

E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS

Escuela: E.E.E. JOSE DE CUPERTINO

Docente: Martínez Sánchez, Micaela del Valle

Nivel: Inicial Especial

Sección: Nivel Inicial

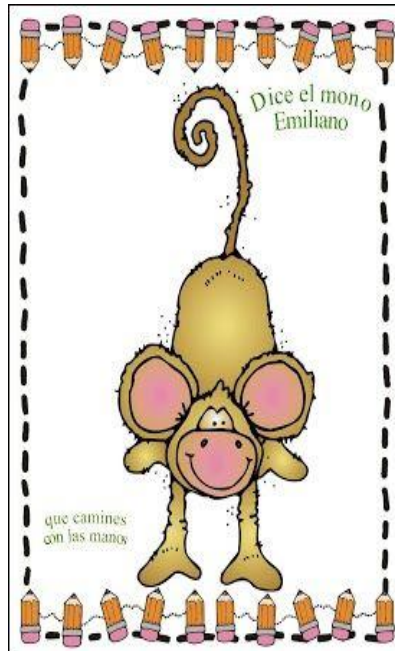
Turno: Tarde

Área Curricular: Integradas

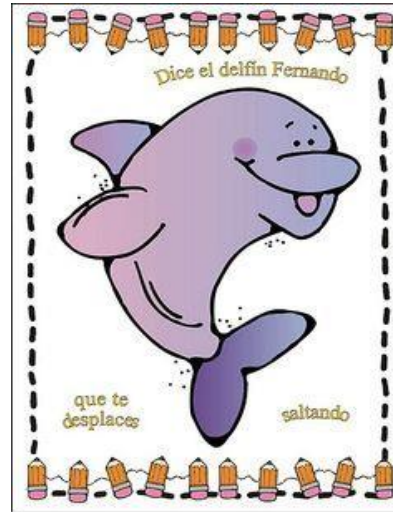
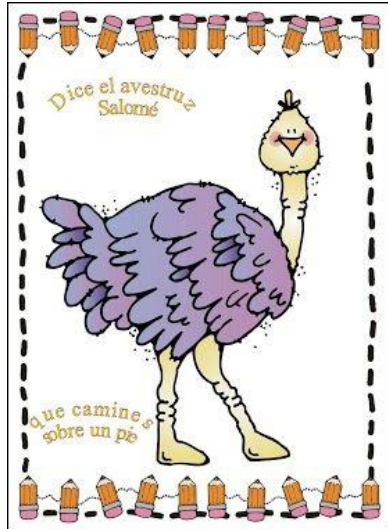
Título: **LA FAMILIA:** Iniciativa y autonomía en las tareas diarias y en los juegos.

Día 1: Ámbito: Autonomía y expresión corporal

1. El alumno deberá invitar a un familiar a **MOVER EL ESQUELETO**. El alumno deberá sacar una tarjeta, pedir a un adulto que lea lo que dice y todos deberán realizar lo que dice allí.



E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS



Área: Psicomotricidad

1. **Juegos en familia:** Vamos a jugar con pelotas (En caso de no tener podemos armar una, con medias viejas). Un participante dará las indicaciones (Este rol puede ir cambiando) y los demás deben tratar de seguirlas. Tratar de hacerlas teniendo en cuenta la lateralidad (Izquierda-derecha) Por ejemplo:

- Arrojarla con la mano derecha.
- Arrojarla con la mano izquierda.
- Conducirla con el pie derecho.
- Conducirla con el pie izquierdo.
- Hacer lo anterior primero en estático (Quietos) y después en dinámico (Con movimientos).



Día 2: Ámbito: Autonomía e identidad

1. Jugamos: "Atento 123"

Para realizar dicha actividad necesitaremos tener en la mano prendas de vestir del pequeño.

Un adulto de la familia deberá decir: "ATENTO 123" y seguido a esto, mostrar al alumno la

E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS

prenda de vestir; el alumno deberá decir el nombre de la prenda e intentar colocársela correctamente.

