

GUÍA PEDAGÓGICA N°9

ENI N°58-CUE: 700098600

Docentes: Amelia Castro, Catalina Carrizo, Sandra Vega, María Zalazar.

Docentes Especiales: María Baca, Celeste Jofré, Marcos De Los Santos

Salas: 5 años

Secciones: “A”, “B”, “C” y “D”

Turno: Mañana y tarde

DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTISTICA

Ámbito Literatura Infantil

Núcleo de Apreciación

Escucha y disfrute de la lectura de textos literarios

Intercambio de opiniones y comentarios acerca de los textos escuchados

Iniciación en la diferencia de hechos reales e imaginarios

Renarración

Representación de textos leídos o escuchados

Ámbito Juego

Núcleo: Juegos Tradicionales y Regionales

Disfrute y placer por los juegos tradicionales

Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales y regionales, que tienen valor para la cultura del niño.

Título de la Propuesta:

¡LOS CLÁSICOS DE SIEMPRE!



ENCUENTRO N°1

- ö Cuento para disfrutar junto a su familia. **“Caperucita Roja”**
<https://youtu.be/XXqNjzJgSCg>
- ö Dialogamos en familia: ¿Cómo es caperucita? ¿Dónde la mandó su madre? ¿Qué pasó en el bosque? ¿El lobo tenía buenas intenciones? ¿Se desvió del camino? ¿Cómo finaliza el cuento?
- ö Te propongo dramatizar por medio del diálogo el encuentro de Caperucita y el lobo en la casa de la abuelita, para ello utilizaremos distintos tipos de voces. También lo podemos hacer con títeres de los personajes dibujados por los pequeños (estos pueden ser recortados y pegados en palitos)
- ö ¡Y si creamos una nueva versión del cuento! Para ello imaginándonos a caperucita diferente, una chica moderna, que cruza el bosque con una pizza para su abuelita y se encuentra con un lobo enamorado.
- ö Mandamos un audio de esta nueva versión del cuento a la señorita

Artes Visuales Prof: Lucrecia Jofré

Contenido: Las formas geométricas (articulación con el área Lengua a través del juego).

Actividad: Observaremos la siguiente imagen y responderemos: ¿Qué ven? ¿Reconocen alguna forma geométrica? ¿Cuáles?



La propuesta será elegir dos formas de la obra para dibujar un amigo imaginario. Por ejemplo una forma para realizar la cabeza y la otra el cuerpo. Luego tirar un dado, este nos definirá la cantidad de ojos y piernas que tendrá nuestro amigo. A continuación pensar en un número del 1 al 5. El que elijan será la cantidad de brazos que tendrá. Realizar el pelo con los tipos de líneas que vimos anteriormente. Finalmente pensar un nombre, el mismo tiene que comenzar con la letra del nombre de ustedes. Y el apellido será nuestra comida favorita. ¡A divertirse!

ENCUENTRO N°2

- Observamos atentamente estas imágenes:



- Dialogamos en familia: ¿De qué cuento será? ¿Lo conoces?
- ¡Lo escuchamos juntos! <https://youtu.be/X1hV35e-N-M>
- Conversamos en familia luego del video: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quién se le aparece a Cenicienta? ¿Qué perdió? ¿Cómo termina el cuento?
- Pensamos en familia qué valores están presentes en Cenicienta y los escribimos con ayuda de un adulto en una hoja. Ellos nos explican qué significa cada valor. P ej. Generosidad, Humildad, Bondad, etc.
- ¡Y si cambiamos la versión del cuento!
- Propuesta Cuento: CENICIENTO Para ello tenemos en cuenta el personaje, dónde transcurre la historia, características del personaje, qué le sucede al personaje principal y cómo termina.
- Compartimos la nueva versión del cuento de manera oral con la señorita.

Música Prof. Marcos De Los Santos

Contenidos:

Avance en la interpretación expresiva de canciones en forma grupal e individual.

Interpretaciones de canciones que incorporen juegos corporales y dramáticos o teatrales.

