

ESCUELA: E.N.I. Nº42

DOCENTES:

ALCAIDE, Laura

BUSTOS, Jesica

BRAMUCCI, Carla

GUZMAN, Victoria

SIREROL, Cristina

VEGA, Eliana

RODRIGUEZ, Silvana

POSATINI, María Gabriela

NIVEL INICIAL: Salas de 5 años.

TURNO: Mañana y Tarde.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: A JUGAR

CON RIMAS



CONTENIDOS:

DIMENSIÓN: AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL.

ÁMBITO: Matemática.

NÚCLEO: Sistema de numeración.

CONTENIDOS: Uso de escritura numérica. Números como memoria de posición y cantidad.

DIMENSIÓN: Juego.

ÁMBITO: Juego dramático.

NÚCLEO: Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su variación.

DIMENSIÓN: COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA.

ÁMBITO: Lenguaje.

NÚCLEO: Oralidad.

CONTENIDO: Habla y escucha.

NÚCLEO: Iniciación a la Lectura.

CONTENIDO: Reconocimiento de palabras significativas (números).

NÚCLEO: Iniciación a la Escritura.

CONTENIDO: Escritura de palabras significativas.

ÁMBITO: Artes Visuales- Plástica.

NÚCLEO: Producción.

CAPACIDADES GENERALES: Resolución de problemas. Comunicación. Aprender a aprender. Trabajos con otros.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS: Identificación. Descripción. Observación.

DOCENTES: Laura Alcaide; Jesica Bustos; Carla Bramucci; Victoria Guzmán; Cristina Sirerol; Eliana Vega; Silvana Rodríguez; Gabriela Posatini.

EDUCACIÓN MUSICAL:

CONTENIDO: Carácter.

CAPACIDAD GENERAL: Trabajo con otros.

EDUCACIÓN FÍSICA:

CONTENIDO: El cuerpo en el espacio y tiempo.

CAPACIDAD ESPECÍFICA: Resolución de Problemas: Resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas motoras.

CONTENIDO : Juego

CAPACIDAD ESPECÍFICA: Trabajo con otros.: Establecer vínculos sociales solidarios.

GUÌA PEDAGÒGICA Nº 16:

SEMANAS DEL 02 DE NOVIEMBRE AL 13 DE NOVIEMBRE.

ACTIVIDAD Nº1:

A jugar con rimas y sus sílabas. Un adulto armará tarjetas con el nombre propio y la palabra que rime, por ejemplo: **MARTÍN**, **VOLANTÍN**, **PATÍN**. Jugarán con el sonido de las terminaciones de las sílabas, además palmearán las sílabas de todas las palabras, por ejemplo: **MAR** (palma) **TÍN** (palma), ¿Cuántos golpecitos tienen? Posteriormente en la hoja del cuaderno, respetando márgenes y sobre el renglón producirán en forma escrita el nombre propio y la palabra que rima. También podrán dibujar, utilizando lápiz negro y lápices de colores.

EDUCACIÓN MUSICAL:

TÍTULO DE LA PROPUESTA: "La alegría y la tristeza"

ACTIVIDAD Nº1:

♡ Escucharán esta canción https://youtu.be/ge_djpNV4Do

♡ Cantarán la canción expresando emocionalmente el carácter de la misma, mediante estímulos verbales de forma interrogativa.

Estímulos: "La canción es ¿Dulce, alegre, triste?"

♡ Expresarán el carácter de la canción alternando simultáneamente con gestos, movimientos y la voz cantada.

Ejemplos: Si estoy alegre _ ¿Qué gestos debo hacer?,

_ ¿Cómo me debo mover? y _ ¿Cuándo estoy triste?

ACTIVIDAD Nº2:

Continuaremos trabajando con las rimas y sílabas, en esta ocasión se agregarán otras palabras de objetos, animales, etc. como por ejemplo: **RATÓN**, **BOTÓN**; **FRUTILLA**, **SILLA**; **MESA**, **MAYONESA**, etc. teniendo en cuenta las imágenes enviadas por la docente. De la **DOCENTES: Laura Alcaide; Jesica Bustos; Carla Bramucci; Victoria Guzmán; Cristina Sinerol; Eliana Vega; Silvana Rodríguez; Gabriela Posatini.**

misma manera que la actividad Nº 1, jugarán con los sonidos de las terminaciones de las palabras y palmas en las sílabas. Se seleccionarán algunas para construir una oración corta que rime, por ejemplo: EL RATÓN TIENE UN BOTÓN.

Jugarán con las letras móviles en familia, armando la oración. Finalmente con la guía de un adulto producirán en forma escrita en una hoja del cuaderno (se enviará audio de las docentes).

EDUCACIÓN FÍSICA:

Actividad 1:

Vamos a jugar!

Con estas actividades reforzarás el desarrollo de nociones espacio a través del movimiento.

