

Escuela: E.N.I N° 32 "CAMINO DEL INCA"**Docentes:** Castro Analía- Martínez Beatriz - Muñoz Lorena – Ortiz Mauricio – Soria

Sandra – Pereyra Ximena

Nivel Inicial Sala 4 años**Turnos:** Mañana y Tarde**Área Curricular:** Formación Personal y Social – Ambiente Natural y Socio-Cultural- Juego- Comunicativa y Artística- Educación Musical- Educación Física- Artes Visuales Plástica**Contenidos:** Ámbitos: Convivencia- Ambiente Natural, animales (seres vivos y su ambiente)- Literatura Infantil- La voz: exploración de sus posibilidades, Fuentes sonoras: Exploración de objetos de uso cotidiano, Cualidades del sonido: Timbre, intensidad, duración- El Cuerpo en el espacio y el tiempo- El color.**Título de la propuesta: ¡JUEGO Y APRENDO!****“Ser niño, es vivir entre sueños y juegos, sin saber dónde terminan unos y comienzan otros”.****DIA 1: Actividad 1: “*Mi mascota o animal favorito*”**

¿Cómo se llama tu mascota o tu animal favorito? ¿Qué cuidados tienes con él? ¿Cómo es tu mascota?. Les proponemos dibujar y colorear a sus mascotas o a tu animal preferido con ayuda de algún integrante de la familia.

Actividad 2: Educación Musical: **Los animales de la granja.**

Escucho la canción: “*Vengan a ver*”, que será enviada por la docente.

Identifico a los personajes de la misma y su temática. Imito vocalmente los diferentes sonidos de cada animalito que nombra la canción.

Imaginamos en familia: ¿Cómo se desplazan los diferentes animales, que nombra la canción? Nos desplazamos en casa, imitando a cada personaje de la canción.

DIA 2: Actividad 1: “*Investigamos en familia*”

Con ayuda de mamá o papá averiguamos ¿Qué es una granja? ¿Conocen alguna? ¿Qué animales hay allí? ¿Quiénes trabajan en una granja?. Luego de la investigación los invitamos a visualizar el siguiente cuento “La rana motoquera” de Disparacuentos: <https://youtu.be/r05D29iFwZY>.

Actividad 2: El gallo azul

Observar y escuchar el video de la poesía El gallo azul, de María Cristina Ramos. Para ello ingresar el siguiente link <https://www.educ.ar/recursos/128331/el-gallo-azul-de-maria-cristina-ramos> o seguir estos pasos: Entrar a www.educ.ar luego recursos, luego educación primaria, área arte y buscar en la primer página el video «El gallo azul», de [María Cristina Ramos](#)

Para analizar en familia:

¿De qué color es el gallo? ¿Qué quiere hacer el gallo azul? ¿Tiene una novia azul para casarse? ¿De qué colores son las gallinitas del corral? ¿Dónde se sube el gallo azul? ¿En qué se convierte? El gallo azul se sube arriba del techo y se pone un traje de metal para convertirse en veleta... ¿de qué color es su traje de metal?

Actividad artística:

Les propongo dibujar un gallo, pero primero vamos a conocerlos... ¿Has visto alguna vez un gallo? ¿Cómo son los gallos: chicos como un perrito o grandes como un elefante? ¿Cuántas patas tienen? ¿Tienen alas? ¿Tienen cola? ¿Tienen pico o tienen boca? ¿Tienen plumas o tienen pelos? ¿De qué color son las plumas de los gallos?

Dibujen un gallo como puedan, usando lápices, crayones o marcadores. ¿Lo pintarías azul como el gallo azul o de los colores de las gallinas del corral?

¡Elegí los colores!

DIA 3: Actividad 1: "Molestín y Mateo"

Luego de observar el video "La rana motoquera": ¿Qué animales aparecen en la granja de Mateo? ¿Qué hacía Molestín con los animales?

Ahora te invitamos a jugar con las siguientes adivinanzas que algún adulto leerá:

<p>Te doy mi leche y mi lana, y para hablar digo beee... sino adivinas mi nombre, yo nunca te lo diré. ¿Quién soy?</p>  <p><i>afonso 07</i></p>	<p>"Aunque soy grande y con cuernos, no tengas miedo ninguno, que doy leche calentita para hacer tu desayuno"</p> 
--	---



La seño enviará audios de más adivinanzas vía WhatsApp, para que juntos juguemos.

