



## E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “E”

AÑO: 2020

ÁREA CURRICULAR: Dimensión de

la formación personal y social, Dimensión del ambiente social y natural

### GUÍA PEDAGÓGICA N° 11

Docente: Cecilia López.

Nivel: Nivel Inicial E.

Turno: Tarde.

Título de la propuesta: “Jugando aprendo”

### PROPUESTA PEDAGÓGICA:

#### Áreas:

- Dimensión transversal del juego.

#### Contenidos:

- Búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema.
- Disfrute del juego.
- Juegos motores: percepción óculo- manual y aprendizajes propios de la manipulación de objetos.
- Juegos motores: iniciación de resolución de problemas que presentan los juegos.

#### ACTIVIDADES:

##### Día n°1:

1) ¡A embocar! Colocar tres baldes o recipientes distanciados entre sí. Buscar pares de medias varias, que servirán de pelota. El juego consiste en embocar la mayor cantidad de medias en los baldes. Se pueden colocar unos recipientes más cerca y otros más alejados, los cuales tendrán diversos puntajes, dependiendo de la distancia.

#### ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD

- Nos relajamos: Se debe preparar el lugar con mantas y/o sábanas. Oscurecer un poco, agregar si es posible luces de colores, perfume y música instrumental, (otra opción es por momentos, cantar su canción preferida). Comenzar a hablar suavemente al alumno (expresar tu cariño, nombrar la parte del cuerpo que se va a tocar, también se puede narrar un cuento, etc.). Luego, acariciar su cuerpo y pasar por el mismo diferentes materiales que le proporcionen diversas sensaciones (pelota y/o telas de textura, cepillo de cerdas suaves, etc.). Es importante: anticipar y nombrar todas las acciones que se van a realizar (desde el principio). Ser delicados, no se debe estirar ni forzar ningún miembro, en este caso, es simplemente realizar caricias y favorecer el vínculo con él.

DOCENTE: Prof. Cecilia López.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-  
Brenda Castro.



### Día n° 2

1) ¡Ordenando los colores! El adulto referente debe confeccionar en cartón, papel o el material que tengan en casa, un tablero de juego con 3 círculos: de color amarillo, rojo y azul. Por otro lado, realizar 6 fichas circulares, aproximadamente dos de cada color. El alumno debe ubicar cada una de las mismas, según el color que indique el tablero, realizando correspondencia, con cada tono.

### ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA

- ¡Armar un rompecabezas! Los materiales a necesitar son: revistas, cartón, plasticola, tijeras, marcador negro. Buscar imágenes en diversas revistas a gusto de los alumnos. Una vez seleccionada, recorta y pegar la misma en un cartón y dejar secar. Luego, sobre la misma marcar y enumerar los cuadrados a recortar. Por último, cortar ¡Y a jugar!

### Día n° 3:

1) ¡Probando mis destrezas motoras! Colocar alguna canción que le guste al alumno, y al compás de la música, debe llevar a cabo las consignas que el adulto le solicita: saltar en dos pies, caminar en cuatro patas, saltar en un pie, caminar hacia atrás, etc. Para ello, deberán delimitar un circuito y señalar el punto de partida y de llegada que deberá tener en cuenta para realizar las actividades.

### ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- Buscar una cinta, pañuelo, recorte de tela o una prenda de vestir en desuso, colocar diferentes ritmos musicales y bailar con el elemento. Un adulto nos da las instrucciones mientras bailo:

- Realizar círculos
- Realizar ondas
- Mover el elemento arriba
- Mover el elemento abajo
- Mover el elemento a los costados
  - Buscar una caja y una botella plástica (si tenemos los Instrumentos construidos en la Guía anterior también lo utilizamos). Colocar música y hacer sonar los distintos elementos al ritmo de la misma tocando con nuestras manos, golpeando en el piso, o golpeando con dos elementos iguales (ejemplo dos botellas plásticas).

### Día n° 4:

1) ¡El tesoro escondido! Delimitar en qué espacio se llevará a cabo el juego. Una vez que esté reglado, jugar al tesoro escondido, procurando el escondite de dispositivos con



## E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial "E"

AÑO: 2020

ÁREA CURRICULAR: Dimensión de

la formación personal y social, Dimensión del ambiente social y natural

tamaños grandes y medianos. Para ello, el participante que esconde las cosas debe guiar al que deba encontrarlas, utilizando las palabras frío (si está lejos del dispositivo), tibio (si está medianamente cerca) y caliente (si se encuentra muy cerca). El que más objetos encuentre, es el ganador.

### ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- Realizar la siguiente receta con ayuda de algún familiar.

#### Budín de Naranjas

Ingredientes:

- Azúcar 200gr (1 taza)
- Manteca 200gr
- Huevos 3
- Leche 100ml (1/2 taza)
- Jugo natural de naranjas 50ml (1/4 taza)
- Naranjas para rallar 2
- Vainilla 1 cucharadita.
- Miel 1 cucharadita.
- Harina leudante 350gr (3 tazas)

#### Paso a Paso

\*Colocar en un bol la manteca y el azúcar, mezclar bien y agregar los huevos, vainilla, miel, leche y el jugo de naranjas. Terminar de batir. \*Agregar la ralladura de naranja y colocar harina de a poco y mezclar. \*Colocar en un molde en mantecado y enharinado, el horno debe estar pre calentado y cocinar a 160° aproximadamente 45 a 50 minutos. \*Una vez frío, desmoldar.

#### Día n° 5:

1) ¡Los palitos chinos! Buscar un manojo de lápices, aproximadamente 12, los cuales servirán de palos chinos. El adulto referente deberá tomarlos con una sola mano, y lanzarlos suavemente arriba de la mesa o del espacio físico a jugar. Al caer en la superficie seleccionada, deberá cada participante ir retirando sólo un lápiz por vez, procurando que no se mueva el resto de los mismos. El que más lápices reúna, es el ganador.

### ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA

DOCENTE: Prof. Cecilia López.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-Brenda Castro.



## E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

**SECCIÓN:** Nivel Inicial “E”

**AÑO:** 2020

**ÁREA CURRICULAR:** Dimensión de

la formación personal y social, Dimensión del ambiente social y natural

- Buscar en casa diferentes elementos que se puedan reciclar, vasitos, potes de yogurt, tapitas, botellas, envases, etc. El alumno deberá jugar con ellos, permitir tiempo de observación, y en caso que lo deseen, pueden utilizar música en este momento.

**Reservar elementos.**

### **Día n° 6:**

1) Contando metros...recortar 5 tramos de piolas, piolín, etc., de diversas longitudes. El alumno debe ordenarlos, desde el más corto al más largo. Procurar, en la medida que disponga, que sean de diferentes colores.

### **ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD**

- Trabajamos con nuestra respiración: La propuesta consiste en tomar aire por la nariz y exhalar por la boca. Para hacer más atractiva la actividad, ofrecer al alumno un objeto perfumado, puede ser una flor, jabón o perfume; y por otro lado una vela encendida. La idea es que el niño sienta el olor del objeto (logre inspirar profundamente) guardar el aire unos segundos y luego soltar (exhalar fuertemente) para apagar la vela. Después, se pueden agregar más velas, y el niño debe mantener el aire para apagar todas.

Otra opción es hacer lo mismo pero sin material: Proponer al alumno imaginar que tiene en sus manos un globo grande, el cual debe inflar con todo el aire de sus pulmones; para ello se debe tomar mucho aire y luego inflar (soplar). También pueden colocar un alfajor con una vela y cantar el feliz cumpleaños. Esta actividad se puede realizar sólo en compañía y supervisión de un adulto.

Otra variante para trabajar la respiración: jugar con globos, la idea es que el niño no deje caer el globo al suelo. Debe soplar el mismo para no dejar que éste toque el piso. Repetir la actividad varias veces, se puede agregar cada vez más globos, para que el desafío sea mayor.

### **Día n° 7:**

1) ¿Quién se ha ido? Ejercitando la memoria. El adulto debe colocar algunos objetos, a elección, en una bandeja o mesa (pueden comenzar con cuatro y luego aumentar gradualmente). El niño los debe mirar durante unos segundos, y luego debe girarse sin mirar los mismos, para que el adulto saque 1. El alumno debe adivinar cuál es el objeto que falta. Se puede comenzar quitando 1 y luego aumentar la falta de objetos.

### **ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA**

**DOCENTE:** Prof. Cecilia López.

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-Brenda Castro.