Desarrollo de las actividades:

Utilizar materiales como: bolsita, pompón o peluche (objeto pequeño que se pueda manipular) soga o manguera, silla, mesa, etc.

INICIO:

Trasladarse por el espacio con un objeto colocado en las distintas partes del cuerpo. Ejemplo: caminar con el pompón en la cabeza, luego en el brazo, pie, sin que se caiga.

DESARROLLO:

Arma un circuito, como los trabajados en clases anteriormente. Ejemplo: en la cabeza, colocas el muñeco, pompón o bolsita tratando de que no se caiga, y pasas por el circuito: camina por encima de la cuerda, pasas en zig-zag entre los peluches, continuas agachado por debajo de la mesa, etc. Lo armas como gustes. Invita a un integrante de la familia a jugar contigo!

VUELTA A LA CALMA:

Junto con la ayuda de un adulto estiramos (elongamos) nuestros músculos (que se encuentran en nuestro cuerpo) y nombramos las partes del cuerpo donde están ubicados. Ejemplo: músculos de la pierna, de brazos, etc.

Actividad 2:

Título: "Jugando con los figuras"

Se trabaja el contenido juego para poder articular con el contenido FIGURAS GEOMÉTRICAS que van a reforzar las docentes en la guía

Vamos a jugar!

Desarrollo de las actividades:

INICIO:

Entrar en calor con trote por el espacio y luego dar unos saltitos.

DESARROLLO:

Dibujar diferentes y varias figuras en el piso. A su vez nombrarlas para que el niño las reconozca: Círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo. Recortar en papel una figura de cada una, un adulto elije una de ellas y si saca triángulo, el niño solo debe pisar todos los triángulos (lo mismo con las otras figuras); puedes variar las formas de llegar a las figuras, ej.: con saltos.



Con un familiar trata de formar las figuras geométricas con el cuerpo.

VUELTA A LA CALMA:

De pie tomar aire, luego exhalar, estirarse hacia arriba, en puntas de pie, luego acostado en el piso intenta hacer las figuras geométricas con el cuerpo pero (puede ser en el césped o coloca una manta).

ACTIVIDAD N° 3:

Jugarán con palabras opuestas como por ejemplo: ALTO - BAJO; CORTO – LARGO; DÍA- NOCHE; GORDO- FLACO, etc. Elegirán dos palabras opuestas (antónimos) y construirán con las letras móviles. Luego en la hoja del cuaderno, dibujarán con los útiles de la cartuchera. Escribirán con la guía del adulto las palabras seleccionadas.

ACTIVIDAD N° 4:

Identificarán las letras iniciales del nombre y apellido (el que pueda), las buscarán en revistas, diarios, folletos, propagandas, etc. luego las recortarán y pegarán en el cuaderno. Para finalizar la actividad, completarán las palabras del nombre propio y apellido escribiéndolas, por ejemplo: **MARIO DIAZ**. Después se dibujarán debajo del mismo. Si se animan podrán construir de la misma manera con otros nombres que tengan, por ejemplo: **MARIO ITAN DIAZ**.

ACTIVIDAD N° 5:

La docente enviará la canción “Debajo de un botón “, la escucharán en familia. Una vez aprendida, el alumno la cantará y enviarán un audio a la docente con la misma.

ACTIVIDAD N° 6:

DOCENTES: Laura Alcaide; Jesica Bustos; Carla Bramucci; Victoria Guzmán; Cristina Sinerol; Eliana Vega; Silvana Rodríguez; Gabriela Posatini.

En una hoja deberán realizar un collage con botones o con los materiales que tengan en casa representando la canción de la actividad anterior.

ACTIVIDAD N° 7:

Para esta actividad jugarán al juego de la memoria con ayuda de un adulto con cartones del mismo tamaño en los cuales estarán escritas palabras que rimen y la imagen que corresponda: FRUTILLA - SILLA; RATÓN – BOTÓN; CHUPETÍN – PATÍN; NOCHE – COCHE; MANZANA – CAMPANA. La docente enviará un audio explicando juego.

ACTIVIDAD N° 8:

En una hoja negra, deberán elegir palabras de la actividad anterior y dibujarlas con tizas de colores remojadas en agua y azúcar.

ACTIVIDAD N° 9

En esta actividad deberán realizar con una hoja de papel glasé un avión con dobles simple(se enviará imagen), podrán jugar a volar. Luego lo tendrán que pegar en una hoja de carpeta y completarán el paisaje dibujándose yendo a primer grado.

ACTIVIDAD N° 10

Para finalizar recordaremos en familia algún momento, anécdota que nos gustó en este año, podrán armar algún collage con ayuda de la familia y detrás de la hoja escribirán la descripción de dibujo o un deseo para el futuro.

EQUIPO DE CONDUCCIÓN: Directora: Úrsula Villarreal

Vicedirectora: Lorena Maratta.