

GUÍA PEDAGÓGICA N°16

ESCUELA: ENI N°41 DANTE SAAVEDRA

DOCENTES: Escudero-Oro, Mónica - Ocaña, Verónica - Suarez, Cynthia

PROFESORES DE ESPECIALIDADES: Alonso, José Luis- Rivas, Silvina- López,
Leandro

SECCIONES: 4 Años “A” “B” “C”

TORNOS: Mañana y Tarde

ÁREA CURRICULAR: Áreas Integradas

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “JUGANDO SE APRENDE MEJOR”

DURACIÓN DE LA PROPUESTA: Desde el 2 al 13 de noviembre.

CONTENIDOS SELECCIONADOS:

- La voz: La voz cantada, textura del sonido timbre, instrumentos cotidiáfonos, percusión corporal. (Música)
- Experimentación en la redimensión. Espacio modificado a partir de la experiencia sensorial. Conocimiento de la obra del artista Alexander Calder. (Art. Visual)
- El cuerpo y los objetos en el espacio y el tiempo. (Ed. Física)
- Conteo
- Los números para comparar cantidades
- El ambiente y su protección: Reciclado.
- El color
- Participación activa en la producción literaria
- Identificación de costumbres, festejos personales, familiares y sociales
- Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

ACTIVIDADES:

Día 1

MÚSICA “COPLA DEL GRILLO”

Estímulo N° 1

-Reproducir el primer video enviado por el docente vía whatsapp y seguir las indicaciones del mismo.

-Buscar en casa: un rayador, una olla, dos cucharas, un mate, o cualquier elemento que pueda producir sonido.

-Escuchar la música de fondo y ejecutar 3 “golpes”, donde queda el espacio en silencio.

-Elegir uno de nuestros instrumentos seleccionados para cada nuevo silencio, ¡espero que te diviertas mucho!

Actividad 2: ¡**A JUGAR CON DADOS!**: Para comenzar a jugar, se necesitará contar con un dado (en caso de no tener se puede confeccionar uno con cartón, o utilizar el que confeccionaron en una de las guías anteriores y agregarle los puntos). También se necesitará unas fichas (las cuales pueden ser de cualquier material por ejemplo: porotos, piedritas, tapitas, etc.)

Instrucciones del juego: Elegir a 2 o más integrantes de la familia para realizarlo, uno de ellos es el encargado de tirar el dado, los demás, deben adivinar qué número saldrá en el dado, expresando con sus dedos la cantidad (antes del que el participante tire).

Los que aciertan la cantidad que salió, se llevan una ficha, gana el jugador que al finalizar, obtenga mayor cantidad de ellas.

Día 2

Actividad 1

-Seleccionar tres juguetes o elementos de su preferencia, que tengan en casa, manipularlos unos instantes, comentar a mamá porque les gustan esos elementos, luego dibujarlos, pintarlos y recortarlos para pegarlos en una hoja, e inventar un cuento con los mismos. (Un adulto deberá tomar nota de la producción del pequeño.)

Actividad 2- “**MOMENTO DEL CUENTO**”

- El cuento deberá ser relatado, en esta ocasión, por el alumno hacia la docente, a través de un audio o video de whats app.

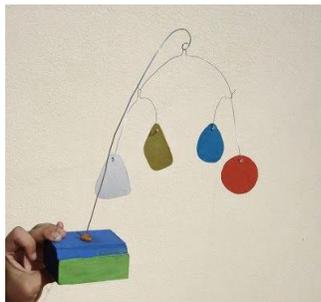
Día 3

Actividad 1:

ARTES VISUALES- ¡NOS DIVERTIMOS CREANDO COMO EL ARTISTA ALEXANDER CALDER!

Estímulo N°1:

SEMANA DE LAS ARTES



A - Observar las siguientes fotografías de esculturas realizadas por el artista Alexander Calder. En las mismas, pueden observar esculturas móviles. Éstas eran figuras suspendidas en el aire que tienen un leve movimiento, es decir que se balancean.

B - Dibujar en un cartón figuras o formas similares a las realizadas por el artista, aproximadamente de 10 cm. Recortarlas y pintarlas con lápices, fibras o pinturas. Guardarlas para continuar en la siguiente semana.

