

E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 15

ESCUELA: E.N.I. N° 64

DOCENTES: Mabel Castro - Mónica Toledo - Betina Velazque

NIVEL INICIAL: 5 años, secciones “A”, “B” y “C”

TURNO: Tarde

TITULO DE LA PROPUESTA: “ANIMALES SALVAJES”

CAPACIDADES GENERALES

- COMUNICACIÓN
- TRABAJO CON OTROS
- APRENDER A APRENDER

CAPACIDADES ESPECÍFICAS

- Producir narraciones y re narraciones de fenómenos, situaciones o textos escuchados a destinatarios posibles o reales.
- Interactuar de manera cooperativa y colaborativa respetando diferentes puntos de vista, en la realización de diferentes actividades.
- Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

CONTENIDOS

DIMENSION NATURAL Y SOCIOCULTURAL

- Seres vivos y su ambiente: Animales salvajes.
- Características: partes del cuerpo, locomoción, alimentación
- Conteo

DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA

- Escritura del nombre
- Escritura de otras palabras significativas

JUEGO

- Aceptación de normas, pautas y límites

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1

- Conocemos los animales salvajes.

INICIO: Observamos con atención el video de cuentos referidos a ANIMALES SALVAJES que será enviado al grupo por WhatsApp.

DESARROLLO: Luego de observar el video, conversaremos sobre los siguientes interrogantes: ¿qué animales aparecen en el video?, ¿dónde viven?, ¿cómo es el lugar?, ¿qué

E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.

comen?, ¿qué es lo que cubre su cuerpo? (plumas, pelos, etc.), ¿cómo se movilizan?, ¿tienen patas, cuántas?

COMUNICACIÓN: Para finalizar, vamos a jugar en familia a “El juego de representación”. Este juego consiste en que el adulto dice un animal salvaje y el niño lo representa con sonidos o acciones, por ejemplo: el adulto dice león y el niño ruge como el león; dice mono y el niño se mueve como el mono. Está permitido cambiar los roles, el niño dice la palabra y el adulto representa el animal. ¡Vamos a ver quién gana!

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

Docente: Prof. Gema Félix

Título de la propuesta: “A jugar con pelotitas”

Contenido

- Habilidades Básicas manipulativas: pase y recepción

Materiales: Tizas, cajas, pelotitas de medias.

Actividades

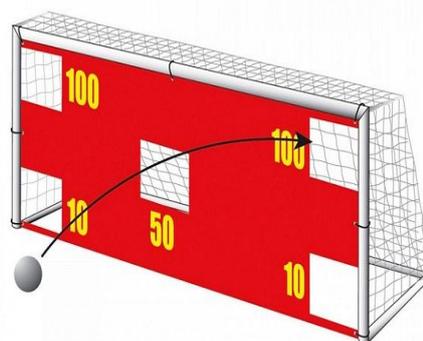
1- Juego con una pelotita de medias, la paso de una mano a la otra, primero lo hago caminando y luego trotando. Mamá o algún adulto me puede hacer un camino para recorrer, por ejemplo líneas rectas, curvas, zigzag.

2- Tiro hacia arriba la pelotita de medias con las 2 manos juntas y la agarro, luego la lanzo con una sola mano y la agarro con las 2 manos. Voy variando la distancia y la posición del cuerpo, sentado, de rodillas, acostado.

3- Con mamá o algún integrante de la familia nos colocamos enfrentados y con una pelota de cualquier tipo realizamos pases con 2 manos juntas y recibimos con las 2 manos, vamos variando la distancia y el tipo de pase: de arriba, de abajo y de los costados.

4- Coloco 2 cajas en un extremo y yo me coloco en otro extremo con pelotitas de medias. Mamá o algún adulto me irá diciendo hacia dónde debo realizar el lanzamiento, a una caja (a la derecha) o a la otra (a la izquierda). Puedo ir variando la distancia del lanzamiento y cambiando de mano, primero lo hago con una mano (la derecha) y luego con la otra (la izquierda).

