

Escuela: E.N.I N° 32 “CAMINO DEL INCA”

Docente: Castro Analía - Martínez Beatriz - Muñoz Lorena – Mauricio Ortiz - Soria Sandra - Pereyra Ximena.

Nivel Inicial: Sala 4 años

Turno: Mañana y Tarde

Área Curricular: Ambiente Natural y Socio-Cultural - Educación Física – Educación Musical – Artes Visuales Plástica

Contenidos: Seres Vivos y su Ambiente: El cuerpo humano y la salud: Características del cuerpo humano. Reconocimiento de partes externas. Características generales que presentan. Matemática: Representación del espacio en el niño. El espacio como modelo teórico para el desarrollo de la geometría: Iniciarse en el conocimiento de las figuras geométricas - Circuitos de Destrezas, Desplazamientos y Lanzamientos - Melodía: Canto individual y grupal. Movimiento corporal. Percusión corporal: Palmas, pies, etc. Instrumentos: Objetos cotidianos - La forma bidimensional y tridimensional.

Título de la propuesta: “Conozco mi Cuerpo”**Día 1 Actividad N° 1 “Mi Carita Redondita”**

Invitamos a los alumnos a recordar la canción “MI CARITA REDONDITA” a medida que la cantamos nos señalamos cada parte, la misma se repetirá varias veces. Si no lo recuerdan visitar el link <https://www.youtube.com/watch?v=0TH8XrF4JfU>

Para continuar trabajando solicitamos a la familia recortar de revistas las partes de la cara lo más grande posible y esconderlas debajo de los muebles. Una vez ocultadas las partes ya podemos jugar a: ¡¡¡ADIVINA ADIVINADOR!!! Diciendo ¡¡¡ADIVINA ADIVINADOR LOS OJITOS ESTAN DEBAJO DEL CAJÓN!!!.... Y así con las demás partes; al encontrarlas se ordenarán en algún objeto de casa con forma circular para armar una cara (plato, tapa de tapper, olla, cartón, etc.)

Actividad N°2

Luego deberán, con ayuda de un familiar, marcar usando algún elemento con la forma de la cara en algún soporte (hoja, cartulina) para luego recortarla.

Posteriormente buscar en diarios o revistas las partes de la cara, recortarlas y pegarlas en el lugar donde ellos lo consideren; en el caso de no corresponder la ubicación, utilizarán un espejo para observarse las partes de sus caritas y realizar las correcciones necesarias.

Finalizada la producción, observar cómo quedó y comentar los gestos o emociones que les transmiten cada parte de la carita.

DÍA 2 Educación Física **Jugando en casa**Actividad 1 Juego: “Quién le pone la cola al burro...”

1. Para iniciar la actividad, jugamos a imitar a los animalitos. ¿Cómo salta el conejo, el canguro, cómo camina el perrito, cómo vuelan las aves? etc.



2. En las medidas de sus posibilidades, en una cartulina, dibujar un burrito SIN COLA, pegarlo en alguna pared a la altura del niño.

3. Buscamos 2 pañuelos o cualquier elemento que sirva, vendamos los ojos del participante y para la cola del burro.

4. Los participantes guiarán a quien tenga sus ojos vendados hasta donde esté el dibujo y así ponerle la cola al burro.

Actividad 2 Juego: “GALLITO CIEGO”

1 Participante.

-Con los ojos vendados deberá atrapar a otro, el que es atrapado realiza lo mismo.

DÍA 3 Actividad N°1: “**Me toco la cabeza**”: Para esta actividad necesitaremos escuchar la canción “Me toco la cabeza”, a continuación, les brindamos el link de la misma <https://www.youtube.com/watch?v=RNI4CUyOY8>

Invitamos a la familia a bailar, tocar y mover cada parte del cuerpo que va nombrando la canción.

Actividad N°2: **Observamos fotos familiares:** Necesitaremos su álbum de fotos. Presten mucha atención a cómo eran sus padres, hermanos, abuelos, y ustedes cuando nacieron, ¡cómo han crecido!