Actividad 2: ARMAMOS MACETAS PARA EL JARDÍN DE CASA.

Buscar los siguientes materiales:

- Botellas de plásticos (limpias.)
- Tapas de plástico o botones (para los ojos y nariz)
- Tijera y pegamento.

Instrucciones: Solicitar la ayuda de un familiar para cortar la botella de plástico a la altura que consideren conveniente y realizarán unos orificios en la parte inferior por donde pueda salir el agua de riego sobrante, si desean, pueden pintar la botella, posteriormente tendrán que armar un rostro (las tapas o botones, pueden hacer de ojos y nariz.) Rellenar la nueva maceta con tierra, una vez terminada, solo quedará decidir si plantar unas semillas e ir regando hasta que crezcan las plantitas, o si trasplantar directamente algún vegetal que se ajuste al tamaño de la nueva maceta.

Día 4

Actividad 1: ADIVINA, ADIVINADOR...

- La docente enviará por whatsapp adivinanzas, el niño tendrá que adivinar y enviar la respuesta por medio de un audio, a su docente.

<p>Alegran el Campo con sus colores perfuman el aire con sus olores... ¿Quiénes serán?</p> 	<p>Cuando llueve sale el sol y también salgo yo y tengo muchos colores... ¿Quién soy?</p> 	<p>Estoy siempre de pie con los brazos hacia afuera me desnudo en otoño y me visto en primavera... ¿Quién soy?</p> 	<p>Vuelo entre las flores y vivo en la colmena, fabrico miel... ¿Quién soy?</p> 
--	---	--	---

Actividad 2. ¡ROMPECABEZAS COLORIDO!

-Dibujar y pintar un paisaje, utilizar todos colores que tengas disponibles en casa. Una vez finalizado el dibujo, un adulto deberá cortarlo en cuatro partes para transformarlo en un rompecabezas.

-Armar el rompecabezas, jugando reiteradas veces, luego pegarlo en una hoja, utilizando la cantidad justa de pegamento, posteriormente enviar el trabajo al grupo de Whats App de la Sala.

Día 5

Actividad 1:

EDUCACIÓN FÍSICA

Estimulo N 1:

*Colocar en el piso, aproximadamente, diez botellas descartables, paradas y separadas entre sí, tendrán que pasar haciendo zig zag entre las mismas.

*Repetir la actividad, pero hacia atrás

*Colocar las botellas acostadas y separadas entre sí, comenzar saltándolas, una por vez.

Juego: "SILLAS PICARONAS": Colocar cinco sillas, con sus respaldares pegados entre sí, formando un círculo, se colocarán seis integrantes de la familia alrededor de las mismas, colocar música, cuando esta se detenga, tendrán que sentarse, el que quede sin silla sale del juego y sacarán una hasta que queden solo dos, de ahí ya quedará un ganador.

Actividad 2: INFLANDO GLOBOS

Materiales:
Globos
Botella de agua vacía de 1 litro
Cucharita
Embudo
Hilo
Vinagre
Bicarbonato de sodio

Instrucciones:

-Vertir el vinagre en el envase vacío (menos de la mitad.)

-Colocar 3 cucharaditas de bicarbonato al globo, con ayuda de un embudo, luego ubica un globo sobre el cuello de la botella, volcando así el bicarbonato adentro de la misma y observa como comienza a inflarse. Cuando se haya inflado lo suficiente, ata el globo con un hilo.

Día 6:

Actividad 1: **CARRERA DE AUTOS.**

-Confeccionar un tablero con casillas, (con ayuda de un mayor) donde se visualice un punto de partida y otro de llegada, buscar un dado, un autito pequeño para cada participante. (pueden pegarle a una tapa de plástico un dibujo de un auto). Los jugadores ubican sus autos en la largada y tirarán el dado, comenzará el que saque el número más chico. Por turno lanzar el dado y avanzar tantos casilleros como este indique. Gana el jugador que logre dar dos vueltas completas, tocando la bandera de llegada en la segunda vuelta.



Actividad 2:

MÚSICA

Estímulo N° 2

- Reproducir el segundo video enviado por el docente vía whatsapp y seguir las indicaciones del mismo.

- Hacer palmas con el ritmo de copla, luego sobre los muslos, y a continuación con un tarro de leche simulando un tambor.

