

Guía Pedagógica N°5

Semanas del 18 al 28 de mayo

Escuelas: Presidente Mitre - Hilario Ascasubi - Dalmacio V. Sarsfield - Antártida Argentina

Docentes: Riveros Gabriela, Coronel Pamela, Vera Maricel, Cortez Beatriz, Cueva Gabriel

Sección: 3 años

Turno: Único, Mañana y Tarde.

Dimensión: Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Natural y Socio Cultural-

Dimensión Transversal: Juego

Ámbitos: Autonomía-Convivencia-Educación-Física-Artes Visuales-Música-Ambiente Natural-Ambiente Social

Título: “Jugando conozco mi cuerpo”

Contenido Seleccionado: Partes externas del cuerpo

Desarrollo de actividades

DÍA 1

- Observamos un video sobre el cuerpo “Mi cuerpo, el tuyo y el de los demás”.

<https://www.youtube.com/watch?v=ewUIoo5TxIE>

Las docentes enviaran links descargados a través de WhatsApp.

- Luego de observar el video comentar:

Docentes Responsables: Riveros Gabriela _ Coronel Pamela_ Vera Maricel _ Beatriz Cortez_ Cueva Gabriel.

¿Les gustó el video? ¿Con quién vive Sol? ¿Quién cuida a Sol? ¿Qué pensaban los chicos de la abuelita de Sol? ¿Qué les dijo la abuelita? ¿Que vio Sol en las fotos?

¿Qué hace Sol cuando se mira al espejo? ¿Con quienes se encuentra en la plaza? ¿Eran todos los chicos iguales?

- Observaremos con mamá fotos familiares, y les pediremos que nos cuenten cómo éramos de chiquitos y como fuimos creciendo.
- Con ayuda de mamá buscamos en diarios y revistas imágenes de distintas personas y armamos un collage. luego describimos como son (grandes, chiquitos, flacos, gorditos, pelo corto o largo)
- Me acuesto sobre una caja de cartón desarmada en el piso y que mamá dibuje mi silueta. Luego me dibujo en una hoja como puedo

DÍA 2

- Movemos nuestros cuerpos. invitamos a toda la familia a bailar la canción: “La batalla del movimiento”

<https://www.youtube.com/watch?v=AlZeLejiuio&t=62s>

- Jugar a "Lo que haga el Rey" en familia jugamos el siguiente juego.

Este juego consiste en ir nombrando las partes del cuerpo y tocándose. Para ello todos los jugadores se pondrán esparcidos en un sector de la casa y se nombrará un Rey que será algún integrante de la familia (todos serán una vez Rey), cuando nombra una parte del cuerpo todos los participantes la tienen

DÍA 3

- Nos divertimos cantando y bailando la canción “El monstruo de la Laguna”: Cantamos la canción y realizamos los movimientos que dice la canción.

https://www.google.com/search?gs_ssp=eJzj4tVP1zc0TDMys0gqi483YPSSSM1RyM3PKy4pKs1XSEIVyEkEovTSvEQABC8NVA&q=el+monstruo+de+la+lagona

Docentes Responsables: Riveros Gabriela _ Coronel Pamela_ Vera Maricel _ Beatriz Cortez_ Cueva Gabriel.

http://&rlz=1C1CHBF_esAR871AR871&oq=el+mostruo+de+la+lagona&aqs=chrome.l.69i57j46j0j46j0l3.6476j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8

- Luego con ayuda de mamá buscamos en revistas o dibujamos el cuerpo de una persona y la recortamos en dos partes, para hacer rompecabezas.
- Nos visita un amigo. Con ayuda de mamá confeccionamos un muñeco con los materiales que tengamos en casa. Le ponemos un nombre. Nos hará jugar e invitará a hacer sonidos y movimientos con el cuerpo. Zapater, aplaudir con los dedos, aplaudir con las manos, saltar, caminar en puntas de pie, levantar un brazo, luego el otro, etc.
- Nombramos sus partes y jugamos con él.



DÍA 4

- Escuchamos y aprendemos la canción “Voy a dibujar mi cuerpo”. Podemos ir realizando los movimientos.
<https://www.youtube.com/watch?v=-A3h4tgbSps>
- Jugamos a: "Simón dice" Éste un juego para jugar entre tres o más personas. Uno de los participantes es "Simón". Es decir, el que dirige la acción. Los demás deben hacer lo que Simón dice. El truco está en la frase mágica "Simón dice". Por ejemplo. Si dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice simplemente “salta” no deben saltar o quedarán eliminados también.
- Jugar a poner diferentes caras mirándose en el espejo: contento, triste, enojado, llorando, de susto, sorprendido, Etc. Se alentará a la observación de detalles, cejas, pestañas, dientes, color de pelo.

