

Escuela: ENI N° 57 –CUE 700097200

Docente: Fernández Mariana –Vivares Úrsula

Sala de 3 años, Interturno.

Área Curricular: Formación Personal y Social.

Contenido:

- **Disfrute y placer por la literatura.**
- **Exploración de diferentes materiales para dibujar: collage**

Título : “Rincón Mágico” Capacidades: Comunicación -Aprender a aprender-Trabajo con otros.

FUNDAMENTACIÓN: **A** través de esta guía se pretende: Estimular el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, en el contexto actual; favorecer un abordaje flexible de saberes escolares, tomando como estrategia privilegiada al juego como dinamizador de aprendizajes y contribuir a la organización de una rutina cotidiana de actividades de aprendizajes y con ello a la vida familiar.

ACTIVIDADES DIARIAS:

Dimensión personal y social. Ámbitos: Autonomía/Independencia/Convivencia.

- Cuando me levanto debo buscar mi ropa y cambiarme.
- Luego voy al baño a lavarme la cara, las manos y cepillarse muy bien los dientes.
- Preparó la mesa para desayunar en familia: colocar el mantel, la taza, la servilleta, etc. Luego de esto, ayudo a guardar cada cosa en su lugar.

Con ayuda de un adulto, realizó las siguientes actividades:

Día 1: Dimensión del Ambiente Social y Natural. Representación del espacio a través de su exploración. Relación entre el cuerpo y los objetos.

Ubicados en ronda, sentados en el piso un familiar deberá presentar una caja con una tela grande (puede ser mantel, cortina o sábana) en el interior e indagar -¿Qué es?, -¿Qué habrá dentro de la caja? - ¿Cómo será?, se les dará pistas: ¿A veces la suelen usar en las ventanas, puertas o camas? - ¿Qué será? Solicitar al niño que saque lo que

Docentes: Fernández Mariana - Vivares Úrsula - Vera A - Quiroga M - Bontempo G
Directora a cargo de la institución: Paredes Alejandra.

hay en la caja y dejar que exploren libremente: que se suban en ella, que se la coloquen en la cabeza, entre otras. Una vez realizada la exploración, jugar con la misma, tomar de los extremos la tela, un familiar nombra distintas opciones: tela arriba-abajo, se pueden esconder debajo de la tela (refugio)- salir del refugio, pasar por el túnel mientras los adultos sostienen de los extremos para que los niños se deslicen por debajo, mientras se realizan las actividades se pueden colocar diferentes canciones utilizadas de guías anteriores. Una vez finalizada la actividad se coloca la tela en el piso e invita descansar sobre ella, mientras que un adulto, lee un cuento a elección.

Día 2: Dimensión Formación Personal y Social. Experiencia con la literatura. Escucha de cuentos. Iniciación en textos dramáticos sencillos.

Recordar la actividad anterior. Tomar nuevamente la tela y armar “El Rincón Mágico” entre todos. El mismo puede estar ubicado en el interior o exterior de la casa, con dos sillas para sostener la tela o cualquier elemento que sirva para sostener la misma. Una vez armado el rincón, un familiar deberá leer la carta que envió la seño donde explica la función de este rincón y el cuento del lobo y los tres cerditos <https://cuentosinfantilesclasicos.net/lostres-cerditos/>, para compartir en familia (ambos recursos se enviarán por WhatsApp). Una vez terminada la lectura, indagar -¿Si les gustó o no? -¿Por qué? -¿Qué sintieron al escuchar la historia?

Día 3: Juego dramático. Juegos maternales o de crianza: sostén, ocultamiento, persecución, narraciones y canciones: Recordar el cuento leído en la actividad N° 2: “El lobo y los tres cerditos” y dramatizar el mismo. En familia caracterizarse de los personajes del cuento con diferentes materiales como: papel de diario, retazos de tela, con sábanas (con materiales que tengan en casa), en caso de no tener realizar la dramatización sin caracterizarse.



