

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

JINZ N°33 ESCUELA PROVINCIA DE JUJUY – BENITA DÁVILA DE DE LOS RÍOS –
VICECOMODORO GUSTAVO MARAMBIO

Equipo Directivo. Zúñiga Marcela – Rubiño Alejandra

Docentes: Andrea Montaña – Mercedes Carpio - Josefa Lucia Hidalgo - Sandra Montaña –
Belén Rubiño – Miriam Vega

Especialidades: Música: Laura Navarro - Plástica: Gonzalo Almonacid – Educación Física:
Camila Pontoriero.

Turno: mañana y tarde

“JUGANDO SE APRENDE MEJOR”

**“PEQUEÑOS, VAMOS LLEGANDO AL FINAL DEL CAMINO, ES POCO LO QUE QUEDA POR
RECORRER, LLEGAREMOS A LA META MUY PRONTO, VAMOS!!! A NO DECAER, ES
NUESTRO ÚLTIMO ESFUERZO.”**

Actividad N°1

Capacidad General: Aprender A Aprender

Capacidad Específica: Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

Contenido: Disfrute y placer del juego tradicional.

Inicio: Observamos la imagen ¿Qué están haciendo los chicos?, ¿Cómo se llamará el juego?

Juego: “Ponle la cola al burro”



Tenemos que hacer un burro “**sin cola**”, aparte hacer una cola para cada participante. Se coloca el dibujo en una pared a la altura de los niños y se reparten las colas para cada jugador. Pueden jugar todos los integrantes de la familia.

Materiales: hojas blancas, crayones, témpera, marcadores, tijera. Dibujar la figura o silueta del burro sin cola, luego pintar y recortar, pegarla sobre un papel afiche (se puede agregar: “abajo” pasto- “arriba” cielo y sol). Aparte fabricar en papel, tela o lana la cola del burro en el extremo colocar cintex o plasticola para que pueda pegarse. Buscar un pañuelo para cubrir los ojos.

Desarrollo: Se le cubren los ojos al primer participante de la fila, entregándole la cola del burro en la mano y haciéndole girar dos vueltas para que quede un poco desorientado con respecto a dónde está puesto el dibujo del burro, guiar al niño hasta el burro diciendo: avanza más adelante, al costado, más arriba, abajo, etc. Después se le deja libre para que pegue la cola en el lugar que él crea es el adecuado.

Algunas reglas simples a tener en cuenta: Se debe respetar el turno. No se puede quitar el antifaz mientras se tenga la cola del burro en la mano.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 1
Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

Gana la persona que logra ponerle la cola al burro o que la haya dejado lo más cerca posible.

Comunicación: Recordamos las reglas del juego, preguntamos ¿Cómo se llama el juego?, ¿Qué animal es?, ¿Qué le faltaba al dibujo? No olvides enviar una foto a la docente cuando estés jugando.

Actividad N°2

Capacidad General: Comunicación.

Capacidad Específica: Expresar por medio de distintos lenguajes sentimientos, emociones y opiniones.

Contenido: Reconocimiento de los sentimientos y emociones por medio del juego.

Inicio: En familia recordarán las diferentes emociones trabajadas en la guía N°13. Observando el dado que realizaron en aquella oportunidad, recordamos cada una de las emociones y jugamos. (Se adjunta el instructivo para realizarlo si no lo hicieron).

Desarrollo: Para éste juego, en cada cara del dado, se le colocarán puntos que se vean bien, al lado de cada emoción del 1 al 6. Un integrante de la familia comenzará tirando el dado, nombrará la emoción que le tocó, contará los puntos y expresará esa emoción con diferentes movimientos o gestos, tantas veces como puntos le tocó, por ejemplo si le tocó la emoción de alegría y tiene dos puntos representará de dos formas diferentes esta emoción, y así con las demás emociones y puntos que tengan, hasta que jueguen todos los integrantes.

Comunicación: Luego de jugar, conversarán entre todos los participantes ¿Cuántas emociones tiene el dado? ¿Cuáles son? ¿Qué emociones expresaron? ¿Cuántos puntos tiene esa emoción? ¿Cómo se sienten en este momento? ¿Por qué? ¿Todos los días se sienten así? ¿Por qué?

Actividad N°3: Educación Musical

Título: “El concierto de Bugs Bunny”

Capacidad general: Resolución de Problemas.

Capacidad específica: Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

Contenido: Sonido: Representación del sonido a través del juego.