Día 3: Ámbito: Autonomía y expresión corporal

1. ¡NOS CUIDAMOS! Los alumnos deberán realiza el lavado de manos de forma autónoma respetando los siguientes pasos:



Área: Teatro

2. “Los conejos del mago”

Toda la familia se distribuye por el espacio. Un adulto será el mago. " Hoy seré el mago y con mi varita mágica los haré conejos". Y deberán hacer lo que yo les diga. El mago los puede hacer saltar, dormir y todo lo que se imagine...

Día 4: Ámbito: Lenguaje artístico y expresión corporal

Área: Artes visuales

1. “Mi Familia” En una hoja de color con la ayuda de un adulto dibujo la casa grande. Adentro dibujo como puedas a todos los integrantes de tu familia, luego los pinto. ¡Suerte!!



Área: Educación Musical

2. Atributos del sonido, Intensidad (fuerte, débil).

Recordamos un poquito lo trabajado en las guías anteriores, el sonido tiene cualidades una de ellas es la intensidad. Ésto quiere decir qué tan "fuerte o despacio" escuchamos un sonido. Por ejemplo, si dejo caer una tapita de gaseosa el sonido va a ser débil, pero si dejo caer una lata de gaseosa vacía, el sonido se va a escuchar más fuerte. Ahora que ya sabes qué es la intensidad del sonido busca objetos de tu casa y hacerlos sonar dejándolos caer o golpeando, sacudiendo, para ver si el sonido que producen son fuertes o débiles.

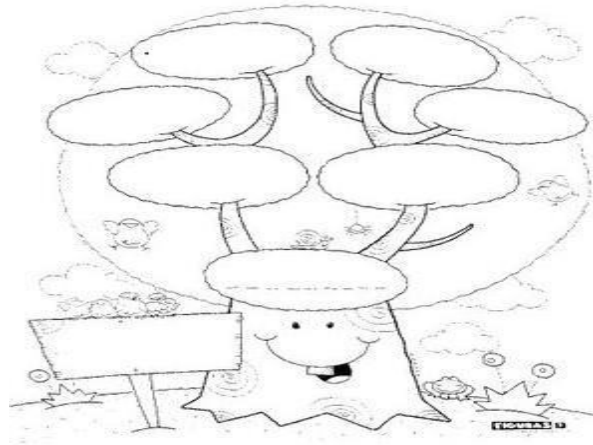
Día 5: Ámbito: Autonomía e identidad

1. ¡LAVADO DE DIENTES! Los alumnos deberán realizar dicha actividad de forma autónoma respetando los siguientes pasos:



E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS

2. El pequeño deberá invitar a un familiar a completar y decorar el “ARBOL GENEALOGICO” de la familia.



Día 6: Ámbito: Literatura infantil

1. **¡El sabio consejo!** Un adulto de la familia deberá leer el cuento. Al terminar de escuchar dicho cuento el alumno deberá representar el personaje que más le gusto.

Había una vez una preciosa conejita que le gustaba hacer travesuras, sumami la mamá coneja, le decía que tenga cuidado ya que todo lo que le decían NO, ella decía SI, un día un lobo que paseaba por el lugar, la mama coneja le dijo a su querida hijita: será mejor que entres a la cueva es peligroso, pero ella no hizo caso así que el lobo al verla indefensa de un bocado se la quiso comer; de repente el oso goloso que rondaba el lugar la salvo. La conejita estaba tan asustada que jamás desobedeció a su mamá y prometido jugar, pero siempre escuchando a mamá.

Área: Psicomotricidad.

2. **“Atrapo mi zapato”** Para el siguiente juego necesitamos la participación de todos los integrantes de la familia (Mamá, papá, hermanos, tíos etc.). Nos quitamos el zapato derecho y los colocamos en el centro. Con una señal (Que puede ser música), tendrán que ir a buscar cada uno su zapato y ponérselo. Gana el que primero se coloque el zapato. En caso que sean varios los integrantes de la familia, pueden variar el juego haciendo 2 grupos y gana el grupo que termina primero de colocarse los zapatos. También otra forma de variar el juego puede ser, en vez de los zapatos, pueden ser camperas o chaquetas etc.