¿Te animas a armar tu propia adivinanza? Le dictamos a mamá la misma, ella la anotará y vos dibujarás la respuesta.

DIA 4: Actividad 1: Educación Física **"Jugando en casa"**

IMPORTANTE: Recomendaciones a tener en cuenta con las Actividades de Educación Física en casa:

1. *Buscar un lugar de la casa acorde a la actividad a desarrollar.*
2. *Minimizar todos los riesgos posibles de accidentes.*
3. *Evaluar si la actividad es segura o no para realizarla en casa.*
4. *Acompañar y observar a los niños durante toda la actividad propuesta.*

Fichas voladoras

1. Querida familia: En la medida de sus posibilidades recortar 20 círculos de cartón de 5 cm de diámetro.

2. Pegar 2 círculos entre sí, uno sobre otro (esto para darle mayor firmeza y un mejor peso, se puede pegar con algún tipo cola, silicona o pegamento casero "engrudo") de esta pegatina obtendremos 10 fichas voladoras.

- Juego: Fichas Voladoras. Descripción del juego: de 2 jugadores o mas
- Elegir un lugar de aproximadamente de 3x2mts o más grande.
- Buscar un vasito de plástico o un tarrito para que podamos atrapar las fichas voladoras dentro del mismo. Como se ve en la imagen.



Se coloca uno en cada extremos, uno con el vaso y el otro con la fichas.

- Lanzan las fichas al otro extremo y se intenta atrapar las mismas.
- Quien más fichas atrape gana
- Se puede repetir varias veces el juego.

Variante: se puede colocar un cesto, balde, tarrito sin tapa etc. y se lanza las fichas voladoras intentando encestar.

DIA 5: **Actividad 1:**

Repasamos la canción "Vengan a ver", de la semana anterior.

Con ayuda de mamá, creamos un breve relato, de los personajes de la granja.

Buscamos en casa diferentes materiales que nos ayuden a sonorizar en el relato, ejemplo: Pasos-tapitas, etc.

Incorporamos los sonidos nuevos, a los sonidos de los animalitos de la granja.

Con ayuda de algún familiar y empleando el teléfono, grabamos los resultados obtenidos.

DIA 6: **Actividad 1:**

¿Recuerdan el gallo azul que se convierte en veleta? ¡El gallo azul se ponía un traje de metal para convertirse en veleta! Y luego ¿Dónde se subía?

**Actividad artística**

¿Se animan a hacer su propia veleta para poner en casa? ¿Qué animal transformarías en veleta? ¿Un gallo como en la poesía? ¿O te gustaría transformar tu mascota? ¿O un perro... un gato...? ¿Qué animal se te ocurre?

Cuándo el gallo azul se transformaba en veleta, se ponía un traje de metal... y ¿de qué color quedaba?

- Toma un cartón de alguna caja y dibuja un animal para transformarlo en veleta, lo más grande que puedas. Luego mamá/papá lo recortan por el contorno.

- Con los materiales que tengas en casa: fibras, marcadores o pinturas, pinta tu animal. ¡Recordá pintarlo de ambos lados del cartón! Un ojo de cada lado, una pata de cada lado... ¡También recordá que al transformarse en veleta, se pone un traje de metal! ¿De qué color es el metal?

- Pégale un palito, puede ser la ramita de un árbol, y clávalo en alguna maceta!

¡Ya tenés tu animalito transformado en veleta marcando un punto cardinal en casa!

DIA 7: **Actividad 2: "Construimos una granja"**

- Caminar con los talones sobre la línea
- Salta de frente a la línea y caer del otro lado
- Saltar de frente y caer con pies juntos, luego separados
- Saltar de frente y caer con un pie.

Actividad 2 "SALTANDO EL CÍRCULO"

Marcar en el suelo un círculo de 1 metro de diámetro o una cuerda en forma de círculo

Consigna:

- Caminar sobre el círculo dibujado en el suelo
- Saltar con un pie sobre el círculo
- Saltar con dos pie sobre el círculo
- Saltar adentro , afuera de círculo
- Saltar adentro y tocar el piso con las manos
- Saltar afuera, repetir

TEJO EN CASA: Dibujar en el piso un cuadro de tejo como muestra la imagen, Utilizamos una tapa de frasco como ficha.



El juego inicia lanzando la ficha al N° 1, saltar con un pie y levantar la ficha sin perder el equilibrio y continuar saltando hasta finalizar el recorrido. Y así hasta finalizar los números.

EQUIPO DE CONDUCCIÓN Carolina Díaz