Inicio: Escucha y observa atentamente el concierto del conejo Bugs Bunny. ¿Qué instrumento toca?

Desarrollo: Aparecen otros sonidos durante el concierto, ¿Cuáles son? Imita cada uno de los sonidos que no pertenecen al piano.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 2
Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

Comunicación: ¿Te animas a imitar todo el concierto del conejo? Desde que comienza tocando el piano. Te sientas frente a la mesa y juega con tus deditos en la mesa, como si ésta fuera el piano y mientras tocas aparecen los otros sonidos que interrumpen el concierto. ¡Será muy divertido!

Actividad N°4

Capacidad General: Comunicación.

Capacidad específica: Expresar, por medio de distintos lenguajes, ideas, opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

Contenido: El lenguaje oral. Hablar y escuchar.

Inició: Buscamos un lugar cómodo para ver el siguiente video: “Este es el baile del movimiento”: <https://www.youtube.com/watch?v=113aMmVjMaY> invitamos a la familia a bailar, señalando y moviendo cada parte del cuerpo que menciona y deteniéndose ante la palabra estatua.

Desarrollo: Luego de escuchar y movernos al ritmo de la canción, realizamos un juego en donde mamá o algún familiar leerá una frase de la canción y el niño deberá completarla en forma oral (para ello debes escuchar varias veces la canción)

- Este es el baile del movimiento donde no puedo quedarme...
- Debo detenerme cuando escucho la palabra...
- Muevo los brazos con alegría hasta que pare...
- Sacudo los hombros con simpatía hasta...
- Muevo mi cuerpo con gran destreza hasta que pare...
- Tan solo terminará cuando la orquesta...

¡Será muy divertido! ¿Se animan a dibujarse utilizando distintos materiales como si estuvieran en movimiento? Por ejemplo con las manos y una pierna hacia arriba o también en la posición de estatua que prefieras.

Comunicación: Invitar a la familia a que todos participen de este baile y puedan fotografiarse en el momento que dicen: Estatua, compartiendo las fotos en el grupo y también los dibujos.

Actividad N°5

Artes Visuales. Plástica

Contenido: Construcción

Capacidad General: Aprender a aprender

Capacidad Específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 3
Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

Inicio: ¿Conocés las mariposas? ¿Te gustaría que armemos una?

Desarrollo: Estas preciosas mariposas las comenzaremos a hacer con rollos de papel higiénico cortados en círculos. Debemos marcar dos dobleces en cada círculo de cartón para darle forma de gota, y luego podrán pintarlas. Usaremos colores primarios. ¿Recuerdan cuáles son los colores primarios? (rojo, amarillo y azul). Pondremos tanza, lana o piola en la superficie de arriba de nuestras mariposas y luego de jugar con ellas las colgaremos en la entrada de nuestra casa, para que todos puedan apreciarlas.

Comunicación: Mostraremos nuestras mariposas a la familia y les contaremos cómo las hicimos y que colores utilizamos.

Materiales: rollos de papel higiénico, tijera, marcadores, crayones, témperas y pegamento.



Actividad N°6

Educación Física

Capacidad General: Trabajo con otros.

Capacidad específica: Interactuar de forma cooperativa y colaborativa

Contenido: Reconocimiento de los lados del cuerpo. Lateralidad.

Inicio: ¡Hola amigos! ¿Han jugado, alguna vez al camino de los ciegos? vamos a jugar, necesito que dibujes en el suelo con tiza o en la tierra con un palito formando un caminito, como te muestro en el ejemplo

También vas a necesitar, un pañuelo para taparte los ojos.

Desarrollo: Después de tener el camino, te colocarás al principio del mismo con los ojos vendados con el pañuelo. Un adulto se colocará atrás, y te indicará por donde tienes que ir. Si te toca el hombro derecho, tienes que doblar hacia la derecha, si te toca el hombro izquierdo, debes doblar hacia la izquierda, si toca tu espalda debes continuar derecho. Debes llegar al final del camino.

Comunicación: Ahora serás vos, el que vaya detrás indicando las direcciones.



DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 4
Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

Actividad N°7

Capacidad General: Pensamiento Crítico.

Capacidad específica: Establecer relaciones sencillas entre diferentes nociones, situaciones y acontecimientos.

Contenido: Establecer relaciones espaciales (adelante, atrás, abajo, arriba, a un lado y otro).