5- ¡Es hora de jugar! Un adulto dibuja un arco en una pared y le coloca diferentes puntajes, como se ve en la imagen. Pueden jugar varios participantes. El juego consiste en hacer puntería al arco con la pelotita de medias, el que anote más puntaje gana.



ACTIVIDAD N° 2

- Animalito reciclado.

INICIO: En familia escuchamos y bailamos la canción “El león es bueno”, que la seño enviará al grupo por WhatsApp. Luego de divertirnos con la canción, ponemos ¡manos a la obra!

DESARROLLO: Vamos a juntar envases vacíos de botellas, cartón de huevos, vasos de telgopor, bolsas plásticas, botones, etc. Luego, dispuestos a trabajar, elegimos un animal salvaje de los que nombra la canción para confeccionarlo con el material reciclable y reutilizable. ¡A usar la creatividad y la imaginación!

COMUNICACIÓN: Ahora bailamos y cantamos la canción con el animalito creado y nos sacamos fotos con él para enviárselas a la seño.

ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES - PLÁSTICA

Docente: Prof. María Mónica Figueroa

Título de la propuesta: “¡Cuántos puntos!”

Contenido

- El punto y su forma (refuerzo de contenido)

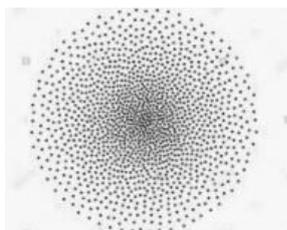
Actividades

Técnica: Puntillismo

Inicio: El punto es el elemento plástico más simple y por eso tiene una gran atracción sobre la mirada. Puede variar de tamaño y de forma. Cuando agrupamos los puntos entre sí, podemos dar sensación de sombras, cuando los separamos damos sensación de luz. El punto toma la forma de la herramienta que se utiliza.

Desarrollo: En una hoja dibuja tres círculos de diferentes tamaños, (pequeño, mediano y grande) ubicándolos de menor a mayor.

Comunicación: En el círculo pequeño pinta con un marcador de color rojo muchos puntos. Luego, en el círculo mediano, pinta puntos grandes de color azul. En el centro del círculo grande pinta puntos de mayor tamaño con color amarillo y con color rojo pinta otros puntos más pequeños en el borde. ¡Muchos éxitos en tu obra de arte mi pequeño y gran artista!



ACTIVIDAD N° 3

- Mini diccionario animal.

INICIO: Elegimos 5 animalitos de la siguiente lista: LEÓN, CEBRA, HIPOPÓTAMO, JIRAFa, MONO, ELEFANTE, SERPIENTE, COCODRILO, RINOCERONTE, TIGRE.

DESARROLLO: Vamos a comenzar a armar el diccionario. Para ello vamos a necesitar hojas de carpeta las que dividiremos en dos partes; una vez que elegimos los animales salvajes buscamos imágenes de los mismos en alguna revista que se puedan recortar o podemos



dibujarlos. Luego con la ayuda de un adulto colocaremos el nombre del animal elegido debajo de la imagen, por ejemplo: la imagen de jirafa y debajo la palabra jirafa (como se ve en el modelo). En la otra parte de la hoja el adulto escribirá las características de ese animal. Y así repetimos con los otros animales elegidos.

JIRAFa

COMUNICACIÓN: En familia observamos cómo quedó nuestro diccionario animal y recordamos las características de cada uno de los animales que elegimos.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

Docente: Prof.: Silvina Montoro

Título de la propuesta: “Una orquesta en familia”

Contenidos

Núcleo de producción:

- Canto

- Avances en la interpretación expresiva de canciones en forma grupal e individual

