

Escuelas: J.I.N.Z. N° 6 - 17 de Agosto - Yapeyú

Docentes: AGUIRRE, Gemma - CASTRO, Mariela – CORTES, Karina- GIMENEZ, Marcos- PUENTE, Hernán

Nivel: Inicial

Turnos: Tarde – Único

Dimensión: “Formación Personal y Social”. “Comunicativa y Artística”. “Ambiente Natural y Socio-Cultural”. Educación Física. Música

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Festejando Nuestra Independencia, viajando con nuestra imaginación y jugando”

CONTENIDOS:

- ❖ **Educación Física:** Juego, placer y disfrute por los juegos tradicionales.
- ❖ **Lenguaje:** Experiencias para el desarrollo del lenguaje:
 - Participación en conversaciones con adultos.
- ❖ **Literatura:** escucha y disfrute de la lectura y narración de un cuento.
- ❖ **Plástica:** Exploración visual e inicio paulatino de diversos colores, formas y texturas.
- ❖ **Música:** El cuerpo como medio de expresión. Movimiento corporal, movimiento e inhibición. Desplazamientos pautados.
- ❖ **Ambiente Social:** Iniciarlos en el cambio y las pertenencias en las costumbres a través del tiempo.
 - Historia Nacional: Día de la Independencia.
- ❖ **Juego:** Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

ACTIVIDADES:

Querida Familia: El 9 de Julio se recuerda un acontecimiento importante para nuestro país, como es la Independencia de Nuestra Patria. Para acercar a los pequeños a lo que sucedió en esa fecha, se proponen actividades lúdicas, videos y juegos tradicionales; de modo que logren mediante la imaginación y el juego, aproximarse al hecho histórico.

DÍA 1

-Se propone observar el video “VOY A TUCUMÁN” a través del siguiente link: https://youtu.be/n_mLNiG06w0 que podrán encontrar en YOUTUBE. Luego de verlo dialogar con el pequeño/a : ¿Les gustó la canción? ¿Hacia dónde va Andrés y su caballo? ¿Qué hay en Tucumán? Contarle al pequeño/a que se acerca una fecha importante, un día de festejo para todos nosotros, por “LA DECLARACIÓN DE LA INDEPENDENCIA” que sucedió hace mucho tiempo en una provincia llamada Tucumán.

Docentes responsables: Prof. Aguirre- Prof. Castro- Prof. Cortes- Prof. Giménez- Prof. Puente

Buscar en familia información (adecuada para la comprensión de los niños/as) sobre lo sucedido allí.

DÍA 2

“Rueda de las Texturas”

Iniciar un paseo con mamá por la casa y el patio.

-Buscar y sentir diferentes texturas; de telas, algodón, lija, lima de uñas, papel de revista, hojas secas, corteza de árboles, arroz, lenteja, fideos. Conversar: ¿Cómo se siente? ¿Áspero o suave? Guardar en una caja todos los materiales recolectados.

Realizamos en familia un trabajo referido al 9 de julio con diferentes texturas.

DÍA 3

“¡Cabalgando como Andrés!”

¿Recuerdan en que viajó Andrés hacia Tucumán? ¡Qué lindo sería tener un caballo como ese! ¡Claro que sí! Se propone confeccionar en familia un caballo, utilizando materiales que tengan en casa (botellas descartables, medias, palos, goma eva, cartulina, cartón, trozos de lanas etc.).

¡Vamos jugar! Buscar un espacio cómodo y amplio en casa y acompañados de la canción “VOY A TUCUMÁN”, jugar a cabalgar siguiendo diferentes recorridos. El adulto que acompaña puede indicar lugar de salida y destino (por ej., seguir el camino desde el comedor al patio, etc.).

DIA 4

“Viajando para conocer las comidas de la época”

¡A seguir viajando! ¡Muy Bien! Deben tomar el caballo, realizar un recorrido por la casa y sentarse a observar un video que compartirá la seño a través de WhatsApp, sobre las comidas de la Época Colonial. Luego preguntar al pequeño/a ¿Conoces alguna de esas comidas? Elegir una de las que nombra el video. ¿Se animan a prepararla? Se propone enviar fotos de la elaboración de la comida Colonial para que la seño arme un video; el mismo será compartido el 9 de Julio, festejando el Día de la Independencia.

Actividad de Educación Física “Jugando en familia aprendo”

EL Gallito Ciego

Participantes: para participar de este juego se necesita 4 personas como mínimo:

Elementos: pañuelo, bufanda, etc. para cubrir los ojos de los participantes.

Desarrollo:

- Se propone realizar un sorteo para decidir quién será el primer participante que cumplirá el rol de gallito ciego, tratando de que no sea el niño/a el primero en participar, para que observe el juego en una primera instancia.

- Al participante se le vendará los ojos con el pañuelo o bufanda, etc. Una vez que tenga los ojos vendados deberá girar sobre el mismo lugar (marearse) cantando la siguiente

Docentes responsables: Prof. Aguirre- Prof. Castro- Prof. Cortes- Prof. Giménez- Prof. Puente

canción “Gallito ciego, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás”.

● Cuando termine la canción, el Gallito deberá encontrar a los demás, una vez que los encuentre a todos continuará otro participante realizando el juego.

