

GUIA PEDAGOGICA N° 15

E.N.I. N° 69 “RINCONCITO DE LUZ” – CUE 700105300

DOCENTES: Cruz Graciela, Pérez Mónica, Flores Graciela, Páez Blanca

ESPECIALIDADES:

EDUCACION MUSICAL: Quiroga Cristian

EDUCACION FISICA: Morales Melisa

ARTES VISUALES: Deymie Alicia

NIVEL: INICIAL

SECCION: Sala de 5 años

TURNO: mañana y tarde

TITULO DE LA PROPUESTA: “NOS COMUNICAMOS”

DURACION: DESDE EL 19 DE OCTUBRE AL 30 DE OCTUBRE DE 2020.

CONTENIDOS PRIORIZADOS:

Identidad: *Búsqueda de nuevas fuentes de información o estrategias para alcanzar su propósito.

Autonomía: *Adquisición progresiva de hábitos y actitudes relacionadas con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento y cuidado de su salud.

Lengua: *Uso del cuerpo durante el intercambio oral y elementos no lingüísticos del discurso.

*Organización y orden de las palabras dentro de una frase.

*Anticipación lectora.

*Escritura del nombre propio y otras palabras significativas.

Literatura: *Escucha y disfrute de los textos literarios.

Plástica: *Dibujo, pintura, grabado y collage (en el espacio bidimensional).

* Construcción y modelado (en el espacio tridimensional).

Ambiente Natural: *El cuerpo humano y la salud.

Ambiente Social: *Los medios de comunicación masiva. Su influencia en la sociedad.

Matemática: *Sistema de numeración. Recitado de la sucesión ordenada de números.

*Conteo.

*Lectura de números.

*Uso de escritura numérica en contextos significativos.

Juego: *Aceptación de pautas, normas y límites.

*Búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema.

ACTIVIDADES:

DIA 19 DE OCTUBRE

-Conversamos sobre los saberes previos: ¿para qué se utiliza el teléfono? - ¿Con quienes nos comunicamos? - ¿Qué otras formas de comunicación tenemos? Conversamos en familia y disfrutamos del video informativo ¿Qué son los medios de comunicación?

– La docente enviara el video por WhatsApp.

<https://m.youtube.com/watch?v=VNGigyHbkis>

-Conversamos sobre el video observado.

-Sentados en el piso o en sillas, todos los integrantes de la familia jugamos al teléfono descompuesto. Uno de los integrantes comienza diciendo una frase corta y sencilla, en

ENI N°69-SALA DE 5 AÑOS- ÁREAS CURRICULARES INTEGRADAS.

secreto, a quien tiene a su lado y éste se la debe transmitir al otro integrante, así sucesivamente, hasta llegar al primer participante quien repite en voz alta lo que escucho. Si la frase es la misma con la que empezó el juego significa que todos escucharon bien, caso contrario le llamamos el teléfono descompuesto.

DIA 20 DE OCTUBRE

-Con la ayuda de mamá jugamos a las adivinanzas. No olvides pronunciar bien cada palabra, pues así todos comprenderán.

HABLA Y NO TIENE BOCA,
CORRE Y NO TIENE PIES,
VUELA Y NO TIENE ALAS,
¿QUÉ COSIQUILLA ES?



UNA CAJA MUY OSCURA
CON UNA VENTANA BRILLANTE
QUE CUENTA MUCHOS CUENTOS
A LOS QUE SE SIENTAN DELANTE.



ADIVINA ADIVINANZA

Lleno estoy de botones,
con números hasta el 9,
si con tu abuelita quieres hablar,
a mí me puedes usar
¿Quién soy?



ADIVINA ADIVINANZA

Soy madrugador
y en letras de molde
cuento lo que pasa
a tu alrededor.
¿Quién soy?



-Construimos un teléfono individual: con dos latas de conservas y un piolín largo. Jugamos a comunicarnos de una habitación a otra ¿se oye? - ¿se entiende? ¿Te gustó?

