego de haber escuchado la lectura, aprendemos la canción y le colocamos ritmo con instrumentos que tengamos en casa.

Día 8: -Preparar material para jugar a los números.

Materiales: caja de zapatos o la que tengan en casa, plástica, marcadores, tijeras, papel de forrar, una caja más pequeña para realizar un dado.

- Forrar la caja de zapatos, luego realizarle cortes como a una alcancía en cinco de sus caras ya que trabajarán con los números de 1 al 5.



- En cada cara escribir los números como indica la imagen, con marcador o lápiz negro
- Realizar fichas de cartulina o cartón.

Docentes: Cortez, E. Sánchez, A. Zalazar, R. Gómez, F. Riveros, S. Castillo, R. Hernández, R.

- Confeccionar un dado en caso de que no contemos con alguno en casa.

¡A jugar!

- Tirar el dado y guardar en la alcancía fichas según la cantidad que corresponda con el número que indica el dado.
- Repetir el juego y luego jugar con algún participante más.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- Rodar con el cuerpo extendido y luego con el cuerpo flexionado.
- Rodar sobre planos inclinados, rodar a un lado y al otro tipo hamaca.
- Con ayuda: mamá, papá, hermano lo hace rodar.
- Rodar con los brazos al costado del cuerpo.
- Rodar con los brazos extendidos arriba de la cabeza.
- Rodar con el cuerpo extendido, pero sin tocar con los pies la colchoneta.
- Colocar una manta, colchón acostarse y hamacar el cuerpo agrupado en forma de bolita.
- Sentarse en la orilla, y con ayuda tratar de realizar rol hacia adelante.
- Hacerlo sosteniendo un pañuelo con el mentón y el pecho
- Realizar Rol adelante con y sin ayuda sobre plano inclinado

Juego: La hormiguita: Se colocan sillas o marcas dispersas en el espacio de juego que serán las cuevas. A una señal, se desplazan en cuadrúpeda y cuando escuchan: ¡hormiguitas a sus cuevas!, deben refugiarse en su silla o marca más cercana.



-Directora: Prof. Ríos Silvana

Docentes: Cortez, E. Sánchez, A. Zalazar, R. Gómez, F. Riveros, S. Castillo, R. Hernández, R.