Día 4: Juego dramático. Juegos maternales o de crianza: sostén, ocultamiento, persecución, narraciones y canciones: Jugar y dramatizar el lobo dormilón: el juego consiste en que un integrante de la familia es el lobo dormilón (simula estar dormido), el resto de la familia junto con el niño son “los cerditos” deben ir a despertar al lobo diciendo varias veces “lobo dormilón-lobo dormilón” en tono de voz alto para despertar, una vez

que se despierta, correr y buscar el refugio para que no los atrape. Elegir cuidadosamente el espacio para evitar accidentes.

Luego de jugar reiteradas veces volver a la calma sentados en ronda dentro del refugio realizando ejercicios de respiración (inhalar-exhalar).



Día 5: Dimensión Formación Personal y Social. Experiencia con la literatura. Escucha y realización de onomatopeyas: Realizar onomatopeyas en familia. Confeccionar previamente tarjetas con imágenes (recortadas de alguna revista) o dibujos de los animales del cuento y animales de la granja, como por ejemplo vaca, gallo, entre otros. Una vez realizadas las tarjetas se colocan en una bolsa o caja para mezclar y cada integrante de la familia saca una por turno y debe realizar el sonido (onomatopeya) del animal que les tocó. Mientras el resto dice cuál es el animal, así seguir hasta que se terminen las tarjetas. Al finalizar el juego preguntar al niño ¿si le gustó? y ¿por qué?.

Día 6: Juego tradicional. Juegos por sectores: exploración, motores, construcciones y dramatizaciones. Juego centralizador: Jugar al “¿lobo está?”. El juego consiste en armar una ronda donde un integrante de la familia debe colocarse en el medio de la misma (el lobo). Mientras los que están alrededor comienzan a dar vueltas mientras cantan: juguemos en el bosque mientras el lobo está, ¿lobo está? A lo que responde (el que se encuentra en el medio) me estoy lavando los dientes, por ejemplo, distintos hábitos de higiene y vestimenta. Así los que están alrededor deberán seguir cantando y girando hasta que el “lobo” conteste: “estoy listo para abrazarlos” y todos deben salir a refugiarse. El que es atrapado por el lobo debe ir al medio de la ronda y así sucesivamente. Una vez terminado el juego sentarse y hacer ejercicios de respiración para volver a la calma.



Día 7: Juego dramático. Juegos maternos o de crianza: sostén, ocultamiento, persecución, narraciones y canciones: EL LOBO DICE. El juego consiste en que un adulto “simula ser un lobo” y de indicaciones al niño y al resto de la familia (en caso de que quieran participar) diciendo: el lobo dice que te toques... la nariz, por ejemplo, entonces se deben tocar la nariz. Así debe dar diferentes indicaciones y pueden agregar

Una vez que esté lista vamos a pintar libremente para ver cómo funciona nuestra nueva pintura.

Actividad 2

Para esta actividad vamos a necesitar de la pintura que realizamos y una hoja lisa.

Primero un adulto de la familia va a colocar en varios lugares de la hoja un poco de pintura de diferentes colores si tienen, sino con un solo color está bien, luego van a invitar a los pequeños a que con su dedo pintor comiencen a jugar con la pintura. Pueden tomar la pintura con el dedo y hacer puntos por toda la hoja, pueden solo esparcirla o lo que el niño quiera hacer con la pintura. Este es un trabajo en donde los pequeños van a experimentar con el material de una manera libre y sin guías para poder sentirlo y perder el miedo. Profesor Gabriel Augusto Bontempo.

Guía n° 4: MÚSICA

-Actividades a desarrollar

- Realizar los movimientos que nos indica la melodía.
- Memorizamos las partes del cuerpo que nos indica la canción de Luli Pampín - ARAM SAM SAM - Official Video
- Con la ayuda de un mayor aprendemos los movimiento.

