



GUÍA PEDAGÓGICA N°7

DOCENTES EQUIPO DE INCLUSIÓN:

- Prof. Ana Laura López
- Prof. Marisel Muros
- Prof. Melisa Espina.
- Prof. Carina Riofrio



TURNO: Mañana y Tarde.

ÁREA CURRICULAR: Dimensión Ambiente Social y Natural.

TÍTULO: “COMO EN 1810”...



Para Papas:

- ✓ Respetar los tiempos de los niños y niñas para que armen , desarmen y vuelvan armar hasta definir la construcción que ellos deseen.
- ✓ Observar la variación y posibilidades que ofrecen los distintos materiales para armar, desarmar y volver a crear.
- ✓ Invitar a realizar una nueva selección de objetos a utilizar en la exploración.
- ✓ Conversar sobre lo que hicieron, descubrieron...

ACTIVIDADES.

DÍA 1:

1) **“Tomamos mate como en 1810,/comemos tortas fritas igual que aquella vez.”** En familia realizar la masa de torta fritas, se necesitan un recipiente, agregar allí 250 gr de harina común, 1/2 taza de agua tibia ,1 cucharada sopera de levadura, sal a gusto, 1 chorro de aceite. El primer paso es tamizar la harina y formar un volcán con ella, en el centro, agregar la sal y el agua templada. Luego, mezclar los ingredientes con tus manos hasta obtener una masa suave, formar una bola de masa y cubrirla con un paño limpio, dejar que repose durante 15 minutos. Después ,dividir la masa en bollos de igual tamaño y estirar con un bolillo .Finalmente freír





DÍA 2:

1) “A jugar los juegos que se practicaban en 1810,”

La Rayuela: para divertirse entre todos, buscar un lugar donde dibujar la rayuela, necesitan una tiza, carbón o cinta, con lo que tengan en casa, si es un patio pueden dibujar con una rama que tenga punta, así realizan las líneas cuadros y números de la misma, sin olvidarse de buscar una tapita o piedra chata. El integrante de la familia que comience debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. Luego, comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.



DÍA 3:

1)" Momento de Arte , aquel pedacito de cielo, como en 1810...

Realizar la confección de “La Escarapela” con material reciclable, necesitan buscar botellas de plástico varias, cortar la base y esa mismas pintarlas con temperas o la pintura que tengan en casa, de color celeste blanco y amarillo. Debe quedar como el modelo de la foto que te presentamos, para la unión necesitan la ayuda de un adulto quien debe calentar el plástico y con una pinza presionar el borde de la base de botella de plástico junto al borde de otra.



DÍA 4:

1) “Hoy las viviendas son diferentes a las que habían en 1810”

Esta propuesta consiste en realizar el cabildo y/o diferentes modelos de las viviendas en época colonial, buscar laminas o fotos del cabildo, cajitas de té, perfumes, luego pegar con plasticola o cinta papel, para el techo corta la solapa



Equipo de inclusión AÑO: 2020 ÁREA CURRICULAR: Ambiente Social y Natural.

de la caja, pintar el frente de amarillo, pegar en la parte de atrás cartulina celeste o puede ser una hoja blanca no te olvides de marcar la silueta del dibujo. Dejamos el video para que sigas paso a paso la construcción

<https://www.youtube.com/watch?v=YHjNbCFSNTg>



DÍA 5:

1) “**Jugamos**”: la siguiente propuesta consiste en preguntar a tus papis, abuelos, tíos ¿a qué jugaban antes? Averiguar juegos de la época colonial. Luego jueguen en familia, te dejamos algunas opciones para que lo intentes

a) “Piedra, papel o tijera”, hacer un concurso de ese juego registrando los resultados, en parejas.

b) Otra opción es jugar al “huevo podrido” Los jugadores se sientan en el suelo, en ronda. Uno de ellos, con un objeto que representa al huevo, corre alrededor de la rueda, mientras todos cantan: “Jugando al huevo podrido se lo tiro al distraído. Si el distraído lo ve, ese huevo se lo tira a Ud”. Proponer variantes (en no moverse, saltar en un pie, cambiar la canción, usar dos huevos podridos).