Docentes Responsables: Riveros Gabriela _ Coronel Pamela_ Vera Maricel _ Beatriz Cortez_ Cueva Gabriel.

- Explorar y descubrir sonidos que podemos hacer con diferentes partes del cuerpo (boca, manos, pies) zapatear, aplaudir, toser, soplar, Etc.

DÍA 5

- Con ayuda de mamá elaboramos masa de papel.
- <https://www.youtube.com/watch?v=gE97G83-hdU>
- Escuchamos la canción:” Mi carita”
- <https://www.youtube.com/watch?v=MsHM0Fo3bxQ>
- Luego modelamos una carita e incluimos ojos, nariz, boca y oreja con algún material que tengamos en casa como por ejemplo botones para los ojos, boca de papel, lanas para pelo, alguna semillita para nariz y orejas de papel, luego agregaran como puedan detalles como cejas o pestañas
- Con la masa que usamos para modelar Dejo mis huellitas de mis manos y mis pies, luego las pinto.

DÍA 6

Actividades de Educación Física

Contenido: El cuerpo en el espacio y el tiempo

1. Para una entrada en ambiente jugamos a imitar como se mueven los animalitos. Como salta el conejo, el canguro, como camina el perrito, como vuelan las aves, etc.
2. Un adulto les pide a los niños que a la orden camine lento, luego rápido, luego bajito, luego alto. Ahora que salten como canguro, como ranita, como conejo.
1. Dibujar en el piso una línea y colocar una mano a cada lado e intentar saltar con los dos pies juntos de un lado a otro de la línea.
2. Ídem (igual) al anterior. Pero colocar un obstáculo como una botella una caja de cartón o similar cerquita de donde pasan los pies para poder elevar un poquito los pies.

Docentes Responsables: Riveros Gabriela _ Coronel Pamela_ Vera Maricel _ Beatriz Cortez_ Cueva Gabriel.

3. Pedirle al niño o niña que realice un saltito en la posición anterior (apoyo de dos manos) y elevar la cadera empujándose con los pies. Como una patada de un caballito.

DÍA 7

“EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO JUGAMOS”

Juego 1: OSITO DORMILON

El juego consiste en designar a un jugador para que sea el “osito dormilón” y los demás participantes deberán despertarlo, diciendo “OSITO DORMILON DESPIESTA” “ATENTOS” el osito dormilón despertara enojado e intentara atraparlos, el que es atrapado se convierte ahora en osito dormilón.

Juego 2: QUIERO SER SUPERMAN

1 participante se colocará como una capa de SUPER MAN un trapo, un pañuelo una remera etc. deberá cuidarla para que no se la quiten, El o los demás participantes intentaran quitarle la capa y así convertirse en SUPER MAN.

DIA 8

Actividad 2: Educación física

1. Querida familia buscamos las fichas de cartón que realizamos semanas atrás.
2. Buscamos al menos 3 recipientes de diferentes diámetros donde encestar nuestras fichas.
3. Lanzamos nuestras fichas. Quien llega más lejos.
4. Lanzamos las fichas rodando quien llega más lejos.
5. Lanzamos las fichas a los recipientes. ¿Quién encesto más?
“Cuidamos las fichas”

Docentes Responsables: Riveros Gabriela _ Coronel Pamela_ Vera Maricel _ Beatriz Cortez_ Cueva Gabriel.

EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO JUGAMOS

Juego 1: OSITO DORMILON

El juego consiste en designar a un jugador para que sea el “osito dormilón” y los demás participantes deberán despertarlo, diciendo “OSITO DORMILON DESPIESTA” “ATENTOS” el osito dormilón despertara enojado e intentara atraparlos, el que es atrapado se convierte ahora en osito dormilón.

Juego 2: QUIERO SER SUPERMAN

Un participante se colocará como una capa de SUPER MAN un trapo, un pañuelo una remera etc. deberá cuidarla para que no se la quiten, El o los demás participantes intentaran quitarle la capa y así convertirse en SUPER MAN. Para continuar el juego se repite lo mismo con quien logro quitar la capa.

Equipo directivo: Directora: Prof. Garay, Claudia- Vicedirectora: Prof. Reiloba, Rosa