

Grado: Nivel Inicial – Habilidades Básicas I. Turno: Tarde. Nivel: Primaria

Título de la Propuesta: ***Aprendemos con los títeres Tin y Tina.***

Área Curricular:

Ámbito Identidad:

- Confianza en sus posibilidades y en su capacidad de realizar tareas que estén a su alcance.

Ámbito Autonomía:

- Progresiva adquisición de seguridad y confianza en sí mismo
- Iniciativa y autonomía en tareas diarias
- Adquisición de prácticas higiénicas y actitudes relacionadas con la seguridad, la higiene, el fortalecimiento y el cuidado de la salud

Ámbito Lenguaje:

- Participación en la medida de sus posibilidades en conversaciones con adultos y pares utilizando palabras, frases o gestos.
- Reconocimiento y utilización de palabras familiares. Nombre propio.

Ámbito: Literario Infantil.

- Escucha y disfrute de la literatura de textos literarios. Anticipación a partir de imágenes. Escucha de cuentos

Ámbito Ambiente Social:

- Historia Nacional: Efemérides 11 de septiembre “Día del Maestro”
- 13 de septiembre “Día del Bibliotecario”

Ámbito El Juego

- Juego de construcción, dramatización y motores.

Contenidos especialidades:

Barros, Ana – Pelliza Marta

Maimone Andrea- Andino, Silvia – Giménez Patricia – Luna, José – María Yanzón – David Castro

- Ed. Física: Espacio visual y vocabulario / juego tradicional. Juego Motor
- Artes Visuales: textura, composición y color.
- Educación Tecnológica: Reconocimiento de una fecha importante “11 De septiembre, Día del MAESTRO”. Disfrute y elaboración del juego” La Rayuela”.
- Ed. Musical: La canción como recurso didáctico – Efemérides

Desarrollo de Actividades:

Para trabajar y divertirse en casa, mientras nos cuidamos todos.

Se sugiere que cada actividad sea realizada por el alumno, con guía de un adulto.

Mantener la estructura de la rutina: Momento de trabajos sentados. Momentos de trabajo con especialidades. Momento de higiene. Momento de merienda.

Favorecer el “juego libre” a través de dos rincones de juegos: de construcción, dramatización y motores, que se desarrollarán a lo largo de toda la planificación.

Día 1:

La docente enviará un video personalizado de Tin y Tina con el nombre del alumno para cantar y bailar en familia.

Invitamos a la familia a conseguir los siguientes materiales para realizar la “Caja Mágica”, que consiste en una tapa de una caja, puede ser de zapatos, llena de harina, sémola o arena, (para dibujar o escribir con el dedo en ella).

Área: Educación física **“Veó - Veó”****Desarrollo:** En este juego pueden participar dos o más personas. Un participante comienza eligiendo un objeto que se encuentre a su alrededor y dice así: -Veó veó

Los demás responden: - ¿Qué ves? Él replica: -Una cosa...

Los demás contestan: -¿Qué cosa?

El que comenzó el juego: -Color, color.... (o puede variar diciendo: "empieza con la letra...")
El que acierta, es el próximo en elegir el objeto para que los demás adivinen. Si nadie acierta, seguirá dirigiendo el mismo participante que comenzó el juego.

Área: Artes Visuales.

Barros, Ana – Pelliza Marta

Maimone Andrea- Andino, Silvia – Giménez Patricia – Luna, José – María Yanzón – David Castro

Junto a mamá buscamos cilindros de cartón, ya sean de papel higiénico, de servilletas de papel o fabricados de cartulina o cartón en casa. También buscamos pinturas como témperas, acrílicos o plástica de colores.

Día 2:

Los títeres Tin y Tina nos presentan la “Caja Mágica”, le mostramos la tapa de caja con arena, polenta o harina y presentamos una hoja con el dibujo que debe copiar en la bandeja.

La idea es que el niño copie los trazos en la arena con su dedito, como lo haría en una hoja de papel con un lápiz.

Área: Educación Física. **“Carrera de tortugas”** **Materiales:** almohadón o almohada pequeña para cada participante. **Desarrollo:** se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en posición de cuatro patas y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben retroceder 2 pasitos. Por lo tanto, deben avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

Día 3:

Brindamos a los niños la Caja Mágica favoreciendo el Juego Libre, para explore, investigue y juegue. Es imprescindible que ellos se diviertan haciendo garabatos, montoncitos y dibujar libremente en ella.

Área: Educación Musical

- Veo y escucho la canción “Si usted tiene muchas ganas”
- Hago todo lo que dice la canción

Área: Educación Tecnológica

Uno según corresponda con ayuda de mamá. Trabajamos la motricidad fina

Día 4:

Brindamos la posibilidad de jugar en la caja mágica, introduciendo juguetes adecuados, supervisados por el adulto en casa, piedras, autitos, moldes de plastilina, vasos de distintas medidas, etc.

Área: Educación Musical

- En una hojita aparte, que luego colocaremos en nuestra “Carpeta de Música” y con ayuda de un mayor pinto sólo las acciones que salen en la canción. Trabajada la clase anterior.

Área: Educación Tecnológica.

Con material reciclable y un poco de pintura, utilizando tus manos y pies podrás realizar esta hermosa actividad súper divertida ***¡manos a la obra!***

- Primero dibujamos o marcamos en hojas de papel el contorno de nuestros pies y manos. Las colocamos en el piso de manera intercalada, formando nuestra propia “**rayuela**”, que puede ir cambiando todas las veces que queramos.

Día 5:

Barros, Ana – Pelliza Marta

Maimone Andrea- Andino, Silvia – Giménez Patricia – Luna, José – María Yanzón – David Castro

Juego Sensorial

Incentivar a los pequeños a disfrutar de la bandeja de arena, propiciar dejando que resbale entre sus dedos, que alise con la palma de su mano, podemos entregar un recipiente y colocar un poco de arena con agua para hacer barro.