E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS



Día 7: Ámbito: Autonomía

1. ¡PELAMOS FRUTA CON LAS MANOS! Los alumnos deberán realizar dicha actividad de forma autónoma respetando los siguientes pasos:
 - 1) Elegir la o las frutas que más me gusta
 - 2) Tomar la fruta con la mano NO dominante.
 - 3) Con los dedos de la otra mano pelar la cascara
 - 4) Separar la fruta en trozos
 - 5) Disfrutar de la rica fruta.

Día 8: Ámbito: Autonomía, lenguaje y expresión corporal

1. ¡VOLAMOS LA IMAGINACION!

El pequeño deberá contar un cuento con personajes a su gusto.

Cada integrante de la familia deberá elegir un personaje de dicho cuento y representarlo.

Esta historia será contada y representa por los familiares y el pequeño.

Área: Teatro

2. **¡Conejos en el bosque!** Necesitan sillas, cajas, mesa, juguetes. Se arman varios circuitos con diferentes materiales, en uno de los extremos del patio, con dos sillas se forma una cueva. Los niños se ubican libremente en cualquier recorrido. Un adulto relata lo siguiente: " los conejitos salieron a pasear por el bosque. Saltan de tranco en tronco y van recorriendo el bosque hasta llegar a una cueva". El resto de la familia recorre el circuito" llegaron a la cueva. Bien". Probemos nuevos recorridos". Tener en cuenta: según lo indica el adulto, pueden saltar con los dos pies juntos, alterando uno y otro...

Día 9: Ámbito: Lenguaje artístico y expresión corporal

Área: Artes visuales.

1. "Mi Regalo"

E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS

-El 18 de Octubre es el Día de la Madre una persona especial, por eso vamos a realizar una linda tarjeta para regalarle a mamá o a nuestra persona especial o abuela, tía o madrina. En una hoja de dibujo puede ser blanca o de color la doblamos por la mitad afuera pintamos las flores como sale en la imagen con t mpera y adentro dibujamos a nuestra persona especial y en la orilla de toda la hoja le realizo puntitos de diferentes colores con t mpera utilizando tu dedo como pincel. ¡Suerte!!



Área: Educación Musical

2. Escucha la canción “Mi familia” de la película Coco. Si no tenés internet la se o enviar  la canci n por WhatsApp.

Despu s de escucharla varias veces para memorizarla. Canta la canci n variando tu tono de voz entre fuerte y d bil.

<https://youtu.be/FNqHG0heDlc>

D a 10:  mbito: Autonom a, lenguaje e identidad

1. ¡NOS PEINAMOS!

Los alumnos deber n realizar dicha actividad de forma aut noma respetando los siguientes pasos.

- 1- Tomar el peine.
- 2- Colocarse frente a un espejo.
- 3- Cepillarse el pelo con movimientos de arriba hacia abajo y de adelante hacia atr s
- 4- Peinarse adecuadamente
- 5- Limpiar el cepillo o peine quit ndole los pelos.
- 6- Guardar los utensilios utilizados de forma ordenada y limpia.
- 7- Enviar una foto a la se o del trabajo realizado.

E.E.E. JOSÉ DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-ÁREAS INTEGRADAS

2. IMAGINACION Y JUEGO.

Para realizar esta actividad necesitamos al alcance de la mano materiales que puedan ser utilizados para jugar, por ejemplo: pelotas, tapitas, rollos de papel, botellas, entre otros.

Es de mucha importancia seguir los siguientes pasos:

- 1) Otorgar al alumno la materia elegido (Botella, pelota, tapita, etc.)
- 2) Pedir al pequeño que imagine e invente un juego con dicho objeto otorgado.
- 3) Solicitar al alumno que imponga pautas y reglas al juego inventado.
- 4) Familiares junto al alumno, realizaran dicho juego propuesto respetando las reglas impuestas.
- 5) ¡A DISFRUTAR Y DIVERTIRSE MUCHO!

Directora: Hilda Betina Giménez