DIA 21 DE OCTUBRE

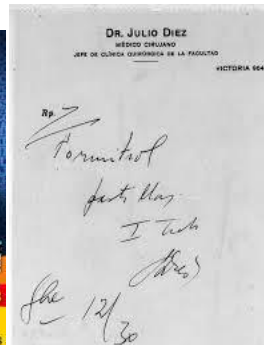
-Trabajo número cinco de cuaderno: Dibuja en la hoja del cuaderno un teléfono, utilizando el lápiz negro y escribe en su interior los números que se utilizan para llamar a una persona, del 0 al 9. Mamá escribe el título de la tarea en el primer renglón "EL TELEFONO". En el último renglón escribe tu nombre solito.



DIA 22 DE OCTUBRE

-Conversamos en familia: ¿Qué diferentes mensajes se envían por correo? Observamos tarjetas de invitación, cartas, propagandas, publicaciones, boletas de pago de servicios. Conocemos diferentes portadores de textos.

ENI N°69-SALA DE 5 AÑOS- ÁREAS CURRICULARES INTEGRADAS.



Dirección Provincial de Vivienda y Urbanismo	
Ministerio de Obras Públicas y Vivienda	
Plan	Digital
Cuota	1223
Fecha	2013
Nombre Aplicación	
Tipo Suelo	13 - Residencial
Ubic. Lote	
Ubic. Parcela	
Ubic. Parcela	
Fecha de Vivienda	15/03/2013
Importe	138,37
Detalle	
Importe	
Importe Cuota	138,37
Exoneración Inicial	0,00
Gravamen Administrativo	0,00
Importe Total	138,37

-Busca y recorta imágenes de una revista o periódico y las pegas sobre una hoja. Luego escribe tu nombre.

DIA 23 DE OCTUBRE

-Trabajo número seis del cuaderno: Confeccionamos una tarjeta con una hoja de 10 por 12 centímetros. Luego puedes decorar los bordes dibujando guardas con lapices de colores o pegando papelitos. Escribe con la ayuda de mamá la invitación de tu cumpleaños.

ABUELOS LOS INVITO A MI CUMPLEAÑOS..... ¡¡LOS ESPERO!!

-Luego pegamos la tarjeta en la hoja del cuaderno y mamá escribe el título en el primer renglón "Tarjeta de invitación". Al finalizar la tarea, escribe en el último renglón de la hoja tu nombre.

DIA 26 DE OCTUBRE

-Conversamos en familia sobre otros medios de comunicación, como la radio y la televisión. ¿Qué escuchamos en la radio? Y ... ¿Además de música?.....(las noticias, publicaciones, las opiniones de la gente, el horóscopo, la hora, el estado del tiempo, etc.).

- ¿Te animas junto a la familia armar una emisora de radio?

¿Cómo imaginas que puede ser? Buscamos un objeto que parezca micrófono, silla, mesa para apoyar los papeles que deben leer y un grabador para poner música.

-Elegimos una o dos personas que serán los locutores y otra que coloca la música.

-Inventamos una noticia, propaganda o anuncio importante para decir y luego el encargado de la consola coloca algún tema musical. Luego cambiamos los personajes y volvemos a jugar.

-Algún adulto los puede grabar con el teléfono y así escuchar luego como lo hicimos y lo compartimos con la maestra y otros familiares.

-Inventamos jugar a que somos locutores de radio.

DIA 27 DE OCTUBRE

-Trabajo número siete del cuaderno: Dibujamos en la hoja del cuaderno un televisor (la pantalla en forma de rectángulo) y adentro algún personaje del programa que

más les gusta ver (dibuja con lápiz negro y pinta con lápices de colores).

-Luego fuera de la pantalla escribe como puedas el nombre del personaje que



dibujaste.

-Mamá escribe el título de la tarea en la parte superior de la hoja: "Mis dibujos preferidos". Y en el último renglón escribe tu nombre solito.