DÍA 6:

1) **A crear, los personajes como en 1810:** Para la siguiente propuesta necesitas tubos de rollo de papel, cartulinas de colores, papel crepé, lápiz negro, tijera, plasticola, lana, recortes de tela, (buscar en casa lo que tengas) fibras o microfibras de color negro. Luego revestir con cartulina según el personaje que quieras realizar cortar en pico para marcar el cuello de la dama



Equipo de inclusión AÑO: 2020 ÁREA CURRICULAR: Ambiente Social y Natural.

antigua o el caballero, con lana realizas el pelo de la dama antigua también puedes recortar tiras más finas de cartulina para el mismo.

Suerte !!! Haz tus creaciones para que luego recobren vida.



DÍA 7:

1) **Jugamos a “Juegos de antes”:** Para lo cual te damos varias opciones

a) Juego del escondite: es un divertido juego tradicional, perfecto para jugar al aire libre o en casa. No necesitas ningún material ¡sólo mucha imaginación! El objetivo del juego es ocultarse y no ser descubierto hasta el final.



b) ¿Lobo está? Invitar a los integrantes de la familia a participar del juego, papi, abu lo conoces! Enseñar a los chicos a cantarlo en ronda y hacen preguntas al “lobo” que está en el centro. El “lobo” va contestando mientras se viste, hasta que está totalmente listo y... ¡sale a correr a los demás! El primero en ser atrapado pasa a ser el lobo.



DÍA 8:

1) **¡Retrato de 1810!** : La propuesta consiste en la participación de la familia todos deben dibujar los vendedores ambulantes de la época colonial ,ellos son lavandera ,aguatero ,velero ,mazamorrera ,farolero entre otros ; una vez listos



Equipo de inclusión AÑO: 2020 ÁREA CURRICULAR: Ambiente Social y Natural.

los dibujos recortar y pegar sobre un cartón del tamaño de la carpeta de plástica N°5 al cual puedes forrar con afiche celeste ,utilizar tierra para realizar un camino o piedras pequeñas, algodón para las nubes ,realizar un retrato de los vendedores cerca del Rio de la Plata como en 1810. Imaginar aquella situación, los papas o adultos cuenten la historia a sus hijos. Para terminar la base, en los bordes del rectángulo pegar cintas formando el retrato.

DÍA 9:

1) **“El gallito ciego:** es un juego infantil en el que un jugador, con los ojos vendados, debe atrapar a alguno de los participantes y, en ciertas variantes, adivinar quién es.



DÍA 10:

1) **¡El momento de actuar!** : Jugar a ser personajes de la época paseando en el río o trabajando, caminar y abanicarse (damas), saludar con las galeras (caballeros), llevar atados sobre la cabeza y lavar la ropa en el río, pescar, vender productos. Puedes realizar un desfile caracterizados, jugar a la farolera entre damas caballeros y vendedores ambulantes o crear una historia, utilizar el cabildo con los caballeros y damas hecho con tus propias manos.





✓ Recuerda lavarte las manos..

#Quedateencasa#



Metodología.

- Las actividades serán enviadas a las familias de los alumnos que se encuentran inscriptos en el proyecto de Inclusión de la EEE Graciela Cibeira de Cantoni. Se brindará el asesoramiento necesario a las docentes o DAI que así lo requieran durante este periodo de aislamiento preventivo.

Observación:

- Comunicación con familias, docentes, DAI mediante correo electrónico o WhatsApp.

DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos

VICEDIRECTORAS: Prof. Carolina Espinosa-Prof. Laura Vilaplana

DOCENTES: Prof. Ana Laura Lepez- Prof. Melisa Espina-Prof. Marisel Muros- Prof. Carina Riofrio.