

Escuela: ENI N° 32 "Camino del Inca"

Docentes: Verónica Mercado- Soledad Ricabarren-Mauricio Ortiz-Sandra Soria-Ximena Pereyra

Nivel Inicial Sala: 5 años

Turno: Mañana y Tarde



Área Curricular: Formación Personal y Social- Juego- Ambiente Natural y Socio-Cultural- Educación Física- Educación Musical- Artes Visuales Plástica

Contenido: -Ambiente social: las instituciones, los espacios sociales y los objetos culturales, Identificación de cambios y permanencias en los trabajos a través del tiempo y en las diferentes comunidades-Autonomía: Cuidado de sí mismo, Adquisición progresiva de hábitos: higiene- El Cuerpo, en el Espacio y el Tiempo-Movimiento corporal con y sin desplazamiento, Percusión corporal e instrumental, Cotidiáfonos, Ritmo: Esquemas rítmico, Cualidades del sonido: recursos de la voz hablada- Forma. Textura.

Título de la Propuesta: "CUANDO CREZCA QUIERO SER..."

IMPORTANTE: CONTINUAR CON EL HORARIO O RUTINA PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES POR DÍA COMO LO INDICA LA PROPUESTA.

Día 1

Ámbito Autonomía

Actividad: Realizar lavado de manos antes de comenzar las actividades.

Actividad: Artes visuales: Plástica **¡Manos sucias, manos limpias!**

Para analizar en familia:

Estos días en casa seguramente están jugando mucho tiempo dentro de casa y afuera de casa, en el piso, en el pasto, en la tierra, con juguetes, muñecos, jugando con pinturas, masas... ¿Se ensucian las manos jugando? ¿Con qué se ensucian más? Luego de jugar es muy importante lavarse bien las manos con agua y jabón... ¿Se lavan las manos después de jugar?

Actividad artística

Ahora les propongo que dibujen y hagan un collage de sus manos cuando están sucias y cuando están limpias y secas.

Actividad 1 **"MANOS SUCIAS"**

*Recuerda ¿con qué te ensucias más tus manos cuando juegas en el patio de tu casa?... por ejemplo: ¿con tierra, con pasto? Juntá un poco de tierra, arena o pasto.

*En una hoja, dibuja tus dos manos: apoyá una mano, y con la otra mano tomá un marcador para ir contorneándola, es decir siguiendo la forma de tu mano. Luego hacé lo mismo con la otra mano al lado. ¡Así quedará un dibujo del mismo tamaño de tus dos manos!

*Esparcí plasticola dentro de las manos y pegá lo que juntaste de tu patio.

¡Ahora, tenés un collage de tus manos sucias!

Día 2

Actividad: Realizar lavado de manos antes de comenzar las actividades.

Ámbito Ambiente Social

Actividad: Escuchamos y observamos la canción con pictogramas sobre los



oficios: **“Cuando sea grande”**.

<https://www.youtube.com/watch?v=d7DW15dwHcg>

✦ Realizar una puesta en común con la familia sobre lo que observamos en el video.

✦ Guiamos al alumno para que oralmente responda las siguientes

preguntas:

¿De qué habla la canción? ¿Qué es un oficio? ¿Qué otros oficios conocen que no aparecen en la canción? ¿Qué personas conocen que tengan esos oficios? ¿Qué oficio/trabajo tienen sus padres?

Actividad: Busco en diarios o revistas, imágenes de trabajadores, recortar y pegar en una hoja. Colocarles el nombre del oficio/trabajo como puedo.

Día 3

Ámbito Autonomía

Actividad: Realizar lavado de manos antes de comenzar las actividades.

Recordamos la canción que usábamos para hacerlo y la cantamos

Actividad: Educación Musical **“Los oficios en el tiempo”**

-Escucho la canción: “Lo de antes”, que será enviada por la docente.

-Identificamos los personajes de la canción y la temática de la misma. Aprendemos la canción por frases en forma de eco.

-Dialogamos en familia sobre los distintos personajes que nombra la canción y el oficio que que realizaban. Charlamos si conocen otros vendedores ambulantes, ¿cuáles?

-Proponemos con la ayuda de la familia, diferentes formas vocales que tenían los pregoneros para ofrecer sus productos a la gente, ejemplo: El velero "Velas, velitas para alumbrar la casita", etc.

Día 4

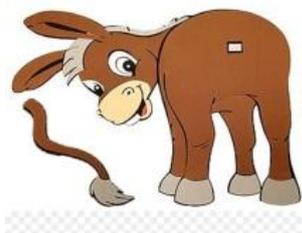
Educación Física "Jugando en casa"

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.

Actividad 1

Juego: ¿Quién le pone la cola al burro?



-Para iniciar la actividad, jugamos a imitar a los animalitos: Como salta el conejo, el canguro, como camina el perrito, como vuelan las aves, etc.