Les proponemos que una vez observado el mismo. Se comparen con mamá o algún adulto, vean el largo de sus brazos, piernas, manos, torso, pies. ¿Qué pasa con nuestro cuerpo a medida que vamos creciendo? Algún adulto anotará o grabará a sus pequeños las respuestas que estos tengan para enviárselo a la seño.

Ahora los invitamos a observar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=IF-KzbnLUvY>

Educación Musical **Figuras geométricas**

Escucha la canción: “Figuras geométricas”, enviada por la docente, luego identifica los personajes que aparecen en la misma y su temática.

Aprende la canción por frases en forma de eco.

Dialoga con tu familia sobre los diferentes personajes que nombra la canción y con qué partes de la casa las identifica.

Con la ayuda de mamá: Busca, recorta y pega o dibuja algún personaje de la canción.

DÍA 4 Actividad N° 1 “Voy a dibujar mi Cuerpo”

Será momento de jugar con algún muñeco/a que tengan en casa, primero disfrutaremos de la canción “El baile del Cuerpo” la misma será enviado al grupo de WhatsApp; esta vez señalarán las partes en el muñeco. Será un buen momento para continuar moviendo el cuerquito.

Luego usarán nuevamente al muñeco/a como voluntario, lo acostarán sobre una hoja (diario, revista) y con ayuda de un familiar o solos marcarán la silueta del mismo, la observarán y comentarán sus partes. Si se animan pueden realizar la silueta de los alumnos también, lo comparamos y señalamos las partes; mamá puede anotar las partes sugeridas.

Actividad N° 2

Posteriormente deberán recortar una cara del personaje que les agrada y pegarlo en una hoja, para luego dibujar las partes que le faltan al cuerpo.

Luego de tanto trabajo los invitamos a escuchar y disfrutar de mover el cuerquito con la canción “LA BATALLA DEL MOVIMIENTO” (la misma será proporcionada en el grupo de WhatsApp.)

DÍA 5 Actividad N° 1: “VEO...VEO”

Proponemos jugar al tradicional “Veo...Veo” invitamos a mamá a comenzar diciendo a los pequeños

-“Veo...Veo”

_¿Que ves? Contestarán los niños.

-¡Una cosa!

_¿Qué cosa es?

-¡tiene la forma de....! (nombrar objetos de la casa que tengan la forma de las figuras geométricas; círculo, cuadrado, triángulo, óvalo, rectángulo). Así hasta nombrarlos a todos.

Luego buscamos objetos pequeños que tengan las formas de las figuras para pintar y dejar sus huellitas (tapas de gaseosas para formar círculos, cajas de remedios para pintar uno de sus lados y dejar la huella de un rectángulo, etc), podemos usar como en otras actividades las pinturas caseras o los colores que tengan en casa para pintar libremente.

Actividad N° 2



Posteriormente los invitamos a escuchar el cuento: **Las Figuras Geométricas**, que será enviado por la docente.

DÍA 6 Artes visuales: Plástica **El cuerpo humano con formas geométricas**

Para analizar en familia: Vas a conocer pinturas de un artista argentino que se llama Emilio Pettoruti. En estas pinturas vas a ver a personas compuestas por muchas figuras geométricas.

Ahora observa detenidamente las pinturas, una se llama “El flautista ciego” y la otra “El flautista” ¿Cuál es cuál? ¿Por qué? ¿Podés ver las flautas en cada pintura?

Señala en las pinturas los brazos, las manos, la cabeza, el cuello, las partes de la cara, el pelo, bigotes...y lo que identifiques del cuerpo humano.

Observa cómo están formados los cuerpos de los flautistas ¡Están compuestos de formas geométricas! Círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos. Señala los que reconozcas.



Actividad Artística: hacer un collage de tu cuerpo con formas geométricas

Recursos: hoja de papel, recortes de papeles, papeles de colores, papeles de diarios o revistas, tijera, plasticola.

- Con una tijera y la ayuda de los papás recortar muchas formas geométricas: círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos.

- Luego empezá a jugar con ellas combinándolas para armar tu cuerpo.

Recordá el cuerpo: las piernas, los pies, los brazos, manos, cabeza y cuello.

Cuando ya tengas armado tu cuerpo pégalos en la hoja con plasticola.

