

E.E.E Juana Azurduy de Padilla

Docente: Bianca Reinoso

Nivel: Habilidades 1

Turno: Tarde



¿YA VIERON?

Nadie extraña nada superficial ni material...

Todos extrañamos una charla, un abrazo,

Un beso, unos mates con amigos y un almuerzo en familia.

¡así de simple es la vida!

Nombre de la guía: Escalando otro peldaño

Contenidos:

- ✓ Observación y exploración del entorno físico – social.
- ✓ Utilización de las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas.
- ✓ Aproximación a algunas características de los objetos y los materiales (forma, textura, flexibilidad, brillo, plasticidad, producción de sonidos).

Desarrollo de actividades:

DIA 1

- 1) Escucharemos diariamente la canción de saludo, que se utiliza en la sala. A través del video que enviará la seño. ¡La cantamos en familia!

“Hola, hola, para vos y para mí, hola hola, ya estamos aquí,
Despacito, más ligero, me lo pongo de sombrero,
Se me cae, lo levanto, y así termina el canto”

- 2) ¡¡Creamos nuestra propia obra de arte!! Mamá nos va a crear un espacio para expresarnos dibujando y pintando libremente. En una pared, debemos pegar a la altura

del alumno/a, hojas de diario, o un afiche. Allí el alumno/a deberá dibujar en esa posición lo que más le guste!! (¡¡con tizas, marcadores, crayones, lápices o en caso de tener en casa, pinturas!! ¡Utilizando las manos o un pincelito! ESTAN LISTOS? ¡¡A CREAR!!



DIA 2

- 1) **BUSQUEDA DEL TESORO:** En esta actividad vamos a elegir un objeto o juguete significativo para el alumno, Y vamos a esconderlo en un lugar sencillo, pero para llegar al objeto debemos colocarle pistas al alumno/a. Estas, pueden ser a través de flechas, o podemos decirle “CERQUITA” “LEJOS”, También sería bueno utilizar las nociones espaciales “ARRIBA”, “ABAJO”.
- 2) Vamos a seguir con esta actividad, ¡¡¡pero ahora cambiamos los roles!! el alumno/a, con ayuda de mamá (en caso de ser necesario) deberá esconder un objeto, así lo encuentre algún familiar!! ¿Se animan? ¡A Jugar!



DIA 3

ÁREA: EDUCACIÓN FISICA

- ✓ En casa y con ayuda de mama, toco mi cabeza y mama repite cada parte de la cara que vamos tocando juntos., nariz, orejas, boca, ojos y cejas. Podemos jugar con música infantil suave de fondo. Siguiendo la metodología de la actividad anterior Hacemos lo mismo, pero ahora con cabeza, panza, brazos, rodillas, y pies.

ÁREA: TECNOLOGIA

Contenido: El mundo del juego

Vamos a trabajar en la construcción de un juguete así acompañamos las actividades de la seño Verónica, de teatro. Se que tienes que utilizar un medio de transporte para viajar, yo te propongo que realicemos un hermoso caballito.

Necesitas: Una media, retazos de lana, diarios, relleno, botones, pegamento, palo de escoba o una caña bien prolija, cartulinas de colores, aguja e hilo.

- ✓ Rellena la media con algodón, gomaespuma o cualquier otro tipo de relleno blandito que tengas en casa (restos de tela, relleno de muñecos viejos, plumas, etc.).
- ✓ Ata la media al palo con un hilo bien firme para que no se suelte cuando comiencen a jugar con él. Luego coses los dos botones que serán los ojos. Si no tienes botones puedes coser un trozo de tela o pintarlos en la media con un marcador.
- ✓ Con trozos de tela rígida, puedes hacer las orejas, Una vez que estén listas hay que recortarlas, coserlas y fijarlas por la parte inferior de forma que queden dobladas (aproximadamente a la altura del talón de la media).
- ✓ Las crines puedes hacerlas con lanas, enrollando hebras alrededor de la mano, luego la sujetas con un hilo (como si hicieras un pon pon) y recortas con una tijera los extremos, fíjalos con aguja e hilo o con algún pegamento.
- ✓ El tamaño del Caballito de palo variará en función de la media elegida y la longitud del palo según la edad del niño y su tamaño o estatura.



- ✓ Ya tienes listo tu medio de transporte para viajar. Acompáñalo con las actividades de la seño Verónica (teatro) y disfrútalo.

DIA 4

- 1) Ejercitamos nuestra motricidad con este juego que consiste en intentar llenar una botellita de plástico, con piedritas o fideos, utilizando primeramente las manos, y luego un broche de la ropa (agarrando de a una las piedritas y colocarlas dentro de la botella).



- 2) **JUGAR CON TUBOS:** se necesitan tubos de cartón, se pueden decorar, pintar o dibujar. Luego se cortan de diferentes tamaños y se le hacen pequeños cortes para que encastran entre sí. Se pueden clasificar por color, tamaño, apilar y hacer torres. Por último, se deben guardar para volver a jugar luego.



