

## EEE CURA BROCHERO\_NIVEL INICIAL\_SALA DE 4 Y 5 AÑOS\_ÁREAS INTEGRADAS.

Escuela: E.E.E Cura Brochero.

Docentes: Morales Yesica; Sosa María del Carmen; Navas Verónica; Castro Adriana; Flores Celina; Carrión Giselle; Sanchez Soledad.

Grado/Sala: 4 y 5 Nivel Inicial.

Turno: Mañana.

Áreas Integradas: Música; Teatro; Educación Física; Agropecuaria; Artes Visuales; Psicomotricidad.

Título de la propuesta: "Semana de los jardines y día de la Primavera".

Contenidos seleccionados:

 Nivel Inicial:

- ✓ Interacción Social. El Juego.
- ✓ Oralidad: Habla y escucha: placer por el intercambio comunicativo como medio para establecer vínculos. Iniciación a la escritura.
- ✓ Texturas; pintura; collage; modelado y construcción.
- ✓ Recitado de la sucesión ordenada hasta 3. Comparar cantidades. Relaciones espaciales. Relaciones entre objetos y personas.

 Artes visuales:

- ✓ Organización espacial arriba-abajo. Superposición y yuxtaposición de figuras geométricas.

 Música:

- ✓ El canto. Experiencias de improvisación y creación.

 Educación Física:

- ✓ Diversas formas de desplazamientos.

 Teatro:

- ✓ Rol-Personaje.

 Agropecuaria:

- ✓ Calendario de siembra: Primavera-Verano.

 Psicomotricidad:

- ✓ Coordinación Visomotriz. Grafismo

 Desarrollo de actividades:

- 🏠 Día 1: Dimensión Personal y Social; Teatro.

Docentes: Morales Yesica; Sosa María del Carmen; Navas Verónica; Castro Adriana; Flores Celina; Carrión Giselle; Sanchez Soledad.

## EEE CURA BROCHERO\_NIVEL INICIAL\_SALA DE 4 Y 5 AÑOS\_ÁREAS INTEGRADAS.

- 1) Poner la colita al Burro: Se le pedirá a un mayor que dibuje en una hoja, un burro sin la cola (lo pueden confeccionar con el material que tengan en casa, aparte realizar la cola para cada participante con su nombre) pegarlo en la pared. Se le pedirá al niño que observe el dibujo, lo describa y descubra lo que falta.

Se invitará a los integrantes de la familia a participar del juego en el que tendrán que colocarle la cola al burro. Explicar que para poder hacerlo tendrán que tener los ojos vendados (con pañuelo, bufanda etc.) luego tendrán que estar atentos a lo que les va indicando por ej: caminar hacia adelante, mover la mano hacia arriba, un poco más abajo etc. Y llegar a colocar la cola en el lugar exacto.

-Para dar conclusión al juego se les pedirá a los participantes que pasen todos y comentar cual fue la más acertada y brindarle un fuerte aplauso al jugador ganador.



- ☺ Teatro: Retoma las máscaras con las que trabajaste la guía anterior, colócate frente a un espejo y ensaya tu presentación (sin máscara) y la del personaje (con máscara).



¿Cuál es tu nombre?  
¿A qué te gusta jugar?



¿Cómo se llama el personaje?  
¿A qué le gusta jugar?

### 🏠 Día 2: Dimensión Personal y Social; Música.

- 1) Juego de la Silla: Para realizar este juego necesitaremos el cartel de nuestro nombre que realizaron en la guía N°9, al igual que todos los participantes deberán poseer un cartel con su nombre (elaborar previamente).
- 2) Escoger un lugar amplio en casa para llevar a cabo el juego: Colocar en el centro las sillas junto a los carteles de los nombres de los participantes. Usar una canción que deseen para dar inicio al mismo caminando alrededor de las mismas. Luego de un tiempo se detendrá la música y cada participante buscará la silla con su respectivo nombre en un determinado tiempo (por ej. 1,2,3) y el participante que no encontró su nombre sale del juego. Será conveniente repetir varias veces el juego para que los pequeños tengan la oportunidad de ir reconociendo y reforzando el nombre. ¡A JUGAR!



☺ Música: Observa el video (tutorial), en compañía de un familiar. (La señorita lo envía en MP4 por WhatsApp). Practica el juego de palmas en forma lenta como lo indica el video.

🏠 Día 3: Dimensión Personal y Social; Artes Visuales.