DIA 5

“De viaje por el pasado, descubrimos la pulpería”

Nuevamente se propone recorrer montados/as en el caballo, algunos lugares de la casa, luego sentarse para conversar sobre lo trabajado en las actividades anteriores y preguntarle al niño/a ¿Dónde compra hoy mamá lo que necesitan de ropa o alimentos?, ¿Dónde comprarían lo que necesitaban las personas que vivían en la época en que se declaró la Independencia?, ¿Dónde iba la gente para comprar los alimentos, telas?, ¿Escucharon alguna vez sobre una pulpería? ¿Qué será? Observar junto al pequeño/a el siguiente video <https://youtu.be/AYOCfeyDIJw>. Pueden colocarse anteojos de detectives para poder mirar muy bien y que no se escape ningún detalle.

Actividad de Educación Física

El juego de las sillas

Participantes: El número de participantes es relativo al número de sillas del que se disponga para jugar pueden ser 4, 5, 6, etc.

Elementos: Sillas, reproductor de música.

Desarrollo: Para jugar al **juego de las sillas** debe haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.

DIA 6

¡Jugamos en familia! ¿Lobo está?

El adulto a cargo del juego será el primer lobo, el cual se colocará en el centro de la ronda y comenzarán cantando la canción.

Dicho juego se podrá enriquecer agregándole varias acciones como: lavándose la cara, los dientes, peinándose, subiéndose el cierre, atándose los cordones, tomando la leche, colocándose guantes, gorro, bufanda, etc. Cuando el lobo esté listo saldrá a perseguir a todos y al que logre atrapar primero, será el próximo lobo.

DIA 7

Llegó la hora del cuento hoy: "La caperucita roja". Se preparará un lugar en casa donde se pueda disfrutar de la narración del mismo. Primero lo leerá el adulto, luego con ayuda del pequeño, se narrará siguiendo las imágenes.

CAPERUCITA ROJA

ERASE UNA VEZ UNA NIÑA LLAMADA  UNA MAÑANA
DE  SALIÓ DE SU  LLEVANDO UNA  CON PAN,
TORTAS Y UNA JARRITA DE MIEL PARA SU  QUE
ESTABA ENFERMA Y VIVÍA EN EL CORAZÓN DEL 
 EN MEDIO DEL  SE ENCONTRÓ CON EL
 QUE LA ENGAÑÓ PARA IR POR EL CAMINO MAS
LARGO Y ASÍ ÉL LLEGAR ANTES A  DE LA 
EL  ENTRÓ EN  DE LA  Y ELLA DE UN SALTO
SE ESCONDIÓ
EN EL 
EL  SE DISFRAZÓ DE  Y SE METIÓ EN LA
 ESPERANDO A QUE LLEGARA  PARA

COMÉRSELA. CUANDO POR FIN LLEGÓ  MUY
ASOMBRADA EXCLAMÓ:
- AY!  QUE  MAS GRANDES TIENES.
SON PARA VERTE MEJOR NIETECILLA.
-AY!  QUE  MAS GRANDES QUE TIENES.
SON PARA OIRTE MEJOR 
- AY!  QUE  MAS GRANDE TIENES.
!!! ES PARA COMERTE MEJOR!!!
DE UN SALTO EL  SE ABALANZÓ SOBRE  QUE

SALIÓ GRITANDO DEL SUSTO, LLAMANDO LA ATENCIÓN

DEL  Y SU  QUE PASABAN POR ALLI.

RÁPIDAMENTE EL  CON SU  DISPARÓ,

IBANG, BANG!, DIO SU MERECIDO AL

 Y FUE TAN GRANDE EL ESCARMIENTO QUE JAMÁS

VOLVIMOS A SABER DE ÉL, Y COLORÍN COLORADO

ESTE  SE HA ACABADO.

FIN.

Posteriormente se conversará sobre que les gustó del cuento, que personajes aparecen en él, que hizo el lobo en la casa de la abuela, ¿hay palabras que no entendieron? ¿Cuáles? se conversará sobre ellas. Donde se habrá ido el lobo con el susto que le dieron, de que otro

color puede ser la caperucita de la niña, etc. Se los invitará a colorear y colocar texturas, con lo que tengan en casa, la siguiente imagen.



Actividad de Música “Al ritmo de los cuentos”

El niño/a escuchará atentamente la canción titulada: “El cuento de la Caperucita Roja y el Lobo Feroz”. La canción se enviará por whatsapp y se reproducirá tantas veces como el niños/a lo requiera para ser aprendida.

DIA 8

Jugaremos proyectando sombras, realizando los personajes del cuento “Caperucita roja”.

Para ello se necesitará: una linterna o un celular, un rollo vacío de cocina, papel film o cinta de embalar transparente y distintas figuras realizadas en cartulina como: lobo, niña, abuela, cazador.

Elaboración: pegar con cinta o al papel film las figuras, colocarlas en un extremo del rollo y del otro lado dar la luz con la linterna o con el celular. Se puede narrar el cuento, cambiando de escenario en distintas partes de la casa, jugar libremente agregándoles personajes de otros cuentos. Compartir con la seño, a través de fotos y/o video.

Actividad de Música

El niño/a pedirá ayuda a algún miembro de su familia para realizar la siguiente mascaró o careta de caperucita o lobo, utilizando el modelo que se sugiere en la guía u otro parecido. Luego el Niño/a interpretara la canción danzando con la máscara puesta realizando movimientos corporales libres imitando a la de los personajes.



Directora: Lic. Juana Mercado