DIA 28 DE OCTUBRE

-Conversamos en familia: ¿Crees que siempre existió el teléfono y el internet con la computadora para comunicarnos con otras personas? - y cuando una persona vivía muy lejos de la otra y no podía ir a visitarlo ¿De qué otra forma se comunicaban?

¿Puedes investigar? Pregúntales a las personas adultas que viven contigo.

-Pensamos que nos gustaría decirle al mejor amigo, a los abuelos o a los padrinos. Le contamos a mamá lo que sentimos.

- Sobre una hoja, con lápiz negro y de colores expresa gráficamente lo que le dirías a esa persona que tanto extrañas.

-Luego mamá lo escribe con letra imprenta mayúscula al costado o debajo del dibujo.

-Doblamos la hoja y la colocamos dentro de un sobre para carta.

-Luego pegamos el sobre en una hoja de carpeta y tratamos de copiar el título de la tarea: "MI CARTA"

- Con la ayuda de mamá aprendemos la poesía "El cartero"



DIA 29 DE OCTUBRE

-Jugamos con mímica.

-Uno de los participantes trata de expresar con gestos y movimientos corporales lo que quiere decir y el resto de la familia debe adivinarlo. Así sucesivamente juegan todos los integrantes.

-Trabajo número ocho del cuaderno: Con la ayuda de un adulto, elabora un mensaje a través de un dibujo que signifique algo importante para ti.

-Realiza un dibujo y luego dile a mamá lo que quieres decir para que ella lo escriba. Por ejemplo:



ME GUSTA JUGAR A LA PELOTA.

DIA 30 DE OCTUBRE

Área Curricular: Educación musical

Docente: Quiroga Cristian

TITULO: “*Sonidos con altura*”.

PROPUESTA N°1- DIA 20 DE OCTUBRE

Duración: Sonidos largos y cortos.

¿Todos los sonidos tienen la misma duración? ¿Qué los hace más largos o cortos?

¡Pronto lo descubriremos!

Sonidos dibujados:

Imitar los sonidos de las figuras y a cada sonido lo dibujamos con líneas. Si son sonidos largos, con una línea larga y si son cortos con líneas cortas.

Por ejemplo:



Miaaaaaaaau.



Cua Cua Cua.

Ahora vos:



TOC TOC



GOOOOONG

El sonido se produce por la vibración de un material (el platillo o las cuerdas de una guitarra), su duración dependerá del tiempo que dure esa vibración.

PROPUESTA N° 2- DIA 27 DE OCTUBRE

-Completar el grafico con diferentes sonidos cortos y largos y luego leerlo en familia:

1. _____

2. _____

3. _____

DIA 19 DE OCTUBRE

Área curricular: Artes visuales

Docente: Alicia Deymie

Contenidos: Reconocimiento de colores primarios y secundarios. Apreciación de obras de Van Gogh.

Actividad 1

Repasamos lo aprendido la clase anterior:

Rojo, amarillo y azul. Son los colores primarios. Cuando se mezclan entre sí, forman nuevos, éstos se llaman colores secundarios.

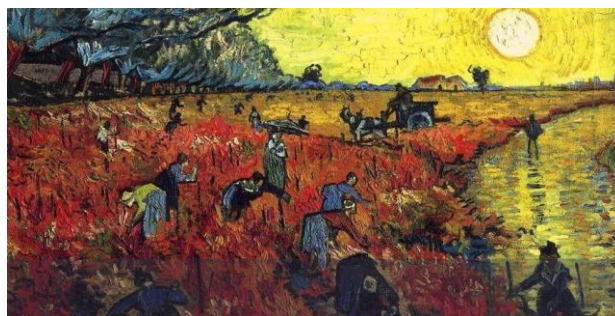
ROJO+AMARILLO=NARANJA

AMARILLO+AZUL=VERDE

AZUL+ROJO=VIOLETA

Actividad 2 – DIA 29 DE OCTUBRE

Te invito a conocer estas obras del pintor Van Gogh. A él le gustaba mucho experimentar con colores. Con la ayuda de un familiar, observa cada una y responde: ¿Qué ves?, ¿qué hacen las personas que aparecen en la pintura?, ¿qué momento del día es? Luego menciona todos los colores que reconozcas. Puedes mandar fotos o videos, contando cuál de ellas te gustó más y porqué.



