

	COLEGIO INSTITUTO TÉCNICO INTERNACIONAL I.E.D	
	P.E.I. EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA Y SU INFLUENCIA EN LA CALIDAD DE VIDA	
	FORTALECIENDO LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE. ESTRATEGIA: "APRENDE EN CASA" PRE-JARDÍN	


GUÍA N°: 03	TRIMESTRE: SEGUNDO	SEMANA: 12 al 16 de Julio
-------------	--------------------	---------------------------

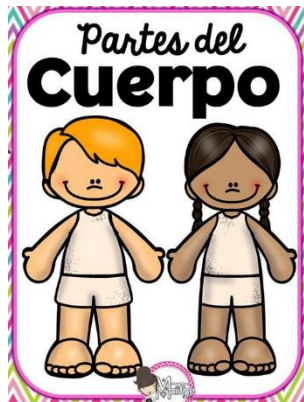
DESCRIPCIÓN:	<p>A continuación, se establecen las actividades a desarrollar a través de la estrategia "aprende en casa", con temáticas correspondientes al SEGUNDO TRIMESTRE académico. Teniendo en cuenta aspectos como: <u>Las dimensiones cognitiva, comunicativa y personal social se desarrollarán los días lunes, martes y miércoles</u>, las dimensiones <u>artística y corporal los días jueves y viernes</u>. Al inicio de la semana el día lunes se realizará un encuentro sincrónico con los niños de 1:00 a 2:00 y luego con los padres para la explicación de la guía, aclarando conceptos y las diferentes posibilidades para su desarrollo, se envían también los anexos para las actividades. La entrega de las evidencias fotográficas, videos y audios se realizará por medio del correo electrónico o WhatsApp en los tiempos establecidos por las maestras en acuerdo con los padres. Es importante aclarar que el desarrollo de la guía de esta forma como se venía realizando puede cambiar a partir de la próxima semana cuando se tenga claro cuales estudiantes adoptaran la modalidad presencial.</p>
--------------	---

OBJETIVO:	<p>Desarrollar en los niños y niñas del grado Pre-Jardín destrezas y habilidades propias de su edad, como también la adquisición de rutinas escolares, por medio de las diferentes actividades planeadas por las docentes en cada una de las guías, desde la estrategia "aprende en casa" y orientadas desde las actividades rectoras de la primera infancia: juego, arte, literatura y exploración del medio. Que le permitan alcanzar el desarrollo de un proceso formativo integral con confianza, autonomía y alegría.</p>
-----------	--

DOCENTE TITULAR:	DIANA SIABATO J.T: email: diana.siabato@iedtecnicointernacional.edu.co celular:3118574742	DOCENTES DE APOYO:	CAROLINA MOYANO J.T: 3123653207 ELIZABETH MARTINEZ: 3052669891 Diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co
------------------	--	--------------------	---

DIA	DIMENSIONES DEL DESARROLLO INFANTIL	ACTIVIDAD
-----	-------------------------------------	-----------

LUNES 12 DE JULIO 	COGNITIVA (Ejes: Naturaleza, grupos humanos y prácticas culturales, lógico matemática)	<p>DESEMPEÑO: <i>Compara su cuerpo con el de sus pares...</i></p> <p>Actividad: <u>El espejo mágico</u>. Juego (estudiante y su acudiente). Se puede utilizar música infantil de fondo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El adulto será el protagonista y el niño/a será el espejo. 2. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos del cuerpo y acciones que realice el protagonista con el cuerpo. Se puede utilizar música de fondo. 3. El adulto y el niño se sientan en el piso frente a frente y van describiendo cada parte del cuerpo de su compañero ejemplo: Tu cabello es corto, de color negro y liso, tus ojos son grandes y de color café... Enviar vídeo 4. Desarrollar la página #3 del paquete de guías. Sigue las indicaciones y al lado del niño o niña, según corresponda los papitos escriben el nombre con letra legible y los niños(as) lo repisan. Enviar foto
---	--	---



DESEMPEÑO: Imita series cortas de hasta 2 atributos.

Actividad:

1. Nos vamos a nuestro rincón para cuentos y cuando estemos cómodos. Observamos y escuchamos atentamente el cuento: La Historia de un Triángulo - Cuento para Niños!.