1) Huevo Podrido: Jugamos en familia invitamos a todos a sentarse en el suelo en círculo. Cantamos la siguiente canción entre todos aplaudiendo: “Jugando al huevo podrido se lo tira al distraído, el distraído no ve y huevo podrido es”. Un integrante de la familia camina alrededor del círculo, con una pelotita de medias, al ritmo de la canción, y se la deja al más distraído detrás de su espalda sobre el piso. El distraído toma la pelotita, se levanta del piso y sale a perseguir alrededor del círculo, luego inicia un participante diferente el juego nuevamente. ¡A DIVERTIRSE EN FAMILIA!

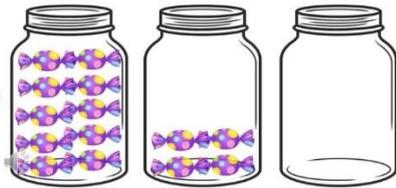


☺ Artes Visuales: En una hoja n° 5 blanca pega papeles con forma de cuadrados y de rectángulos de muchos colores para armar tu propia ciudad. Inspírate en la obra del artista XUL SOLAR “ROCAS LAGUI” para realizar tu trabajo. Finaliza tu trabajo pintando con lápices de colores, marcadores y crayones.



🏠 Día 4: Dimensión Matemática; Educación Física.

- 1) Muchos-Pocos-Ninguno: Un adulto utilizará 3 frascos de vidrio transparentes o botellas de gaseosas, se lo mostrará al pequeño y le pedirá que observe, dentro del primer envase el mayor colocará muchas piedritas, porotos, broches, etc. lo que tengan en casa, en el segundo envase pocos (piedritas, porotos, broches), y en el último envase ninguno. Se le explicará al niño que en el primer envase tengo muchas, en el segundo pocas, y en el tercero ninguno.
- 2) Posteriormente el adulto le entregará los envases al pequeño y le pedirá que en el primero ponga muchos porotos, en el segundo pocos y en el tercero ninguno. También le ofrecerá 3 cajas de cartón para que el en una ponga muchos juguetes, en otra pocos y en la tercera ninguno.



- ☺ Educación Física: Con sogas, lana, u otro material de colores, un integrante de la familia debe armar diferentes caminos para pasar de un lado a otro del lugar donde te encuentres.



¿Podes cambiar el recorrido?

¿De qué otra manera podes pasar por arriba de la sogas?

🏠 Día 5: Dimensión Formación Personal y Social; Psicomotricidad.

- 1) El gato y el Ratón: Invitar a toda la familia y formar un círculo. Elegir a 2 participantes, uno se ubicará dentro de la ronda y será "ratón", el otro se situará fuera y será de gato. El juego consiste en que el gato tiene que atrapar al ratón, este tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato. Mientras los que forman la ronda cantará la siguiente canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar".  
-Si los que forman la ronda se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato el primero que dejo pasar al gato interior de la ronda será el ratón.



- ☺ Psicomotricidad: Paseo mi Tubo: Proponemos que un adulto previamente pegue en la mitad de un tubo de servilleta pedacitos de lana o hilo y también coloque en un plato t mpera, caf  o chocolate aguado.
- ☺ Luego los peque os deben mojar las hebras de lana o hilo en le tempera, caf  o chocolate y hacer rodar el tubo de cart n sobre una hoja blanca. (Sugiero mirar la redacci n)



  D a 6: Dimensi n Comunicativa y Art stica; Teatro.

- 1) Nos sentamos en un lugar c modo del hogar y escuchamos la siguiente poes a le da por un integrante de la familia: "LA PRIMAVERA"

Susana es una rana

que vive en el jard n;

anuncia, alborotada:

 La PRIMAVERA est  aqu !

despierta a la tortuga

croando muy ruidosa:

 Lev ntate, es PRIMAVERA!

 No seas perezosa!

Agita dando saltos

con sus patas delanteras

y saluda a los p jaros

que vuelven en PRIMAVERA.

Hormigas trabajadoras,

salgan de su agujero,

vengan todas al jard n

 Que ya comenz  el juego!

Se abrieron todas las flores

al llegar las mariposas

y revoloteando corearon:

la PRIMAVERA es hermosa

- 2) Conversaremos en familia sobre la bella poes a "LA PRIMAVERA":  Qui n lleg ?  Qu  animales aparecen en la poes a?  Te gusta esta nueva estaci n?
- 3) Realiza en una hoja una frase de bienvenida a la primavera realizando un collage con los elementos que tengas en casa y que surja la imaginaci n.

## EEE CURA BROCHERO\_NIVEL INICIAL\_SALA DE 4 Y 5AÑOS\_ÁREAS INTEGRADAS.

- ☺ Teatro: Seguí trabajando con el personaje que creaste la semana anterior. Juega con distintas voces (voz de niño/a, de adulto/a, de un ser de otro planeta, etc.), ensaya como se ríe, como estornuda, como llora.

🏠 Día 7: Dimensión Comunicativa y Artística; Música.