Actividad: Juego tradicional “**Antón Pirulero**” https://youtu.be/XApi4K_8yC4

En este juego cada jugador deberá elegir un instrumento imaginario y tocarlo mientras cantan y el director debe mover las manos dirigiendo la canción. En un momento de la canción el director copiará el movimiento de algunos de los alumnos y al terminar la canción el jugador deberá hacer la mímica que hacía el director.

ENCUENTRO N°3

- Escuchamos atentamente el cuento: “**El Gato con Botas**” <https://youtu.be/VcOR8wSLQj4>
- Dialogamos en familia sobre el cuento:
 - ¿Por qué era tan importante que el gato tuviera estas botas?
 - ¿Qué trampa le pone el gato al ogro?
 - ¿Con quién se casa el hijo pequeño del molinero?
 - ¿Te parece que el gato hubiera podido convencer al rey si no tenía botas?
- Si encontraras un gato que hablara ¿qué le pedirías? .Anota con ayuda de mamá las cosas que le pedirías.
- Dibuja al gato con las botas que más te gusten.

Educación Física Prof: María Baca

CONTENIDO: Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio. Motricidad fina

Actividad:

Entrada en calor: bailamos y nos movemos dejando que nuestro cuerpo se exprese al seguir el ritmo de la canción “Bandera” <https://www.youtube.com/watch?v=eLbRBH60ZPE>

En la época de la **Independencia Argentina**, se podía ver en las calles a los niños jugando con pelotas hechas de trapo y juegos tradicionales como el tejo, la escondidas, balitas, etc.

Juegos tradicionales: EL TEJO

Dibujaremos con una tiza un cuadrado en el suelo, con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el dos, otro con el tres, intentando que sean más o menos iguales. Después se pintan dos casillas, una con el número cuatro y a su lado otra con el cinco. La casilla superior la ocupa el 6 y las siguientes son también casillas dobles con los números siete y ocho, otro cuadro más con una sola casilla con el número 9. A continuación se dibujará una casilla con el número diez (esta casilla la dibujaremos con forma de bandera Argentina)



¡A JUGAR EN FAMILIA! el primer participante lanza un botón, una tapita, etc a la casilla del número 1, luego deberá saltar por los cuadrados con un solo pie por cuadro, evitando el que tenga la piedra, recoger la piedra cuando hagas el trayecto de vuelta. El objetivo es pasar la

tapita de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver al inicio. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera del cuadro o pisar las líneas

ENCUENTRO N°4

- Observamos en familia el cuento: “**Pinocho**” <https://youtu.be/mW92qlr6Fal>
- Dialogamos a través de estas preguntas orientadoras: ¿Cómo se llamaba la marioneta del cuento? ¿Cuál era el deseo más grande de Geppetto? ¿Qué le pasaba si mentía? ¿Pinocho obedeció a su padre?
- Pensamos: ¿Qué es la mentira? ¿Está bien mentir? ¿Por qué?
- Te propongo que hagamos una marioneta como Pinocho, para ello puedes utilizar rollos de papel higiénico, botellas de plástico, piola, etc.
- Compartimos el trabajo realizado con la señorita

ENCUENTRO N°5

- ¡Y si jugamos un ratito! Dedicamos un momento en familia; jugando con juegos tradicionales.

El huevo podrido

Los niños se sientan en una ronda. Mientras se canta la canción: “*Jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído, el distraído lo ve, y huevo podrido es*” uno de ellos va saltando detrás de la ronda. Al cabo de un rato, debe colocar “el huevo podrido”, que es un trapo o un pedazo de papel, detrás de uno de los que están en la ronda. Quien recibe el huevo debe levantarse y alcanzar al que lo puso antes de que el niño que le puso el huevo se sienta en el lugar que quedó libre. Si lo atrapa, el atrapado sale del juego y se sienta en el medio de la ronda.

- Es momento de jugar. ¡Manos a la obra!

Artes Visuales Prof: Celeste Jofré

Contenido: la textura táctil (articulación con el área Lengua a través del juego).

Actividad: Observaremos las siguientes imágenes



La Antonio Berni “Juanito Laguna” Edvard Munch “El grito” Emilio Pettoruti “El sifón”
En ésta oportunidad trabajarán con el challenge, el cual reta a recrear una obra de arte.