Área: Educación Física. **“Jirafas y sapitos”**. **Materiales:** Algo para marcar unas líneas (tiza, cinta, sogas, etc). **Desarrollo:** los participantes se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada (10 m a 20 m aprox). A la señal parten corriendo con los brazos estirados hacia arriba. Los primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego de ida. Es necesario que hagan todo el recorrido respetando esa posición. A la vuelta: la carrera se hace en posición de agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

Área: Artes Visuales.

- 1- Mamá nos ayuda a plegar uno de los extremos de los cilindros de cartón, dándoles cualquier tipo de forma (triángulo, cuadrado, corazón, estrella, luna, etc.).
- 2- Luego colocamos pinturas de diferentes colores en los extremos plegados y los marcamos en una hoja canso blanca N°5 como si fueran sellos, en diferentes direcciones y superpuestas, si queremos complejizar el trabajo, ocupando todo el espacio disponible.
- 3- Dejamos secar y así obtendremos una gran obra de arte. Siempre trabajamos con paciencia y prolijidad.
- 4- Al finalizar mamá coloca al dorso de la hoja nuestro nombre apellido y fecha.
- 5- Cuidamos y ordenamos todos los materiales utilizados, junto a mamá.

Día 6:

Área: Educación Física. **“Sacarle la cola al burro”**. **Materiales:** una soga. **Desarrollo:** el niño se desplaza por el espacio llevando una soga mientras el resto de los miembros de la familia lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga. Se puede llevar la soga en diferentes partes (en el tobillo, en la cintura, etc.)

Área: Artes Visuales

Retomamos los mismos materiales con los que trabajamos anteriormente, cilindros de cartón y pinturas de colores.

1- Con la ayuda de mamá y una tijerita, recortamos como flecos uno de los extremos de los cilindros. En algunos cilindros, flecos más anchos y en otros, flecos más finos.

2- A continuación, colocamos pinturas de colores en platitos descartables o en algunos objetos parecidos, empapamos los flecos de los cilindros de cartón en las pinturas y luego los plasmamos en una hoja canson Nº 5, blanca o negra, tantas veces como queramos y en los espacios que más nos guste.

3- Finalmente, mamá coloca el nombre, apellido y fecha al dorso de la hoja.

Día 7:

Enviar a los niños un video con audio grabado por las señoritas contando la vida de Domingo Faustino Sarmiento, llamado "Dominguito un niño de San Juan"

Comentar porque se lo nombró "Maestro de América"

Los invitamos a realizar un regalo las señoritas, un hermoso dibujo para guardar en nuestro corazón y sentirnos más cerca.

Área: Educación Musical

- Veo y escucho con mucha atención el video Domingo Faustino Sarmiento

Área: Educación Tecnológica

- Escucho con atención el poema que me leerá mamá.
- En homenaje al gran maestro, dibujo como puedo un cuaderno y lo pinto.

AL MAESTRO

Mi madre me da la vida,
mi padre me da el sustento,
y el maestro de la escuela,
cultiva mi entendimiento.

A mi maestro querido,
que me da su ciencia,
su cariño y su cuidado,
con infinita paciencia.

Le ofrezco mi gratitud
y mi cariño sin cuento,
por que llena de belleza,
a mi pobre conocimiento.

Publio A. Cordero

Barros, Ana – Pelliza Marta

Maimone Andrea- Andino, Silvia – Giménez Patricia – Luna, José – María Yanzón – David Castro

Día 8:

Los títeres Tin y Tina nos presentan su libro favorito. Comentar la efeméride sobre el “Día del Bibliotecario” e invitar a los chicos a convertirse en bibliotecarios. Pedimos a los adultos que no acerque libros que tengan en casa, observamos y elegimos uno para que algún adulto nos lea.

Área: Educación Musical

- En una hojita aparte, y con la ayuda de un mayor, dibujo la parte que más me gustó de la canción

Día 9:

Recordamos la canción de Tin y Tina con nuestro nombre, pedimos a los alumnos si se animan a escribir con el dedo en la caja mágica la primera letra de su nombre o el nombre completo. Tener el nombre escrito en imprenta mayúscula de apoyo

Actividad Recreativa

Con ayuda de un adulto, vamos a realizar nuestro propio títere en casa, para ello es necesario buscar los siguientes materiales: 1 Media que ya no usen, Lana o cinta, 2 Botones para los ojos, Plásticola, Tijera y Cartón.

Pasos:

- Dibujar un círculo en el cartón, recortarlo y doblarlo a la mitad. Luego, lo pegan con plásticola en el extremo cerrado de la media, para hacerle su boca.
- Si tienen botones para los ojos, con ayuda de un adulto los pueden coser, y si no encontraron, pueden dibujarlos en una hoja, pintarlos, recortarlos y pegarlos.
- Decoran con los materiales que a ustedes más les gusten, el pelo, la boca, la nariz, los ojos, y las orejas. Una vez terminado el títere, lo dejan secar y junto al adulto que los acompaña, van a ordenar cada uno de los materiales que han utilizado.



Barros, Ana – Pelliza Marta

Maimone Andrea- Andino, Silvia – Giménez Patricia – Luna, José – María Yanzón – David Castro

Día 10:

Realizamos un encuentro virtual. Necesitamos la “Caja Mágica”, para jugar todos juntos.

Nota: Todos los videos, audio, imágenes y enlaces se enviarán descargados

Directora Fabiana Steiner



Barros, Ana – Pelliza Marta

Maimone Andrea- Andino, Silvia – Giménez Patricia – Luna, José – María Yanzón – David Castro