<https://www.youtube.com/watch?v=4n8NR02zCIY>

2. Dibuja un triángulo grande en el piso con cinta de enmascarar, pinta su contorno por encima de la cinta con crayones. Busca en las diferentes partes de tu casa objetos con forma triangular y colócalos dentro del triángulo grande. [Enviar foto](#)

Desarrollar la página #14 del paquete de guías. Colorea las figuras como se indica. Luego rasga bolitas de papel (crepe o seda) color amarillo, azul y rojo. Pégalas en el contorno de la mariposa siguiendo la serie: amarillo, azul y rojo. [Enviar foto](#)

MARTES 13
DE JULIO

COMUNICATIVA
(ejes: Comunicación
no verbal, oral y
escrita)



Desempeño: Observa la escritura de su nombre y reconoce las vocales que hay dentro de él.

Actividad: Para identificar las vocales del nombre vamos a necesitar 2 materiales elaborados por el adulto que deben permanecer de forma constante en un lugar visible.

1. **Tarjetas de las vocales:** Estas tarjetas deben elaborarse en un octavo de cartulina blanca tomarla de forma horizontal, doblarla a la mitad y recortar, es decir que de cada cartulina saldrán dos tarjetas, en ellas vamos a dibujar las vocales grandes, siguiendo el modelo que encontrarán en los anexos, también pueden imprimirlo, repisar el contorno de la vocal con marcador rojo y colorear el dibujo que la acompaña, si lo desean pueden colorear el marco, plastificarlas con cinta transparente ancha, contac o guardarlas en sobres de acetato para que sean durables. Anexo 2

2. **Tarjeta del nombre:** en una tira de cartulina blanca de 50 cm de largo por 10 de ancho van a escribir el nombre de los niños, con marcador rojo, si son dos nombres por favor dejar un espacio prudente para que los niños logren diferenciarlos, o escribir uno por cada lado. [\(enviar foto del lugar donde los colocale\)](#)



★ Ahora vamos a escuchar en compañía de los niños la siguiente canción <https://www.youtube.com/watch?v=MXijQ9pEWuc> ayúdale por favor a observar a los niños que las vocales tiene diferentes formas de escritura y aprendan juntos la canción.

Es hora de jugar: utilizando tapas de gaseosa, vamos a escribir en la parte de adentro y de afuera, con marcador las letras que conforman el nombre del niño/a, y otras que no hacen parte de él, luego en un balde, platón o cualquier recipiente con agua, introducir las tapas y con un colador pequeño, los niños deben pescar las letras de su nombre en orden, observando el cartel de su nombre (El elaborado por los padres). [Enviar vídeo](#)

MIÉRCOLES
14 DE JULIO

PERSONAL SOCIAL

(Ejes: Identidad, autonomía y convivencia)



DESEMPEÑO: Asumir pequeñas responsabilidades tanto en casa como en el colegio.

Actividad:

1. En nuestro espacio en casa especial para la lectura de cuentos, vamos a escuchar e imaginar el audio cuento enviado por la maestra, llamado: **Un encargo insignificante.**
2. Contestar a las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál era el nombre de la niña más responsable del curso?
 - ¿Cuáles eran algunos de los encargos que la maestra les hacía a los niños?
 - ¿Cómo se sintió Rita, con el encargo de cuidar a la hormiguita?
 - ¿Que hizo Rita para cumplir responsablemente con el encargo y alegrar a su maestra?
 - ¿Cuál fué el premio que recibió el curso, por el cuidado responsable que dio Rita a la hormiguita? [Enviar video](#)
3. Dialoga con tus padres o cuidadores sobre la importancia de la responsabilidad en el colegio.
4. Moldea con plastilina la cajita y la hormiguita del cuento. Sigue algunas indicaciones de tu maestra en el modelado con plastilina. [Enviar foto](#)

JUEVES 15
DE JULIO

CORPORAL

(Ejes: *El Cuerpo, su imagen, percepción y conocimiento. *El movimiento como medio de interacción *La expresión y creatividad del cuerpo en movimiento).



Con ayuda de tu (Padre, Madre y/o cuidadora). Recrea en familia esta ronda-juego afrocolombiano tradicional “El pez y el pescador”

Para esta actividad

- En familia revisar y leer la ronda-juego “El pez y el pescador”. Este material está anexo. (Anexo 1)
- En familia ambientaran el lugar dentro de sus posibilidades de acuerdo como es la ronda-juego.
- La recreación-ambientación estará acompañada de la canción, la melodía-ritmo de la canción será creatividad de cada familia.