DIA 5

ÁREA: PSICOMOTRICIDAD

Tema: Sentir, explorar y jugar.

Contenido: Representación y exploración de los objetos. Sensaciones táctiles.

- 1) En esta ocasión retomaremos actividades sugeridas con anterioridad, podemos buscar distintos recipientes y ofrecer experiencias táctiles diversas. Por ejemplo, en uno ponemos fideos, en otra arena, agua, harina, etc. Lo importante es ubicarlo al alcance, así puede ser explorado con las manos o la parte del cuerpo que desee el niño. Siempre debe estar alguien acompañando esta actividad y en lo posible sumar palabras a las acciones que se van desencadenando. Ofreciendo también posibles transformaciones en los materiales que ofrecemos, ejemplo unir el agua con harina, sumarle algún color, etc.



- 2) Para esta actividad, al momento de elegir los objetos procuraremos que sean familiares para el niño, en el mejor de los casos de uso diario (cuchara, plato, cepillo de pelo, de dientes, taza, frutas, etc.), de materiales irrompibles, livianos y fáciles de tomar con las manos. Esta vez los presentaremos en lo posible en una caja, la podemos abrir y dejar la tapa superpuesta para que con un movimiento muy leve el niño o niña pueda desplazarla. Si no puede sacar los objetos, tomaremos uno a uno, y los iremos poniendo fuera de la caja, nombrándolos.

DIA 6

- 1) **HACEMOS UNA PLANTA:** para esto se necesitan algunas semillas (mijo, alpiste, lentejas, porotos), envases como cáscaras de huevo, cartones de huevo, tierra y agua. Previamente se pueden decorar los envases. Se observarán las semillas, textura, peso, tamaño, olor, elegir las que se quieren plantar para preparar el envase en donde van a crecer. Colocar la tierra, luego la semilla, tapar con un poco más de la misma, agregarle agua y dejar descansar en un lugar donde le dé luz solar para que crezca fuerte.
- 2) Invitamos al alumno/a a regar periódicamente la plantita!, ¡observamos cada día su evolución!



DIA 7

- 1) Nos miramos en el espejo... los alumnos/as deberán observarse en un espejo, e ir nombrando las diferentes partes de la cara (pueden jugar realizando distintas expresiones o movimientos, por ejemplo hacer cara de enojados, felices, triste, arrugar la nariz, sacar la lengua, tocarse una oreja etc.). Preguntarle a los pequeños para que utilizamos las distintas partes de la cara.
- 2) Invitamos al alumno/a a dibujar su retrato! Mamá puede ayudarnos!!.

DIA 8

- 1) ¡Juguemos en el bosque mientras el lobo no está! Jugamos en familia a este juego tradicional que los pequeños lo disfrutaban mucho. Primero es importante explicarles las reglas y mostrarles cómo se juega:
 - Armar una ronda tomados de las manos.
 - Una persona se coloca en el centro y será el lobo.
 - Cantar la canción “juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿lobo estás si o no?”
 - Repetir la canción hasta que el “lobo” diga “estoy afilando el cuchillo”.
 - Salir corriendo y escapar del “lobo”.
- 2) Repetimos el juego varias veces.



DIA 9

ÁREA: MÚSICA

Tema: “¡A divertirse con música!”

- 1) Escucha en familia la canción “Manos divertidas” <https://youtu.be/dUJxFFdZ8-E>

Ya mis manos se despiertan
Y te van a saludar
Se sacuden con gran fuerza
Y después se enrollan de aquí para allá

Son mis manos divertidas
Siempre salen a jugar

Suben por una escalera
Y después se tiran por el tobogán

Ellas tocan la bocina
Ellas te van a asustar
Y después de tanto juego
Cuando están cansadas
Te invitan a soñar

- Imita con ayuda de tu familia los movimientos propuestos en dicha canción.
- 2) Retomando la canción aprendida, acompáñala con algún instrumento que puedas construir con ayuda de tu familia recolectando objetos sonoros.

DIA 10

ÁREA: TEATRO

Contenido: estructura dramática: rol-entorno

Elegimos 2 ambientes de la casa en donde transcurrirá el juego (por ej. Comedor y patio)

- 1) El adulto adoptará postura de caballo y el niño de jinete. El caballo pregunta: ¿Dónde vamos? ¿Dónde estamos? Definimos un lugar y empezamos la caminata. El juego comienza en uno de los ambientes elegidos y el objetivo será llegar hasta el otro lugar.
Durante el transcurso del viaje deberán “esquivar los peligros del camino” y buscar diferentes caminos para avanzar (pasar por debajo de una mesa o cruzar un río con ayuda de almohadones, etc.)
- 2) Un adulto recordará el juego, haciendo un relato de los lugares por donde anduvieron, como contar “un cuento” del propio juego que hicieron. Por último, En familia dibujar algún lugar de los que recorrieron.