- Cantar a continuación solo la canción junto con el docente (no es necesario tocar el ritmo y cantar al mismo tiempo).

- Cantar una vez más la canción, ¡a divertirse!

Día 7

Actividad 1: **“JUGAMOS AL TA-TE-TI”**

REGLAS DEL JUEGO: El primer jugador coloca la ficha en cualquiera de los casilleros del tablero. El segundo hará lo mismo con su primera ficha. Se continúan las otras jugadas respetando los turnos, si el jugador consigue alinear tres marcas del mismo tipo, ese jugador hace ¡TA – TE – TI!

Actividad 2:

ARTES VISUALES

Estímulo N°2

-Buscar una rama de un árbol o planta, colocar las figuras que realizaste anteriormente. Colgarlas o pegarlas. Una vez finalizado, sacar una fotografía y enviarla a la docente.

Día 8

Actividad 1

EDUCACIÓN FÍSICA

Estímulo N°2

*Realizar pelotas de papel, caminar lanzando una de ellas, de una mano a la otra, luego colocarla entre las rodillas, e ir saltando sin que esta se caiga.

*Colocar una bolsa colgada de una silla y embocar cinco pelotitas de papel, primero con una mano y luego con la otra

Juego: “A embocar pelotitas”: Se necesitarán 5 pelotitas de papel, aproximadamente., y dos participantes.

Colocar a una distancia de cinco metros, aproximadamente, un recipiente, en el cuál depositarán de a una las pelotitas, saltar, con las pelotitas entre las rodillas hasta el recipiente, dejarla caer y regresar para que salga un compañero y realice el mismo procedimiento.

Actividad 2: “MI CORAZÓN”

-Observar el video cuento: Así es mi corazón – de Jo Witek (https://www.youtube.com/watch?v=SeQs_5kEyuY)

-Realizar un corazón, con el material que tengas en casa, hojas, cartón se solicita a un familiar que escriba adentro del mismo, sentimientos que el niño pueda expresar en ese momento al visualizar el mismo.

Día 9

Actividad 1: ¡DÍA DE EXPERIMENTO!

Materiales:

- 3 botes de cristal transparente
- Pintura para el agua, puede ser acuarela, tempera o cualquier otro tipo de color que se pueda diluir
- Servilletas de papel
- Agua

Instrucciones: -Disolver un poco de pintura de diferentes colores en cada pote de agua. Luego enrolla una servilleta, como si fueras a hacer un tubo, y coloca cada extremo dentro de dos potes, revisa que las puntas de la servilleta toquen el fondo del mismo, o al menos

alcancen la mitad del agua coloreada. Repite el procedimiento con otra servilleta, coloca uno de sus extremos en uno de los pots que ya has utilizado y el otro extremo en el otro que queda libre, espera algunos minutos para que veas cómo paulatinamente las servilletas van adquiriendo el tono del color del agua.

Actividad 2:

-Teñir una hoja blanca de dibujo y la colocas a secar

-Realizar un dibujo, una vez seca la hoja coloreada anteriormente, que se titule “MI FAMILIA y Yo” solo deben utilizar marcador, o lápiz negro.

Día 10

Actividad 1: ¿DE DÓNDE PROVIENE EL MATE?

Cada 10 de noviembre se conmemora en nuestro país el “Día de la Tradición.” es por ello, que en esta ocasión, trabajaremos sobre esta infusión: El mate

“Es la más infusión más típica de Argentina, además de una de las más populares en otros países de América del Sur. Tiene su origen en el pueblo guaraní, autóctono de la zona en torno a lo que hoy en día es el sur de Brasil y norte de Argentina.

-Observar el siguiente video: “La leyenda de la Yerba Mate – canal Pakapaka (<https://youtu.be/Ru7q1tQp25k>)

-Preparar, posteriormente, un mate, con ayudita (utilizar agua tibia)

Consejito para la Familia: “Debido al momento que transitamos, no es productivo compartir el mate.”

Actividad 2:

-Realizar un mate, utilizando diversos materiales (papel, tela, cartón, lana, palitos, etc.) un familiar puede escribir debajo una de las propiedades que proporciona el mismo.





Directora: Prof. Mariela Saavedra