

ESCUELA: E. E. E. Juana Azurduy de Padilla

DOCENTE: Cinthya Moreno

SECCIÓN: Nivel Inicial

TURNO: Tarde

DIMENSIÓN 1: Formación Personal y Social

ÁMBITO: -Autonomía: cuidado de uno mismo

-Convivencia: Actividades de rutina en casa.

DIMENSIÓN 2: Ambiente Natural y Sociocultural

ÁMBITO: -Ambiente Social (Efemérides)

TÍTULO: “ME CUIDO Y TE CUIDO”

ESPACIO CURRICULAR: TEATRO

Docente: Verónica Navas

Contenido: Estructura Dramática: Rol- Entorno

ESPACIO CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD

Docente: Esteban Montilla

Contenido: Representación global y segmentaria del cuerpo propio y del otro, en diferentes estados. Equilibrio estático.

Tema: Juego con cajas y mi equilibrio

ESPACIO CURRICULAR: MÚSICA

Docente: Analía Reta

Contenido: EL movimiento- Expresión corporal

Tema: Mis manitos se mueven.

ESPACIO CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

Docente: Carolina Recio

Contenido: Mi cuerpo- Representación global y segmentaria

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

DÍA 1

1- Al levantarse, después de jugar y antes de cada comida, nos lavamos bien las manos con agua y con jabón. Recordamos las pautas del lavado correcto de manos trabajados en las

primeras guías. Luego nos secamos con nuestra toalla que tenemos en la mochila o con cualquier otra que esté limpia.

2- Educación Física: En casa con ayuda de mamá, nos ubicamos frente al espejo, nos tocamos y la nombramos en voz alta en cada contacto, varias veces, luego hacemos lo mismo con la boca y los ojos.

DÍA 2

1- Identificamos los espacios propios y compartidos con la familia. Colaboramos para que todo esté en orden, ayudamos en algunas tareas de la casa que podemos hacer solos o con ayuda de un adulto. (Servir la mesa en el almuerzo, tender la cama, guardar y ordenar los juguetes, etc.)

2- 9 de julio de 1816: En aquella época el medio de transporte utilizado para llegar a Tucumán fueron las carretas y los caballos.

Buscar un palo de escoba, una media en desuso, rellenarla con bolsas o papeles, que quede bien apretada en la parte del talón y atar para formar el mentón del caballo, utilizar lana o tiras de nylon para el pelo, los ojos pueden ser puntadas de hilo o botones. Por último, introducir el palo de escoba y sujetar con un lazo fuertemente atado. Jugar libremente con nuestro nuevo juguete.



DÍA 3

1- En nuestra casa o de algún familiar hay un medio de transporte ¿Cuál? ¿Para qué lo usan? buscamos materiales para reciclar como tapitas, cajitas, botellas, tubos de rollo de papel higiénico, plasticola, papeles de colores o pintura para decorar. Con ayuda de la familia realizamos diferentes medios de transporte, los cuales formarán parte de nuestros juguetes.

2- Música: Disfruta escuchando en familia la canción https://youtu.be/3xZpS_X6jpQ

Mis manitos son traviesas,
les gusta jugar
Una sube, la otra baja,
Una baja, la otra sube
Y vuelven a comenzar
Mis manitos son traviesas,
Una se abre, la otra cierra
Una cierra, la otra se abre
Y vuelven a comenzar

-Realizamos con movimientos lo que indica la canción ayudado por algún miembro de la familia.

DÍA 4

DIMENSIÓN JUEGO: Juego tradicional de 1810

1- Jugamos en familia al “GALLITO CIEGO”. Damos reglas del juego: A un integrante de la familia se le cubre los ojos con una venda y después hacerlo girar un poco. Luego dejarlo solo y a continuación deberá atrapar o pillar a alguien y adivinar quién es.