Inicio: Escuchar y observar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08>

Conversamos y describimos lo observado a través de las siguientes preguntas: ¿Qué podemos ver en el video? ¿Qué movimientos hace el sapito? Mencionar los movimientos que realiza. Volvemos a escuchar la canción, nos movemos y saltamos como el sapito (adelante, atrás, arriba, abajo, a un lado y a otro).

Desarrollo: A partir de lo escuchado y observado volvemos a realizar algunos movimientos como los del sapito, pero ésta vez necesitarán ayuda de algún familiar quien les indicará los movimientos que deberán hacer:

- En un pie saltamos hacia adelante.
- Caminamos hacia atrás.
- Saltamos con los dos pies hacia un lado.
- Hacia el otro lado saltamos como sapito.

Comunicación: Se sentarán sobre un almohadón o alfombra a descansar y le contarán a la familia la actividad realizada mencionado los movimientos que hicieron. Enviar foto o video de la actividad para compartir.

Actividad N°8

Educación Musical

Título: “Los sonidos nos rodean”

Capacidad General: Resolución de Problemas

Capacidad Específica: Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

Contenido: Representación del sonido a través del juego con objetos sonoros.

Inicio: Busca en casa estos materiales: un papel, una bolsa, un vaso plástico, dos lápices.

Desarrollo: Cada uno de los materiales que recolectaste en casa producen sonidos, así como escuchaste en el concierto del conejo: cuando mastica la zanahoria, cuando se le enredaron los guantes y el sonido del teléfono. Busca las distintas maneras de producir sonidos con tus materiales.

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 5 Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

Comunicación: Elije la canción que más te gusta, reproducéla y sonorízala con los objetos seleccionados, si gustas puedes buscar otros objetos para realizar tu producción musical. ¡Muchos Éxitos! **El video será enviado al grupo de madres.**

Actividad N°9

Capacidad general: Pensamiento crítico

Capacidad específica: Comprender información oral y escrita expresada en distintos soportes.

Contenido: Conteo hasta 10.

Inicio: Para este juego necesitarán diez botellas plásticas vacías y una pelota que mamá nos preparó para jugar. (Para este juego si no disponen de botellas pueden reemplazarlas por tubos de papel o tarritos; en este caso colocarlos a modo de pirámide en la base 5, luego 3 y más arriba 2)

Desarrollo: A continuación mamá u otro integrante de la familia con ayuda de los pequeños colocarán 2 objetos uno al lado del otro, detrás 3 y en la tercera fila 5 elementos, contando que sea 10 en total, para luego por turno arrojarle la pelota. Deberán tener un papel grande a modo de pizarra con el nombre de cada uno de los jugadores para poder anotar (con pelotitas, palitos u otra forma) cuantas botellas o elementos usados fueron derribadas por cada jugador.

Comunicación: Una vez terminado el juego observamos los puntajes obtenidos. ¿Quién derribó más objetos? ¿Quién derribó menos? Te animas a contar cuántos elementos derribó cada uno? Así sabrán quien ganó.

Actividad N° 10 Artes Visuales. Plástica

Contenido: Colores primarios

Capacidad General: Aprender a aprender

Capacidad Específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

Inicio: ¿Saben qué es un caracol? ¿Tienen ustedes algún lugar donde podamos encontrar caracoles? Hay caracoles marinos, dulceacuícolas y terrestres. Los caracoles se mueven por medio de una serie de contracciones musculares. Haremos algunos y los pondremos en el jardín de nuestra casa.

Desarrollo: Empezaremos a cortar un plato de cartón o un círculo del mismo material desde el exterior, en un círculo continuo hasta llegar al centro. Al ir cortando verán que vamos formando una línea que ya hemos aprendido, ¿Recuerdan el nombre de esta línea? (curva). Luego para pintar el caracol, usaremos un broche de la ropa con un trozo de

**DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 6
Navarro**

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

algodón en la punta, sumergiremos el algodón en pintura usando los colores primarios, ¿Recuerdan cuáles son los colores primarios? (rojo, amarillo y azul) y pasaremos la pintura por todo el cuerpo del caracol. Antes de que se seque la pintura podemos añadir al cuerpo tierra, fideos, o piedritas y darle una textura áspera o lisa al caparazón del caracol. Recortaremos el borde y redondearemos la “cabeza” del caracol. ¡Dibuja una sonrisa, deja secar y tienes un lindo caracol! ¡Solo asegúrate de mantenerlo fuera de casa en el jardín! decoraremos nuestro patio con nuestros caracoles junto a las mariposas que construimos la clase anterior para que todos en nuestra familia pueda apreciarlos.