Educación Musical

Repasa la canción, de la semana anterior.

Canta la canción acompañándote con diferentes partes del cuerpo, ejemplo: Palmas, etc.

Busca en casa diferentes objetos que nos puedan servir para acompañar la melodía, ejemplo: Tapitas, etc.

Canta la canción, acompañándose con los diferentes objetos musicales seleccionados y empleando el movimiento corporal.

Con ayuda de algún familiar y empleando el teléfono, graba los resultados obtenidos.

DÍA 7 Actividad N°1: Realizamos masa de sal:

Para esta masa de sal necesitaremos los siguientes ingredientes:

- 2 tazas de harina de trigo
- 1 taza de sal fina
- 1 parte de agua
- Un poco de colorante vegetal o plasticola de color.
- 1 cuenco o fuente para mezclar la masa

Para la elaboración de la misma unimos en el cuenco o fuente la harina y la sal, poco a poco vamos agregando el agua hasta formar la masa, para colocarle color añadimos unas gotas de plasticola de color o colorante vegetal si tenemos en casa.

Ahora con esta masa les proponemos modelar a los integrantes de sus familias, del más grande al más pequeño. Pueden realizarlos también si lo desean usando las formas de las figuras geométricas, luego lo colocan sobre una hoja de dibujo.

Artes Visuales Plástica

Actividad artística

Recursos: cajas de cartón de diferentes formas y tamaños y cinta.

- Juntá todas las cajas y cajitas de cartón que tengas. Luego empieza a jugar con ellas tratando de armar una persona con todas las partes del cuerpo que puedas.

- Cuando ya la tengas armada, pégalas con cinta, podés dibujarle las partes de la cara o lo que quieras con un marcador.



DÍA 8 Educación Física

TEJO EN CASA: Dibujar en el piso un cuadro de tejo como muestra la imagen. Utilizamos una tapa de frasco como ficha.



Consigna de juego: El juego inicia lanzando la ficha al n° 1, saltar con un pie y levantar la ficha sin perder el equilibrio y continuar saltando hasta finalizar el recorrido. Y así hasta finalizar los números.

JUEGO TEJO DE PLAYA

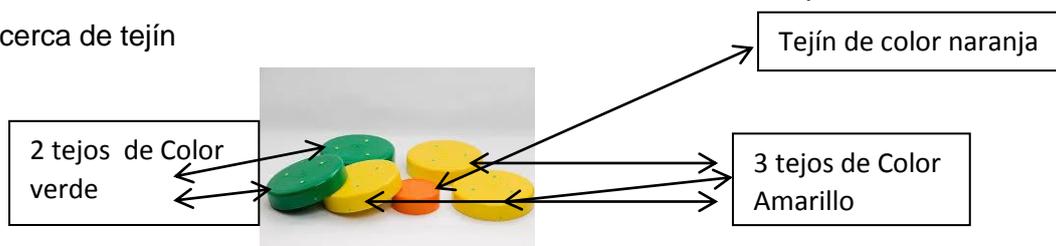
Querida familia En la medida de sus posibilidades recortar 36 círculos de cartón de 5 cm de diámetro y tres círculos de 4 cm de diámetro.

Pegar 3 círculos entre sí, uno sobre otro (esto para darle mayor firmeza y un mejor peso) (se puede pegar con algún tipo cola, silicona o pegamento casero “engrudo”) de esta pegatina obtendremos 12 fichas (tejos), de las cuales pintaremos de ambos lados, 6 de un color y 6 de otro, la restante que será la más chiquita (tejin) la pintamos de un color diferente a las otras, o la dejamos sin pintar.

Juego TEJO PLAYA EN CASA

- Descripción del juego: de 2 a 4 jugadores
- Elegir un lugar de aproximadamente de 2x1 mts
- Nos colocamos en un extremo de los 2 mts y lanzamos el tejin
- Luego lanzamos alternadamente un tejo por jugador.
- Al finaliza contamos cuantas fichas de un mismo color quedaron

más cerca de tejin



Como se muestra en la imagen contamos 3 puntos para el color amarillo, el primero en llegar a sumar 21 puntos es el que gana

Equipo de Conducción Carolina Díaz