

**Escuela:** Jardín de Infantes "Bienvenida Sarmiento" **Sala:** 5 años **Nivel:** Inicial  
**Turno:** Tarde **Áreas:** Integradas.

**Docentes:** Prof. Botas Vanina, Prof. Ramet, Carina, Prof. Saavedra, Flavia, Prof. Seva, Sara, Prof. Navas, Noelia, Prof. Rivero, Cinthya.

**Contenidos:** **Convivencia:** Hábitos, ayuda y colaboración. **Entorno Histórico-Social:** San Juan "Los Huarpes, sus costumbres y las nuestras". **Juegos tradicionales:** "El Volante", "El sapo" **Artes Visuales:** Línea recta (vertical, horizontal) Línea curva. **Música:** La voz hablada. Articulación, modulación y expresividad. ° Experiencia de improvisación y creación. **Educación física:** Saltos.

**Título de la propuesta:** "Mi Querido San Juan"

## GUÍA PEDAGÓGICA N° 7: ACTIVIDADES

### **Día 1:**

**Actividades de rutina:** Me levanto, me visto con autonomía, saludo con alegría, arrojó besitos voladores. Voy al baño (aseo personal) me lavo la cara solo, lavo mis dientes, higienizo mis manos con agua y jabón, podemos utilizar el títere de la serpiente enjabonada y junto a ella cantamos la canción "soy una serpiente".

**Nuestras costumbres:** en un primer momento conversamos sobre ¿Cuáles son las costumbres de nuestra familia? Luego buscamos imágenes sobre las costumbres familiares (comidas favoritas, juegos, música, etc.) las recortamos y pegamos en una hoja blanca.

**Música:** Escuchamos "las calaveras salen de su tumba, CHÚMBALA, CACHUMBALA" ° Los chicos jugarán con su cuerpo, realizarán movimientos imitando a los esqueletos en un espacio libre sin mantenerse quietos en el lugar. Cuando termina la canción el niño debe acostarse en el piso como lo hace el esqueleto en la canción. ° Mamá me confeccionará un tamborcito con un pote de helado o tarro de dulce de leche chico (material de cartón). Decorado con figuras de esqueletos y con tiritas para colgar del cuello. El tambor se debe tocar con las manos. Si no contamos con los recursos necesarios para realizar un tamborcito, utilizar las palmas. El niño caminará, cantará la canción y cada parte que cante

"chumbala, cachumbala" golpeará el tamborcito echo en casa que llevará colgado en el cuello a una altura prudencial para tocarlo con las dos manos ° El esqueleto cantará por un espacio libre y cuando llegue a la parte "chumbala, cachumbala" quedará quieto en el lugar tocando el tambor y cuando siga la música seguirá cantando y bailando imitando los movimientos propios del esqueleto.

### **Día 2:**

**Actividades de rutina:** Antes de almorzar los chicos pueden ayudar a lavar las verduras

**La comida que nos gusta:** seleccionamos la comida típica que acostumbramos a comer, los chicos dibujan los ingredientes, y con ayuda de un adulto o solitos pueden copiar de un papel las proporciones y el nombre de cada ingrediente.

**Educación física:** ° Salto por el espacio con un pie, con el otro. ° Salto con los 2 pies desde un extremo al otro ° Realizamos un circuito con distintos obstáculos (cajas, sogas, botellas, sillas) desplazarse por el lugar y saltar con un pie o con los 2 el obstáculo que encuentre en el recorrido. A la silla subirse con ayuda de un adulto e intentar saltar desde arriba. **JUEGO:" Saltando charquitos":** se dibujan en el piso distintos charcos o se colocan sogas simulando ser charcos. Los niños serán sapos y saltarán los charcos. **VARIANTE:** se pueden variar los tamaños de los charcos para que ellos exploren cuál es más fácil o más difícil de saltar.

### **Día 3:**

**Actividades de rutina:** los chicos pueden colaborar pasando los ingredientes del almuerzo o cena.

**Literatura:** Escuchamos atentamente la "Leyenda de la yerba Mate" (Ver anexo que se envía a las familias por watts app)

¿Qué pasa en la historia? ¿Qué pasa con la luna y la nube? ¿Quién aparece?  
¿Qué regalo le dejan al campesino y su familia?

**Taller de cocina:** Preparamos Yerbiado. Necesitamos una taza, yerba mate, una manga de tela o filtro, azúcar y agua caliente: primero ponemos en la taza la

manga o filtro, dentro de este colocamos la yerba mate, con ayuda de un adulto colocamos el agua hervida y endulzamos a gusto. A disfrutar!!!

**Música:** Con la ayuda de algún familiar en conjunto cantamos la canción del esqueleto, mi familia canta una parte y yo canto "chumbala, cachumbala" y toco el tamborcito.

#### **Día 4**

**Actividades de rutina:** Armo la cama solo y me higienizo para desayunar.

**Literatura:** Escuchamos nuevamente la "Leyenda de la yerba mate". Re-narramos lo sucedido en la historia. En primer lugar los chicos con ayuda de un adulto deberán recortar tiras de cartón corrugado, estas tiras las utilizaremos para pegar y así hacer el marco de la hoja, una vez finalizado el mismo los chicos pueden dibujar la parte de la leyenda que más les gustó.

**Rincón de dramatización:** Armo "El kiosco en casa" para ello necesitamos que guarden las cajas de cereales, leche, envoltorios de golosinas, arroz, polenta, todo lo que encuentres en casa para arma tu negocio. Pueden utilizar billetes hechos de papel y las monedas pueden ser porotos o tapitas.

