

E.E.E. JOSE DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-AREAS INTEGRADAS

Escuela: E.E.E. JOSE DE CUPERTINO

Docente: M. Laura Quiroga

Nivel: Inicial Especial

Turno: Tarde

Área Curricular: Integradas

Día 1: Ámbito: Convivencia y Lenguaje – Oralidad.

1. ¡Encontramos el tesoro!

Jugamos a encontrar el tesoro, se trata de esconder un objeto en algún lugar de nuestra casa, y dar pistas a los demás jugadores para que lo encuentren. ¡A divertirse!

Área: Psicomotricidad

¡A mover el cuerpo!

2. Trabajamos con globos. Con la ayuda de un adulto inflamos 2 o 3 globos (Los que podamos conseguir en casa). Luego jugaremos a lanzar los globos para arriba cuidando de que no caigan al piso. Posteriormente debemos lanzarlos para arriba y tratar de que no caigan al piso, el juego termina luego de que caigan 3 o 4 veces al piso.



Día 2

Ámbito: Autonomía.

1. ¡Hábitos de Higiene y cuidado personal!

Cantamos en familia la canción “Pin Pon es un muñeco”.

<https://www.youtube.com/watch?v=vHc8ZYMgn7c>

Juntos imitamos los movimientos y los ponemos a practica a diario.

“Pin Pon es un muñeco muy guapo de cartón

Se lava la carita con agua y con jabón.



Pin Pon siempre se peina con peine de marfil

Y aunque se hace tirones no llora ni hace así.

Pin Pon dame la mano con un fuerte apretón

Que quiero ser tu amigo

Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon”

2. De la misma forma que la actividad anterior, ahora cantamos e imitamos los movimientos señalando en nuestro cuerpo la canción, “El Payaso Plin Plin” (puede buscarla en YouTube) pero cuando dice “Achís” realizamos el movimiento utilizando nuestros codos.

“El payaso Plin Plin, se pinchó la nariz

Y con un estornudo

Hizo fuerte ACHIS.....”



Día 3

Ámbito: Ambiente Social

1. ¡Roles y funciones!

Mostrar a los pequeños las imágenes, y conversar acerca del trabajo que desempeñan las distintas personas. Primero debemos preguntar, ¿Quién es? ¿Cómo se llama? ¿Qué hace? Luego dialogamos sobre su función.

- Maestra: es quien se dedica profesionalmente a la enseñanza, su función consiste en facilitar el aprendizaje para que el alumno lo alcance de la mejor manera.
- Vendedor: su función es vender al cliente un producto con el fin de satisfacer una necesidad, por ejemplo: alimentos, ropa.
- Policía: su función es servir y proteger a las personas, manteniendo la ley y el orden.
- Doctor: su función es diagnosticar y tratar enfermedades promoviendo la buena salud.



Área: Teatro

2. ¡Muñeco de trapo!

En ronda, cada integrante debe interpretar al muñeco de trapo cantando la canción.

“Yo soy u muñeco de trapo,

ni alto, ni bajo,

ni gordo, ni flaco.

la gente me agarra,

me hace cosquillas,

me agranda, me achica

Y me tira al suelo”.

Día 4

Ámbito: Matemática

1. ¡A contar!

Previamente deberemos juntar tapitas, piedras, monedas o fichas que encontremos en casa, no más de diez (10). Una vez que contemos con el material, pedirles a los niños que las cuenten.

Después de que las hayan contado, reorgánicelas en círculos, en una fila o extiéndalas, y pídale que nuevamente cuente los objetos.

Área: Educación Musical

Contenidos: Sonidos del entorno natural. Onomatopeyas.

2. ¡Imitando animales!

Vemos el siguiente vídeo y escuchamos con atención la canción.

<https://youtu.be/9qCqR6ZgrWc>

Día 5

Ámbito: Identidad

1. ¡Mis manitos!

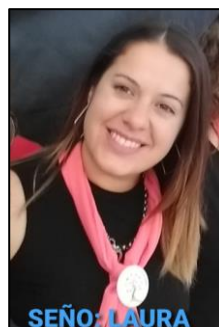
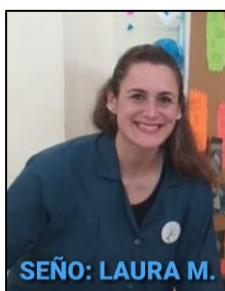
Pinto mis manos con temperas sobre una hoja o las remarco con marcador o lápices decorándolas como más me guste, y les coloco mi nombre con ayuda de mamá o papá. Puedo acompañar la actividad con alguna canción de manitos “Saco una Manito” (puede buscarla en YouTube).

*“Saco una manito, la hago bailar
la cierro, la abro y la vuelvo a guardar.
Saco la otra manito, la hago bailar
la cierro, la abro y la vuelvo a guardar.”*



Área: Artes Visuales

“Día del Maestro, el mejor regalo”



En el día del maestro el mejor homenaje a nuestras queridas señas es regalarles un hermoso dibujo como lo hacíamos en la escuela, ahora lo seguiremos haciendo desde casa. En una hoja de dibujo la dibujamos a nuestra seño si no te acuerdas de ella observa la foto y realiza su retrato, píntala con lápices de colores o crayones. ¡Hazlo tu solito tu eres el artista y tu obra será tu mejor regalo!