Comunicación: ¿Recuerdas el nombre de las líneas que utilizamos para formar el caracol? ¿Qué colores usamos? ¿Se formó algún otro color?

Materiales: Plato o círculo de cartón, témperas, acrílicos, algodón, broche de ropa, pegamento y tijera.



Actividad N°11

Capacidad General: Aprender a aprender.

Capacidad Específica: Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizajes.

Contenido: Conteo hasta el número 10

Inicio: Para comenzar esta actividad pedirle al niño/a que este muy atento a lo que escuchará y observará en el siguiente video “Barney el camión los números del 1 al 10” https://www.youtube.com/watch?v=Nt_1HKwZ5co

Desarrollo: Conversar con el niño/a sobre lo observado realizando las siguientes preguntas ¿Hasta qué número contaba Barney? ¿Cuántas mariposas y ruedas viste? ¿Cuántos caballitos había? ¿Qué otros animalitos viste y cuántos eran? ¿Cuántas estrellas y flores observaste? ¿Cuántos dedos tienen tus manos?. Como practicaste mucho el conteo del 1 al 10 creo que ya estás preparado para aprender un lindo juego “A LLENAR LA CANASTA”.

Buscar los siguientes materiales: 10 piedritas para cada jugador, un dado (si no tienen pueden realizarlo con una caja) y una canasta (si no tienen la pueden remplazar por una caja). Cuando este todo el material necesario el familiar deberá explicar el juego al niño /a:

DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 7 Navarro

JINZ N°33- ALBARDÓN- SALA DE 4 AÑOS- GUÍA N°17

1- Presentar los elementos que utilizarán para poder jugar: 10 piedritas para cada uno de los participantes del juego, una canasta y el dado (contar las constelaciones que tiene el mismo).

2- Colocar en el medio de los jugadores la canasta.

3- Cada jugador deberá tener 10 piedritas para comenzar a jugar

4- Por turno cada jugador arrojará el dado y tendrá que contar los puntos que indica la cara.

5- Colocar en la canasta tantas piedritas como puntos indica la cara del dado.

6- Luego de varias jugadas si el número que arrojó el dado es mayor que la cantidad de piedritas que posee el jugador, éste pierde el turno y juega el que sigue.

7- Ganará el jugador que en primer término se quede sin piedritas.

8- **Comunicación:** ¿Quién fue el ganador? Te animas a explicarle el juego a un amigo y luego volver a jugar. Grabar o sacar fotos de los diferentes momentos de la actividad y enviarla a la docente.

Actividad N.º12 Educación Física

Capacidad General: Trabajo con otros.

Capacidad específica: Interactuar de forma cooperativa y colaborativa.

Contenidos: Reconocimiento de los lados del cuerpo. Lateralidad

Inicio: ¡¡Hola!! Qué lindo que es jugar y divertirnos, Ahora lo haremos con un adulto. Necesitamos un pañuelo que sujete bien, ¡y mucha onda!

Desarrollo: Recordamos con un familiar cuál es la pierna y el brazo derecho, y cuál es la pierna y el brazo izquierdo. Un adulto se colocará detrás tuyo, y con un pañuelo sujetará los dos pies derechos, su pie y el tuyo.

El adulto, indicará la actividad a realizar en voz alta: 1° Dar un paso hacia adelante con el pie derecho. 2° Avanzar con el pie izquierdo. 3° Dar un paso para atrás con el pie derecho y luego con el izquierdo 4° dar dos pasos hacia el costado con el pie derecho y luego dos pasos con el pie izquierdo. Luego sujetarán los pies izquierdos e intentarán realizar lo mismo que hicieron con el pie derecho ¿Te parece que es más divertido aprender con alguien? Seguro que sí.

Comunicación: Tendrás que volver a realizar la actividad pero esta vez deberás decirle tu hacia donde dar el paso y con qué pie.

Directora: Zúñiga Marcela Vicedirectora: Rubiño Alejandra

**DOCENTES: Josefa Hidalgo - Sandra Montaña – Andrea Montaña – Mercedes Carpio
Belén Rubiño – Miriam Vega - Gonzalo Almonacid - Camila Pontoriero – Laura 8
Navarro**