- 1) ¡A crear nuestro propio teléfono!: En familia construiremos un teléfono de juguete. Para ello necesitaremos 2 vasos plásticos o de telgopor, una piola/piolín/lana fina de 2 metros o más y algún elemento con punta para perforar los vasos.
- 2) Se debe realizar un agujero pequeño al fondo de cada vaso de plástico. Tomar la piola e introducirla por el agujero de uno de los vasos y realizarle un nudo en el extremo para que este no se zafe del mismo. Se realizará la misma acción con el segundo vaso. Se deben colocar uno frente al otro, dejando bien tensa la piola, para que el sonido se pueda transmitir por la misma.
- 3) Una vez terminado, ya pueden divertirse en familia.



- ☺ Música: Escucha la canción: “Primavera” mientras la bailas, imita los movimientos junto a la familia. (Audio en MP3 facilitado por la docente mediante WhatsApp).
- ☺ Acompaña la canción con objetos sonoros que tengas en casa (lata de durazno o de arvejas con una cuchara, dos palos de escoba de 15 cm, botellita de plástico con un poco de semillas, etc.).

🏠 Día 8: Dimensión Comunicativa y Artística; Artes Visuales.

- 1) Sombras: Necesitaremos un tubo de cartón (papel higiénico/servilletas), un folio (o bolsa transparente), fibra indeleble, piola, elástico, linterna (linterna del celular). Realizaremos un dibujo a gusto en el folio con la fibra indeleble, luego cortamos a medida en la abertura de uno de los extremos del tubito de cartón, atarlo con la piola o elástico.
- 2) Ubicar la linterna del celular y enfocar hacia la pared en la oscuridad. Para culminar observar como se refleja tu dibujo en la misma.



- ☺ Artes Visuales: En una hoja n° 5 blanca dibuja soles, estrellas, flechas, casas, círculos, cuadrados, etc. Para así formar tu propia ciudad. Pinta tu trabajo con lápices de colores, marcadores y crayones. Inspírate en la imagen para realizar tu trabajo.



🏠 Día 9: Dimensión Formación Personal y Social; Educación Física.

- 1) ¡ALTO AHÍ!: Invitaremos a jugar a toda la familia y buscaremos un lugar cómodo en nuestro hogar si tienes patio mucho mejor, nos colocaremos en círculo, sin tomarnos de las manos a una distancia de 2 metros. Unos de los integrantes con una pelota da mediana o chica en las manos en el centro del círculo. Cada jugador será identificado con su propio nombre. El que tiene la pelota deberá tirarla lo más alto posible, mientras grita el nombre de alguno de los jugadores. El jugador cuyo nombre ha gritado tiene que conseguir la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que toma la pelota grita ¡ALTO AHÍ! Todos paran. El jugador dará 3 pasos intentará pegarle con la pelota (no en la cabeza, ni en partes vitales). No puede mover los pies del suelo tiene que quedarse como estatua, si el jugador es alcanzado debe ir por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le dará un punto. Si el que tiraba falla debe buscar la pelota y se le suma el punto a él. Nuevamente la pelota vuelve al círculo y el juego comienza.  
-El jugador con menos puntos al finalizar, gana.



- ☺ Educación Física: Un integrante de la familia, preparara este camino. Primero vas a dibujar el contorno de tus manos y pies en hojas de colores o algún papel que tengas en casa, luego recórtalos y pégalos en un gran afiche o papel que encuentres en tu casa o un caminito en el piso.



Para jugar vas a pasar apoyando la mano o el pie, según indique el dibujo.

¿Podes pensar distintas maneras de pasar?

🏠 Día 10: Psicomotricidad; Agropecuaria.

- 😊 Psicomotricidad: 1) Transformo mi hoja: Algún adulto que pueda ayudar le vamos a pedir que pegue en una hoja trozos de cinta papel o cinta adhesiva y coloque en un plato ténpera junto a un pincel, algodón o esponja.
- 2) A continuación, los pequeños deberán pintar toda la hoja. Para finalizar, proponemos a un adulto que una vez que los pequeños hayan terminado de pintar la hoja, saquen los trozos pegados y así podrán observar en familia como quedó la obra de arte.



😊 Agropecuaria: ¿Qué sembrar en la huerta?

¡Llegó septiembre! El mes de la primavera, cuando comienzan a brotar las plantas. En esta actividad te invito a descubrir las variedades que puedes incluir en tu huerta, para que cuando llegue el verano puedas disfrutar de frescas hortalizas en tu casa.

- 1) Dibujar en tu cuaderno las especies que se siembran en septiembre: Albahaca, berenjena, puerro y tomate
- 2) Dibujar en tu cuaderno las hortalizas de primavera que más te gustan.

Directora: Cáceres, Analía.