Día 6

Ámbito: Autonomía

1. ¡Tareas del hogar!

E.E.E. JOSE DE CUPERTINO-NIVEL INICIAL-AREAS INTEGRADAS

Ayudamos a mamá o papá en las tareas de casa, como guardar los juguetes, poner el sesto la ropa sucia, guardar la ropa limpia en el guardarropas, poner la mesa, limpiar el polvo en los muebles. Cuando el niño colabore habitualmente, dejarlo que vaya terminando la tarea él solo.

Esta actividad pueden realizarla las veces que se requiera, es muy importante crear esta rutina de colaboración y organización hasta formar el hábito.

Área: Psicomotricidad

2. ¡Carreras!

Jugamos con mamá o algún familiar, se ubican cada uno con un globo en la mano y debe desplazarse, sin correr, con el globo llevándolo en la palma de la mano, evitando que se caiga, hasta una meta; gana el que llega primero, en caso de que se caiga el globo deben volver al inicio y salir nuevamente.

Día 7

Ámbito: Matemática

1 ¡A cocinar!

Junto a mamá, realizamos un delicioso bizcochuelo para compartir en familia.

Para prepararlo necesitamos:

- 1 taza de leche líquida.
- 2 huevos.
- 4 cucharadas de aceite.
- Vainillin o ralladura de naranja o limón, solo un poco.
- 1 taza de azúcar.
- 2 tazas de harina leudante.



Preparación:

- *En un taper o boud, colocar la leche, los huevos, el aceite y el Vainillin o ralladura. Realizando junto a los chicos el conteo de las cantidades de cada ingrediente que vamos agregando.*
- *Batir todos los ingredientes con un tenedor.*
- *Luego agregamos el azúcar y de a poco las tazas de harina leudante, siempre contando.*
- *Mezclar hasta que no haya grumos.*

- *En un molde previamente enmantecado o con algo de aceite y enharinado, colocar la preparación y meter en el horno con temperatura moderada durante 30 minutos. Para saber si ya está, pinchar con un cuchillo y este debe salir seco.*

Día 8

Ámbito: Ambiente Natural

1. ¡Las Ciencias en casa!

Un paseo científico, para ello necesitamos una lupa. Salga a dar un paseo con su niño en su patio. Invítelo a traer la lupa y muéstrela como utilizarla. Al caminar, deténgase y examinen algunas cosas como las siguientes:

- *Tierra*
- *Hojas (del mismo árbol, una del suelo y otra del árbol)*
- *Una flor*
- *Insectos*
- *Charcos de barro*
- *Una piedra*



Pídale que hable sobre lo observado, pregúntele, por ejemplo:

¿Qué vemos en cada lado de esta hoja?

¿Cuáles son las diferencias entre la hoja que recogimos del suelo y la del árbol?

¿De qué color es esta flor? ¿Todos sus pétalos son iguales?

¿Qué colores podemos ver en este charco de barro?

Otras preguntas que también podemos hacer:

- ¿Es liso o áspero?
- ¿Es duro o suave?
- ¿Es seco o mojado?
- ¿Está vivo? ¿Cómo sabes?

La observación es parte integral de la ciencia, y las herramientas como las lupas ayuda a los científicos a observar medir y hacer cosas que no pudieran hacer de otra manera.

Área: Teatro

2. En familia dibujar en una hoja tamaño A4 un muñeco grande, pintarlo bien bonito y recortar por el contorno. Pegarlo sobre un cartón y volverlo a recortar por el contorno, pegar por la parte de atrás un palito firme. Así obtendremos un títere de palillo, pueden ponerle un nombre y a divertirse.

Mis queridos niños esto pronto pasara y nos volveremos a encontrar para reírnos, jugar, y abrazarnos fuerte. A cuidarse y portarse bien. Un beso grande familia.

Día 9: Ámbito: Literatura Infantil

1. Escuchamos con atención el siguiente cuento “El cumpleaños del señor león”



2. Te animas a dibujar lo que escuchaste. Tu dibujo quedara hermoso en la carpeta que armaremos a la vuelta al jardín.

Área: Educación Musical

¿Qué animales vimos y escuchamos en la canción del día 4?, ¿Qué tal si intentamos imitar el sonido que hacen los animalitos de la granja de Zenón?

Ahora volvemos a escuchar la canción pero ésta vez intentamos cantarla.

Día 10

Ámbito: Juegos tradicionales

1. ¡Gallito ciego!

En familia, jugaremos al gallito ciego. El juego consiste en cubrir con un pañuelo los ojos de la persona que hará de "gallito", para decidir quién empieza a ser el gallito, se puede hacer un sorteo. Una vez que se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo, cantando la siguiente canción:

"Gallito ciego que se te ha perdido, una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontraras".

Una vez terminada la canción el "gallito" deberá encontrar a los demás niños.

Área: Artes Visuales

2. ¡El retrato de mi Señó!

Una vez listo el dibujo de nuestra señó buscamos en revistas hojas de colores y las recortamos, luego recortamos cuadraditos de diferentes colores y los pegamos en la orilla de la hoja formando un portarretrato de nuestra querida señó. Luego sácale foto y mándaselo a tu señó. ¡¡Suerte!!

Directora: Betina Giménez

Vice Directora: M. Fernanda Alí