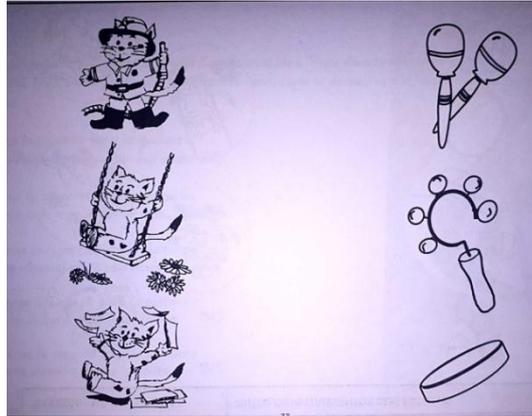
- Instrumentos musicales

- Exploración sonora de instrumentos musicales
- Indagación y exploración de diferentes instrumentos musicales y sus modos de acción

Actividades

1) En un lugar cómodo de la casa y en compañía de algún familiar, escuchamos nuevamente la canción “Mi gato Tomás”, que ya trabajamos en la guía anterior: <https://youtu.be/Y-2TQPEepHw> Observamos atentos el video, recordamos el nombre de los instrumentos y los nombramos de a uno. Cantamos la canción, acompañándola con los instrumentos que encontraste tratando de memorizarla (LA REPETIMOS VARIAS VECES).

2) Ahora ¡a trabajar! Veamos si aprendimos la canción. Observamos atentamente las imágenes y unimos con una línea los dibujos según corresponda, recordando lo que dice la canción. Puedes colorear y **pegar en el cuaderno de actividades.**



3) Escuchamos nuevamente el video y cantamos acompañando la canción con los instrumentos que elegimos, tocándolos sólo cuando los nombran en la canción.

ACTIVIDAD N° 4

- Adivina adivinador.

INICIO: Observamos con mucha atención el video de las adivinanzas que será enviado por WhatsApp y tratamos de resolver las respuestas sin ayuda.

DESARROLLO: Una vez adivinado el animal, jugamos a realizar la onomatopeya, es decir el sonido que emite algún animal, por ejemplo: el mono uh uh ah ah, el león groar grrr, etc. o a imitar su modo de trasladarse, por ejemplo: corriendo, saltando, arrastrando, etc.

COMUNICACIÓN: Luego en familia vemos si las respuestas son las correctas.

ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES - PLÁSTICA

Docente: Prof. María Mónica Figueroa

Título de la propuesta: “Mucho más que puntos”

Contenido

- El punto y su forma

Actividades

Técnica: Pintura y Collage

Inicio: Wassily Kandinsky le ha otorgado al punto mucha importancia, observa atentamente en familia su obra “Estudio del color” realizada por el pintor en 1913.



E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.

Desarrollo: Comenta en familia luego de observar la obra: ¿cuántos puntos hay?, ¿qué variedad de tamaños ves entre ellos?, ¿qué diferencias encuentras en ellos?, ¿qué te sugiere el título?, ¿qué habrá querido mostrar el pintor a través de esta obra?, ¿o lo habrá hecho sólo para experimentar algo?

Comunicación: ¿Te animas a hacer tu propia recreación de la obra? Con ayuda de un adulto, en una hoja traza líneas horizontales (acostadas) y dos o tres líneas verticales (paradas) para dividirla en varios cuadrados. Pinta cada cuadrado de diferentes colores, con los materiales que tengas (crayones, témperas, lápices, marcadores, tizas etc.). Dibuja círculos en el centro de cada cuadrado o troza papeles de colores o tiras de cartulina y pégalas de costado formando círculos (desde el centro de menor a mayor). Si deseas puedes hacerle un marco para que se vea como una verdadera obra de arte. ¡Segura estoy que tu obra quedará bellísima, mi pequeño y gran artista!

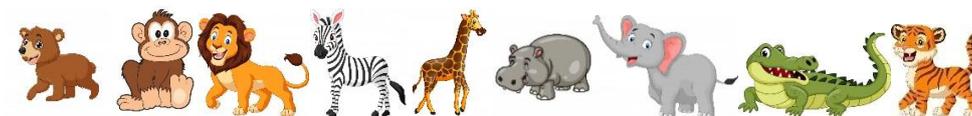
CUADERNO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1

Bingo salvaje.