La actividad consistirá en elegir una obra de las que observamos (Pueden elegir alguna del video) <https://www.youtube.com/watch?v=gqqs0Sk0fCQ>

.Luego buscar objetos en casa, seleccionarlos por texturas suaves y ásperas. A continuación de la selección usarlos para recrear la imagen y fotografiar.

Pueden disfrazarse, jugar en familia, usar las mascotas, juguetes, etc. Se anexa un video de ejemplos de challenge en el arte. ¡A crear!

ENCUENTRO N°6

- Para llevar a cabo este juego debemos invitar a alguien muy especial: El Lobo Feroz
- **¿Lobo está?** : Esta ronda trata en que uno hace de lobo y las demás hacen un círculo y comienzan a cantar, girando en ronda. El lobo que está escondido cerca, responde que aún no está listo porque se está vistiendo, nombrando cada vez, diferentes prendas, acompañado por la siguiente canción:

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está -¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el pantalón

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está -¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome la camisa

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está -¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el sombrero

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está -¿El lobo está?

-Si... ¡y los voy a comer!

- ¡A jugar y divertirse!

Música Prof: Marcos De Los Santos

Contenidos:

Avance en la interpretación expresiva de canciones en forma grupal e individual.

Interpretaciones de canciones que incorporen juegos corporales y dramáticos o teatrales.

Actividad: escuchamos atentamente la canción “La ronda de San Miguel”

<https://youtu.be/2JaAUERgS9c>

En la ronda de San Miguel “el que se ríe se va l cuartel”

El juego tradicional consiste en que la ronda gire mientras se recita la rima. Al terminar se detienen y el primer participante que se ríe, debe pagar prenda.

ENCUENTRO N°7

- ¡Este juego te va a encantar! ¿Jugamos al Gallito Ciego?

Gallito Ciego

Se vendan los ojos de uno de los participantes, quién debe atrapar a alguien del grupo que se mueve y hace sonidos alrededor de él. Cuando atrapa a alguien debe identificarlo tocando su rostro o el pelo. Si el atrapado es reconocido será el nuevo gallito ciego.

Se le pregunta, según una de las variantes, la siguiente fórmula:

Gallito, gallito, que se te ha perdido?

Contesta: una aguja y un dedal.

Se le practica una cantidad de giros hasta que el gallito se maree, antes de contestarle:

Pues a buscarlo al total!

Allí todos los participantes salen corriendo y el gallito debe encontrarlos.

☺ ¡Qué te diviertas mucho!

Educación Física Prof: María Baca

CONTENIDO: Desarrollar la coordinación viso-motora y el equilibrio. Motricidad fina

Actividad: jugamos a las BALITAS:



Hay muchas formas de jugar a las balitas, esta vez jugaremos de una manera simple de acuerdo a la edad de los niños donde solamente se ganará quien emboque la balita en el hoyo primero, el segundo y tercer puesto lo tendrán de acuerdo a la proximidad de la balita al hoyo, mientras más cerca de él más cerca de ganar estarán. Primero deberemos buscar un espacio donde el piso sea de tierra (en el fondo de nuestras casas, en

la calle frente a ella, etc.), allí con una palito o piedra deberemos dibujar

ENCUENTRO N°8

☺ ¡Y si jugamos al juego de la Oca!

1-2-3 el Juego de la Oca esta vez

Para jugar, los jugadores se ubican en una ronda estirando los brazos a sus lados con las palmas hacia arriba. La palma de la mano derecha se coloca sobre la palma de la mano izquierda del compañero de la derecha, mientras que la palma izquierda va debajo de la palma de la mano derecha del compañero de la izquierda. Los chicos comienzan a cantar y a chocar por turnos las palmas a ritmo de la canción, siguiendo el orden de la ronda. Cuando el choque de palmas se hizo en el compañero en el número 10 este último pierde y sale de la rueda de juego

<<El juego de la oca ya empezó ia-ia-ó

Es muy divertido, sí, sí, sí.

Es muy aburrido, no, no, no ia-ia-ó

Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez>>

☺ ¡A jugara esta vez!

Directora: Verónica Quiroga Pérez