DIA 21 DE OCTUBRE

Área Educación Física

Profesora: Melisa Andrea Morales

Núcleo el niño, su cuerpo y su movimiento.

Docentes responsables: Graciela Cruz, Mónica Pérez; Isabel Páez, Graciela Flores, Cristian Quiroga, Melisa Morales, Alicia Deymie.

-Articulación Nociones espaciales.

-Elementos:

Aro o marcar en el suelo un círculo, varios círculos, tiza o algo para marcar en el suelo.

-Entrada en calor:

Comenzamos con movimientos lentos y suaves. Caminamos por el patio, hacemos círculos con los brazos como un molinete, hacia adelante y hacia atrás, luego lateral derechos e izquierdos. Vamos a trotar hacia adelante, hacia atrás.

Cuando el adulto lo indica corremos. Caminamos, trotamos, corremos. A la orden del adulto.

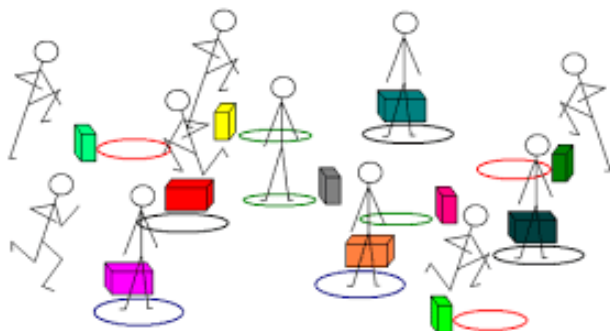
Cuadrupedia (cuatro patas), caminamos como monos, como gigantes, como hormigas, como cangrejos, a estos ejercicios los repetimos aumentando la velocidad, podemos hacerlos cambiando las ordenes, con música, con silbato, con aplausos, o lo que tengas en casa.

Actividades 1

- Dejo el aro en el suelo y troto alrededor de el
- Cuando el adulto dice alto entro al aro y me quedo como estatua
- Fuera del aro vamos trotando y a la orden de alto, dejo un pie dentro del aro y otro fuera del aro
- Trotamos por fuera del aro por todo el espacio y a la orden, las manos dentro del aro y los pies fuera, repetimos una mano y un pie.

Actividad 2 –DIA 28 DE OCTUBRE

- vamos a saltar como canguros como conejos
- saltamos dentro y fuera del aro con los dos pies junto
- saltamos con un solo pie con pie derecho
- saltamos con pie izquierdo
- saltamos lejos
- colocamos un objeto pequeño delante del aro y tratamos de saltarlo y caer dentro del (aro una caja pequeña puede ser).



Actividad 3 – DIA 30 DE OCTUBRE

- Vamos a dibujar varios círculos en el suelo
- Te animas a saltar con los dos pies sin tocar las líneas.
- Saltamos con los dos pies juntos como si fuéramos un resorte
- Saltamos con el pie derecho ¿cuántos círculos puedes saltar sin apoyar el izquierdo?
- Repetimos, pero ahora con el pie izquierdo ¿Qué pie pudo dar más saltos?



¡Felicitaciones ¡

Juego la rayuela

1. Para comenzar este juego, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños y usar diferentes colores
2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando con un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.
5. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.



DIRECTORA A CARGO: Díaz, Beatriz

Docentes responsables: Graciela Cruz, Mónica Pérez; Isabel Páez, Graciela Flores, Cristian Quiroga, Melisa Morales, Alicia Deymie.