2- Teatro: Elegimos dos ambientes de la casa en donde transcurrirá el juego (por ejemplo, comedor y patio). –Un adulto adoptará postura de caballo y el niño de jinete. El caballo pregunta: ¿Dónde vamos? ¿Dónde estamos? Definimos un ligar y empezamos la caminata. –El juego comienza en uno de los ambientes elegidos y el objetivo será llegar hasta el otro lugar. –Durante el transcurso del viaje deberán “esquivar los peligros del camino” y buscar diferentes caminos para avanzar (pasar por debajo de una mesa o cruzar un río con ayuda de almohadones, etc.)

DÍA 5

1- Para recordar estas fechas tan importantes decoraremos nuestra casa con los colores patrios, utilizando diferentes papeles, telas u otros materiales celestes y blancos que tengamos.

2- Psicomotricidad: Para este primer juego retomaremos una guía sugerida con anterioridad, necesitaremos cajas de cartón de diferentes tamaños. Nos desplazamos gateando, caminando, saltando en zig zag por las cajas ubicadas en fila con espacio de separación. Nos desplazamos caminando y nos ubicamos dentro y fuera de las cajas. Jugamos armar torres con las cajas. Jugamos libremente con las cajas armando diversos diseños o maquetas con ayuda del adulto.

DÍA 6

1- “Caminamos por las calles coloniales” En una hoja dibujamos una calle y junto a ella, unos faroles coloniales. A la calle le pegamos pedacitos de cascara de huevos. Luego nos dibujamos .

2- **Educación Física:** Continuamos el juego frente al espejo y realizamos la misma actividad anterior, pero ahora la realizamos señalando y nombrando el mentón, orejas y cabello.

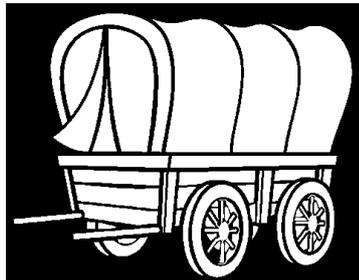
DÍA 7

1- ¿Les gustaría que preparemos sopaipillas? Recodamos la receta de la guía 5 y ¡Manos a la obra!!

2- Preparamos la mesa para la merienda, disponemos sobre la mesa todos los elementos de nuestra mochila (mantelito, taza, plato, cuchara, servilleta). Luego de merendar, limpiamos todo y volvemos a guardar los elementos.

DÍA 8

1- Hoy vamos a dibujar una carreta en una hoja, la cual era el medio de transporte más usado de la época. Luego le pegamos lana o piolín para decorarlo.



2- **Música:** Retomamos la canción trabajada en la clase anterior, acompañamos con los instrumentos sonoros que creamos en las guías anteriores. -Invitamos a la familia para que nos acompañe. -Filmamos la producción final.

DÍA 9

1- **Realizaremos un Balero** Materiales: botella chica de plástico, 2 tapitas y piola. Cortamos la botella, a una distancia de 5 dedos del pico. Cortamos un trozo de piola de 50 o 60cm y en cada extremo de la piola colocamos una tapita, a la que le hicimos un hueco por el que pasamos la piola y le hacemos un nudo, enroscamos una de las tapas al pico de la botella. Nuestro balero ya está listo para jugar, pero si quieren decorarlo sería mejor. El juego consiste en encestar la tapita dentro de la botella.



2- Teatro: Un adulto recordará el juego, haciendo en relato de los lugares por donde anduvieron, como contar “un cuento” del propio juego que hicieron. –En familia dibujar algún lugar de los que recorrieron.

DÍA 10

1- “Espejito, espejito” un adulto debe realizar movimientos o gestos y el niño deberá imitarlo en todo lo que haga. Ejemplo: caminar de diferentes formas, hacer diferentes movimientos, como animales, sonidos, giros, etc. Luego invierten roles; el adulto copia al niño.

2- Psicomotricidad: En esta segunda actividad, intentaremos buscar varias posiciones de equilibrio en donde haya el menor número de apoyos posibles. Estas preguntas pueden brindarnos ideas ¿Sobre qué pie aguantas más tiempo? ¿Puedes realizarlo apoyando otra parte del cuerpo? ¿y con los ojos cerrados?. Considerar también la posibilidad de hacerlo juntos.



- Equipo Directivo: -Sivana Fernandez- Directora
-Cristina Ferra - Vicedirectora