#### **Día 5:**

**Actividades de rutina:** los chicos pueden poner la mesa designando los lugares con los carteles con los nombres de los integrantes de nuestra familia (realizados en guías anteriores)

**Literatura:** Escuchamos atentamente la Historia de "Los Huarpes"

¿Quiénes eran los Huarpes? ¿Cómo eran sus viviendas? ¿Qué trabajos realizaban? ¿Cómo vestían? ¿Qué comían? ¿Cómo obtenían su comida?

**Juego Tradicional:** "El Volante": para jugar necesitamos entre cruzar y atar la chala del choclo formando una pelota blanda y liviana. El juego consiste en pasar la pelota con las manos, evitando que caiga al piso.

**Plástica:** Los Huarpes realizaban dibujos lineales en las piedras (imágenes en el anexo) ° ¿Pueden encontrar alguna forma? ° ¿Hay líneas? ° ¿qué líneas conoces en los dibujos? ° Deberás buscar un palito y dibujar en la tierra las líneas y formas de la imagen 1. ° Otra opción es colocar un poquito de harina en la mesa y con los dedos dibujar.

### **Día 6:**

**Actividad de rutina:** al igual que el día anterior se hace la rutina de higiene-merienda. Cuento a los integrantes de mi familia y ayudo a poner la mesa (almuerzo y cena).

**Rincón de arte:** Al igual que los Huarpes armamos nuestros cacharros. Para ello necesitamos prepara masa de sal (ingredientes: 1 taza de harina común, 1 taza de sal y ½ taza de agua tibia. Se disuelve la sal en el agua, de a poco se agrega la harina y se revuelve hasta formar una masa homogénea). Una vez preparada la masa modelamos cacharros, los ponemos a secar sobre un cartón o madera y una vez secos se podrán pintar con témpera, plasticola de color, etc. Recuerda guardar lo modelado.

**Cena:** Proponemos cenar a la luz de las velas

**Música:** la familia se divide en 2 grupos, el grupo A canta la canción "las calaveras salen de su tumba chumbala, cachumbala" y el grupo B sentados en el piso tocará solamente el tamborcito en el "chumbala, cachumbala", si no hay suficientes tamborcitos pueden dar vuelta un fuenton, olla o balde y usarlo como tambor.

### **Día 7:**

**Actividades de rutina:** Cuento a los integrantes de mi familia y ayudo a poner la mesa (almuerzo y cena).

**Literatura:** Escucho con atención la "Leyenda del viento Zonda" (Ver anexo): ¿Quién era Gilanco? ¿A qué se dedicaba? ¿Quién aparece? ¿Por qué? ¿Qué pasa con Gilanco? Se animan a cambiar el final y dibujarlo. Pueden utilizar material orgánico reciclado.

**Educación física:** Se repite la actividad de la semana anterior y el juego para esta semana es: **JUEGO: "Campo minado":** Organización: bolsitas (minas) se distribuyen por todo el espacio de juego, los participantes se ubicarán detrás de la línea de salida, en uno de los extremos del lugar de juego. En oposición se traza la línea de llegada. Los participantes deben atravesar el campo de minas, saltándolas sin tocarlas para que no exploten hasta cruzar la otra línea. **VARIANTE:** se pueden emplear cajas de cartón para dar más elevación al salto.

**Descanso:** Le pedimos a un adulto que ambiente un lugar de la casa y con música suave relajamos con movimientos suaves nuestro cuerpo. **VARIANTE:** pueden esparcir por el espacio algún perfume y/ o prender algún sahumero.

### **Día 8:**

**Actividades de rutina:** Armo la cama solo y me higienizo para desayunar

**Pintura rupestre:** Por un lado utilizaremos la tapa de helado de tergopol y una lapicera que no escriba, los chicos deben dibujarse en el mismo y luego con pintura o plasticola aguada pintar y pegar con cintex sobre una hoja. Por otro lado buscaremos piedras de tamaño mediano y chata, la pintaremos con témpera o plasticola de color, dejamos secar y sobre esta dibujar con marcador negro.

**Música:** trabajamos toda la familia en equipo: formarán una ronda y se sentarán en el piso, el niño pasará al medio de la ronda, cantará él la canción del esqueleto y el resto de la familia cantará "chumbala, cachumbala" tocando su tambor (pueden usar baldes, ollas, etc.). Terminada La canción el niño elige quién lo va a reemplazar, él se sienta en el piso y pasa otro miembro de la familia al centro de la ronda y la actividad se realiza a la inversa, es decir el esqueleto que está en el medio toca el tambor cantando solamente "chumbala, cachumbala" cuando corresponda y el resto canta la otra parte de la canción.

### **Día 9:**

**Actividad de rutina:** Me levanto, armo mi cama, me higienizo y ayudo a poner la mesa para desayunar.

**Hacemos magia!** Para ello necesitamos una hoja blanca y una vela de color blanco. Los chicos dibujan con la vela sobre la hoja lo que más les gustó de la "Leyenda del Viento Zonda". Una vez finalizado con t mpera o plasticola aguada le pasamos por encima de la producci n de los chicos. Observamos que sucede.

**D a 10:**

**Actividades de rutina:** los chicos pueden colaborar pasando los ingredientes del almuerzo o cena.

**Juego Tradicional:** "El sapo" necesitamos 3 cajas, una grande, una caja mediana y una caja chica. La caja grande vale 10 puntos, la caja mediana 5 puntos y la chica 3 puntos. Pueden jugar varios participante por turno, buscamos pelotas para embocar en las cajas (en caso de no tener pelotas se pueden hacer con papel de diario, revista, etc.), gana el participante que junte m s puntos.

**Pl stica:**   Te propongo que pintes una hoja blanca con caf  o con ladrillo molido, colocando un poco de agua. Dejarla secar.   Con un marcador negro realizar el dibujo de la imagen 2. Seguro te quedar  muy bonito!!



Vice- directora: Prof. Luciana Ariza