-En la medida de sus posibilidades, en una cartulina, dibujar un burrito SIN COLA, y pegarlo en alguna pared a la altura del niño.

-Buscamos 2 pañuelos o cualquier elemento que sirva, con uno vendamos los ojos del participante y con otro lo usamos para la cola del burro.

-Los participantes guiarán a quien tenga sus ojos vendados hasta donde esté el dibujo, así le pone la cola al burro.

Actividad 2

Jugamos: AL GALLITO CIEGO

-Se juega con varios integrantes de la familia



-Un participante con los ojos vendados deberá atrapar a otro mientras recitan: Gallito ciego ¿qué se te ha perdido?; el que participa de Gallito ciego responderá: una aguja y un dedal, el resto del grupo contesta: yo te lo tengo y no te lo quiero entregar!!

-El que es atrapado realiza lo mismo repitiendo nuevamente el juego

Día 5

Actividad: Antes de comenzar realizar el lavado de manos.

Actividad: Al igual que en actividades anteriores se iniciará con la canción de los oficios: "Cuando sea grande"

✦ Retomamos el tema y presentamos la actividad para este día:
ADIVINA-ADIVINADOR

✦ Se leerán adivinanzas para que los niños encuentren las respuestas

- ✦ Se necesita por lo menos 3 integrantes de la familia.
- ✦ Cada uno tendrá la posibilidad de responder la adivinanza y lograr un punto por cada respuesta correcta.
- ✦ Al finalizar se sumarán los puntajes y ganará el que más puntos haya obtenido.
- ✦ Escribir los nombres de los participantes con sus puntos en una hoja. Enviar foto



¡Felicitación con un fuerte aplauso por su participación!!

Adivinanzas.

-Con una manguera
casco y escalera
apago los fuegos
y las hogueras.
(El bombero)



-Sobre lienzo o el papel,
que bien aplico el color
con lápiz o pincel.
(El pintor)

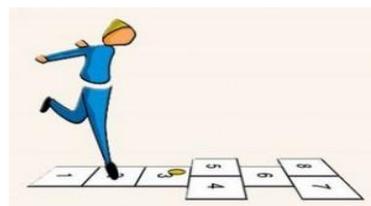
La gripe yo curo
resfríos también
si duele tu panza
Te puedo atender.
(El medico)

-Hago paredes,
pongo cimientos
y a los andamios
subo contento
(El albañil)

Tengo muchos niños
de lunes a viernes
les enseño mucho
y ellos mucho aprenden
(El maestro)

-Dibujar en el piso un cuadro de tejo como muestra la imagen. Utilizamos una tapa de frasco como ficha.

Consigna de juego: 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.



Actividad: **JUEGO TEJO DE PLAYA**

-Querida familia: En la medida de sus posibilidades recortar 36 círculos de cartón de 5 cm de diámetro y tres círculos de 4 cm de diámetro.

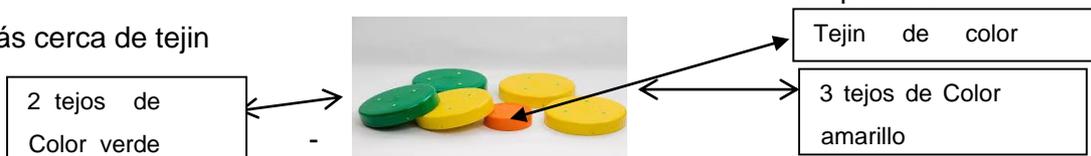
-Pegar 3 círculos entre sí, uno sobre otro (esto para darle mayor firmeza y un mejor peso, se puede pegar con algún tipo cola, silicona o pegamento casero "engrudo") de esta pegatina obtendremos 12 fichas (tejos), de las cuales pintaremos de ambos lados, 6 de un color y 6 de otro, la restante que será la más chiquita (tejin) la pintamos de un color diferente a las otras, o la dejamos sin pintar.

-Juego TEJO PLAYA EN CASA

Descripción del juego: de 2 a 4 jugadores

- Elegir un lugar de aproximadamente de 2x1 mts
- Nos colocamos en un extremo de los 2 mts y lanzamos el tejin
- Luego lanzamos alternadamente un tejo por jugador.
- Al finalizar contamos cuántas fichas de un mismo color quedaron

más cerca de tejin



Como se muestra en la imagen contamos 3 puntos para el color amarilla, el primero en llegar a sumar 21 puntos es el que gana

Día 8

Actividad: -Ponemos la mesa utilizando todos los elementos que llevo al Jardín y agradezco el desayuno/merienda que voy a comer con la canción que cantaba en el Jardín

-Utilizo ropas y elementos (herramientas) de algunas profesiones que me gustan y que tengamos en casa para jugar a: "Yo trabajo de..."

EQUIPO DE CONDUCCIÓN: Prof. Carolina Díaz