¡Listo! *Para esta experiencia compártenos una galería un video de la recreación de esta ronda-juego.

Correo Institucional: diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co

POR FAVOR en el ASUNTO colocar nombre completo # de guía y grado(curso).

VIERNES 16
DE JULIO

ARTÍSTICA

(EJES: *Sensibilidad
*Expresión *Creatividad
*Sentido Estético)

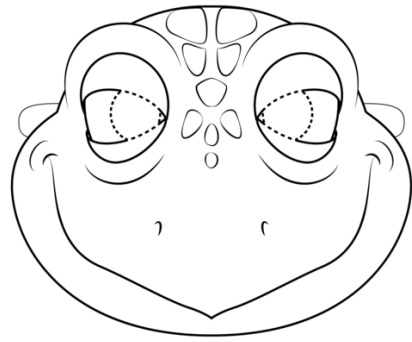
Expresión Artística.

Participación activa.

Participación activa del juego dramático identificando y representando emociones y acciones de los personajes.

A lo largo de la costa Pacífica colombiana vive mucha gente de piel oscura y bella. Sus antepasados fueron esclavos traídos de África que conservaron sus ritmos, sus cantos y sus ceremonias. Por eso los niños que nacen en estos lugares escuchan desde que son bebés una música muy linda. Sus mamás los mecen y arrullan con canciones algo tristes. Crecen escuchando a los hombres tocar la marimba y los cununos, y a las mujeres cantar en coro y tocar el guasá, un pedazo de guadua al que le meten pepitas y le tapan los extremos...

Algunos niños negros nacen y viven a orillas de ríos. Les gusta chapotear en el agua, coger piedritas del fondo y jugar a barequear el oro como sus parientes. Otros viven a orillas del mar y aprenden a conocer las mareas; comen jaibas, corren por la playa y se esconden en los botes. También les gusta jugar a las rondas. En algunas se persiguen unos a otros, y al atraparse se ríen o pelean; en otras juegan a ser diferentes personajes como el ángel, el diablo, la cojita o la carbonerita. Es muy rico juntarse con los amigos en la calle por las tardes, correr, saltar y cantar con ellos. El tiempo pasa sin sentirlo y cuando menos se piensa es de noche y las mamás llaman a los niños a comer y acostarse (Pilar Posada S.).



[http://www.supercoloring.com/s/default/files/cif/pdf/2019/03/turtle-mask-outline-coloring-page.p](http://www.supercoloring.com/s/default/files/cif/pdf/2019/03/turtle-mask-outline-coloring-page.pdf)

Actividad. Juego la tortuguita (cantos y juegos del Pacífico colombiano).

Como si fueran tortugas a la orilla de un pozo todos los niños se acurrucan muy quietos... Todos menos uno, que los llama:

—¡Tortuguita, vení barré!

—No tengo manos ni tengo pies.

—¡Tortuguita, vení trapiá!

—No tengo manos ni tengo pies.

—¡Tortuguita, vení lavá!

—No tengo manos ni tengo pies.

—¡Tortuguita, vení comé!

—No tengo manos ni tengo pies.

—¡Tortuguita, vení bailá!

—¡Aquí están mis manos, aquí están mis pies!

Al final, los niños se levantan rápidamente y se ponen a alborotar y a bailar.

Apoyo de padres:

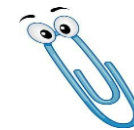
1) Haz una máscara de tortuga junto con tu hijo/a.

2) Juega en familia la ronda “tortuguita vení bailá” <https://youtu.be/4OJDBJoip6g>

3) ¡Listo! Enséñanos el resultado con un registro fotográfico o video.

Correo Institucional: diana.moyano@iedtecnicointernacional.edu.co

POR FAVOR en el ASUNTO colocar nombre completo # de guía y grado(curso).