INICIO: En familia jugaremos al bingo salvaje ¡cuidado que puede ganar el LEÓN!

DESARROLLO: Un adulto se encargará de imprimir o armar los cartones del bingo como el modelo, (puede ser buscando imágenes o dibujando animalitos salvajes). En caso de armarlos hay que recordar que los cartones no pueden ser iguales. Repartimos los cartones. Con ayuda pego el mío en el centro de la hoja del cuaderno. Luego se colocarán en una bolsa las imágenes de los mismos animalitos que contienen los cartones. Comenzamos a jugar: un participante irá sacando de la bolsa y nombrando los animales, cada jugador, en su cartón, marcará con un lápiz una cruz en el animal que nombró. Gana el que completa el cartón primero.



E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.

COMUNICACIÓN: Para finalizar, al terminar el juego, el adulto escribirá la palabra “BINGO” como título de la actividad realizada y yo voy a escribir mi nombre debajo del título. También puedo escribir el nombre de alguno de los animalitos de mi cartón.

ACTIVIDAD N° 2

Una historia salvaje.

INICIO: Elegimos la imagen de un animal salvaje, el que más nos guste.

DESARROLLO: Vamos a pegarla en la hoja de cuaderno y luego vamos a inventar una historia relacionada con esa imagen. Esa historia será escrita en el cuaderno por un adulto.

COMUNICACIÓN: Conversamos acerca de cómo quedó la historia y de qué otra forma podría ser si le agregáramos otros personajes, otras acciones, etc.

ACTIVIDAD N° 3

Familia Dedo Jirafa.

INICIO: Escuchamos la canción “FAMILIA DEDO JIRAFa” que será enviada por WhatsApp, mientras la escuchamos contamos cuántos integrantes de la familia nombra la canción.

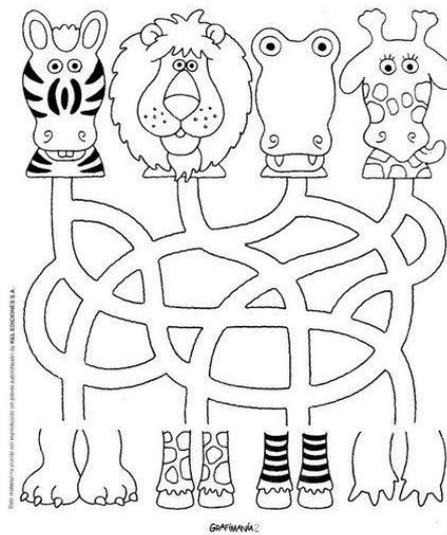
DESARROLLO: Luego vamos a dibujar en el cuaderno la cantidad de integrantes de la familia jirafa que menciona la canción.

COMUNICACIÓN: Con la ayuda de un adulto vamos a controlar que la cantidad que hemos dibujado corresponda a la cantidad de animales que dice la canción; contamos, 1, 2, 3, 4, 5.

ACTIVIDAD N° 4

¡Qué animales más distraídos!

INICIO: Observamos la imagen que la seño envió para que sea impresa, calcada o dibujada por un adulto. Después la pegaremos en el cuaderno para poder realizar nuestra actividad.



E.N.I. N° 64 - Salas de 5 años “A”, “B” y “C” - Áreas Curriculares Integradas.

DESARROLLO: Los animales son tan distraídos que mezclaron sus patas, por eso les vamos a ayudar a recuperarlas. Tendremos que recorrer el camino hasta encontrar las patas que le corresponden a cada uno, luego podemos colorear cada animal (cabeza, camino, patas).

COMUNICACIÓN: Conversamos: ¿qué significa ser distraído?, ¿qué nos puede pasar cuando no estamos atentos a algo y nos distraemos?

**¡A PRESTAR MUCHA ATENCIÓN Y A NO DISTRAERSE,
PARA SEGUIR APRENDIENDO!**



Directora: Claudia Póslleman