Link. https://www.youtube.com/watch?v=BB3_ZP984bU

Fecha: 28 de Abril

Propuesta Pedagógica: EL CUERPO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN

- Actividades a desarrollar

- Escuchar la canción **Chacarera la Bienvenida** propuesta por el docente acompañado por un adulto
- Indagar saberes:
- ¿Recuerdan las partes del cuerpo?
- ¿Podemos hacer sonido con las manos?
- ¿Podemos hacer sonido con nuestros pies?
- Realizar los movimientos que nos indica la canción. Como por ejemplo:
- Dar vueltas en el lugar
- Realizar palmoteos.
- Movemos los pies como nos indica la canción.Link:
<https://www.youtube.com/watch?v=OkUZ85RPynA>

Profesor: Alberto Vera

DOCENTE RESPONSABLE: Profesor Martín Quiroga

Área: Educación Física

Docentes: Fernández Mariana - Vivares Úrsula - Vera A - Quiroga M - Bontempo G
Directora a cargo de la institución: Paredes Alejandra.

Título: Jugamos en casa

Contenido: El Cuerpo: Valoración de los aprendizajes referidos al cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices, lúdicas y comunicativas.

Posturas del Cuerpo

Actividades N°1 (primera semana):

DIA 1:

- Comenzamos la actividad rompe hielo, bailando la música del cuerpo de bichikids (se lo adjunto en la actividad) respetando la indicaciones de la canción.
- Caminar en punta de pie,
- Caminar con talones.
- Como animales, ejemplo perro, saltar como canguro, ranas, como un dinosaurio. ¿Que otro animal se le ocurre?
- Caminando, luego trotando libre por el patio a la orden del adulto me tengo que tocar a parte del cuerpo que el indica.
- Trabajamos con globos;



- Lanzamos el globo hacia arriba lo tomamos con las manos.
- Luego lanzamos hacia arriba y lo recibimos con distintas partes del cuerpo, cabeza, panza, espalda, rodilla, etc.

Terminamos la jornada con un cuentito. **“El elefante Bernardo”**. **Adjuntado aparte**

DIA 2

- Retomamos la canción de la clase anterior, respetando las indicaciones de la canción.
- Caminamos como soldados.
- Como pingüinos, y como animales que los chicos elijen.
- Seguimos trabajando con globos,
- Lanzamos el globo con una mano, luego con la otra y con las dos juntas.
- La golpeamos con un pie y luego con el otro.
- Juego: el abuelito, en ronda, el abuelo ubicado en el centro de misma, los de la ronda preguntan; abuelito que hora es? el que contesta puede decir cualquier hora, a las 12 hs saldrá a atrapar a los demás. Se pueden cambiar los roles.

Actividades N°2 (segunda semana): Día 1

Docentes: Fernández Mariana - Vivares Úrsula - Vera A - Quiroga M - Bontempo G
Directora a cargo de la institución: Paredes Alejandra.

- Comenzamos caminando en punta de pie, con talones, en cuadrupedia (4 apoyos)
- Tratamos y a la orden nos convertimos en distintos animales, elegidos por el adulto.
- Pintamos huellas en el piso de manos y pies. Los chicos deberán pasar por esa camino,
- Con una pequeña pelota de medias, los chicos deberán tocarse las distintas partes del cuerpo.
- Con la misma pelota, golpearla con distintas partes del cuerpo, pie, rodilla, cabeza, talón, etc.
- Realizando un apoyo, dos, tres, y hasta cuatro apoyos.
- Pueden pasar saltando, bailando, como a ellos se les pueda ocurrir.



- juego: “Quemados”. Los chicos correrán libremente por patio, el adulto tratara de impactarlos con la pelota, luego se pueden cambiar los roles.

Día 2

- Comenzamos la actividad rompe hielo, bailando la música la ronda loca de bichikids (se lo adjunto en la actividad) respetando la indicaciones de la canción.
- Jugamos a el abuelito,
- Y retomamos la actividades las huellas de la clase anterior.
- Realizando un apoyo, dos, tres, y hasta cuatro apoyos.
- Pueden pasar saltando, bailando, como a ellos se les pueda ocurrir.
- Podemos contarle el cuento del elefante Bernardo u otro que los papás sepan.