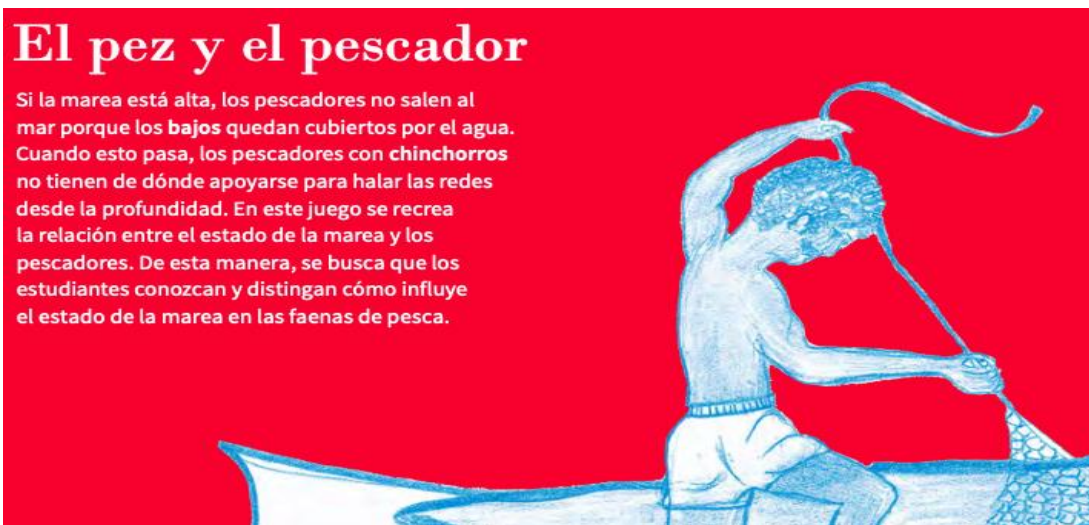


ANEXOS

(ANEXO 1). DIMENSIÓN CORPORAL

El pez y el pescador

Si la marea está alta, los pescadores no salen al mar porque los bajos quedan cubiertos por el agua. Cuando esto pasa, los pescadores con chinchorros no tienen de dónde apoyarse para halar las redes desde la profundidad. En este juego se recrea la relación entre el estado de la marea y los pescadores. De esta manera, se busca que los estudiantes conozcan y distingan cómo influye el estado de la marea en las faenas de pesca.

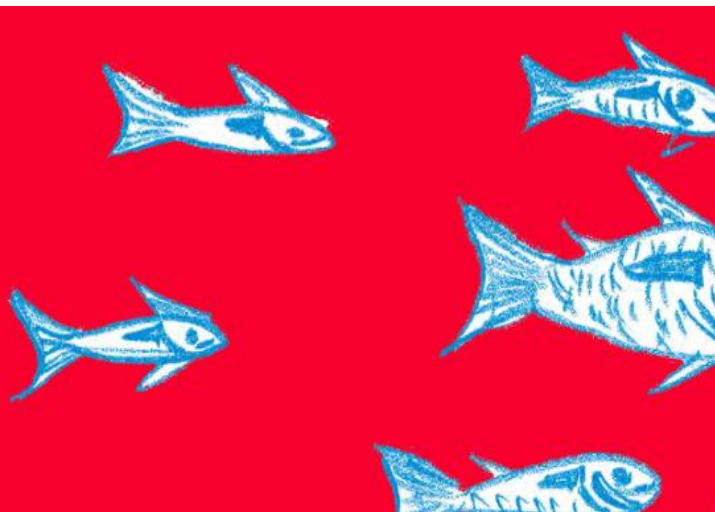


¿Cómo se canta?

(Todos los niños, en círculo, con las manos tomadas):

Arriba y abajo,
adelante y atrás
con mis amiguitos
nos vamos a pescar.

Lanzamos el chinchorro,
lo volvemos a lanzar,
a muchos pececitos
queremos atrapar.



¿Cómo se juega?

Primero se organiza el grupo de la siguiente manera:

- Un piloto, a quien le corresponde dirigir el juego señalando cuándo la marea está alta y cuándo está baja.
- Un pescador, encargado de atrapar a los peces cuando la marea está baja.
- Un grupo de peces que deben evitar ser atrapados por el pescador.

Luego se divide el salón con una línea que representa la separación entre el mar y la arena. El pescador se debe ubicar del lado de la arena y los peces del lado del mar, el piloto va en medio de ellos y canta si la marea está baja o está alta.

Cuando la marea esté alta, el pescador no puede perseguir a los peces, de lo contrario se convierte en pez y uno de los peces pasa a ser el pescador.

Cuando la marea esté baja, el pescador comienza la persecución y cada pez que atrape se convierte en otro pescador.

El juego termina cuando queda solo un pez por atrapar, este es el ganador del juego y se convierte en el piloto de la siguiente ronda.

(ANEXO 2). DIMENSIÓN COMUNICATIVA