## E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

**SECCIÓN:** Nivel Inicial "E"

**AÑO:** 2020

**ÁREA CURRICULAR:** Dimensión de

la formación personal y social, Dimensión del ambiente social y natural

- ¡Realizar un caballo! Los materiales: Botella de plástico, palo de escoba, lana o cinta, témpera, pincel, tijera, cartón marcador negro. Pintar toda la botella con témpera y dejar secar. Luego, doblar la parte superior que es la parte del cuello del caballo, y en el pico de la botella colocar el palo. Después con lana hacer las riendas, dibujar con el marcador negro la nariz y los ojos. Como último paso marcar las orejas en cartón recortar y pegar ¡LISTO EL CABALLO!



### Día n° 8:

1) ¡Magia! Ubicar en una mesa tres vasos diferentes y contar con una pelota pequeña, que puede ser de papel, lana, etc., con algún objeto que pueda entrar dentro de los vasos. El adulto referente deberá ubicar el dispositivo dentro de uno de los vasos, y mezclarlos para despistar a alumno, el cual deberá adivinar dónde se encuentra el mismo. Se puede intercambiar roles. El que más veces adivine, es el ganador.

### ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- Jugar con el cuerpo: imitar como se mueve el árbol cuando el viento es muy fuerte, realizar la misma acción imitando al árbol cuando sopla una brisa suave, imitar el vuelo de un avión, imitar el vuelo de un pájaro, imitar el vuelo de una mariposa.

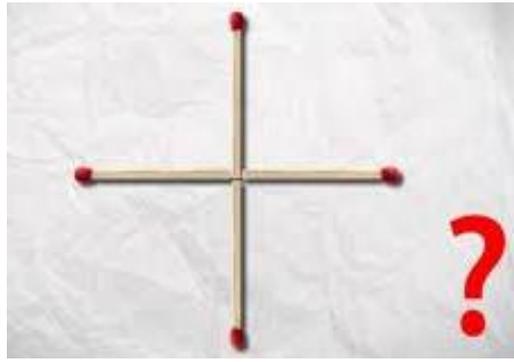
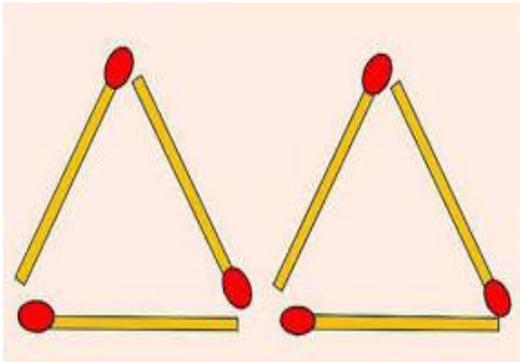
- Buscar una hoja en blanco, cartulina, afiche o cartón (cualquier elemento que tengamos en casa para dibujar), colocar una música suave, escuchar atentamente y con crayones, fibras, lápices o marcadores, dibujar cada sonido como se nos ocurra (líneas, círculos, rayas, cuadrados), ¡Dejar volar la imaginación!

### Día n° 9:

1) ¡Jugando sin fuego! Para este juego, buscar 12 fósforos aproximadamente (pueden ser palitos o palillos con las puntas cortadas). El adulto referente deber realizar arriba de la mesa, diversas figuras con los fósforos, donde el alumno deberá imitar. Las siguientes imágenes son a modo de ejemplo:

**DOCENTE:** Prof. Cecilia López.

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-  
Brenda Castro.



**ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA**

- Dibujar o buscar imágenes de los ingredientes y colocarlos en una hoja. Diseñar y pintar el budín terminado. Agregar una decoración que más te guste.

**Día n° 10:**

- 1) Armamos un gran erizo. Buscar diferentes palitos, procurando que sean del mismo tamaño y largo. En un colador dado vuelta, el alumno debe insertar los mismos en todos los pequeños agujeros. En poco tiempo, ¡habrá hecho un hermoso erizo!

**ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA**

- Con los elementos reservados realizar una escultura a la que le pondrán un nombre. Encontrar cada parte del cuerpo para este nuevo personaje con los materiales reciclables y nombrarlas en voz alta.



**DIRECTORA:** Prof. Fernanda Ramos

**VICEDIRECTORAS:** Prof. Carolina Espinosa -Prof. Laura Vilaplana

**DOCENTE:** Prof. Cecilia López.

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-  
Brenda Castro.