

Escuela: E.N.I. N° 7 "Ayac Yanen".

Docentes responsables

Soler Silvina, Jéscica Quiróz, Mariela García, Ivana Carrizo, Julieta Martín, Soledad Fernández, Ailín Pérez y Eliana Femenía (Artes Visuales), Verónica Jofré (ED. Musical), Cristina Laría (ED. Física).

Nivel Inicial: Sala de 5 años.

Turnos: Mañana y Tarde.

Propuesta Pedagógica N° 9: "Bienvenidos a esta segunda etapa"

Dimensión: "Formación personal y social" Ámbito: Educación Física Contenido:

"Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo". **Ámbito:** Identidad. **Contenido:** Imagen positiva de sí mismo.

Dimensión: comunicativa y artística. Ámbito: Lenguaje. **Núcleo:** iniciación a la escritura. **Contenido:** exploración de las posibilidades de representación y comunicación. Escritura del nombre propio. **Contenido:** Goce fonológico.

Educación musical: Núcleo de producción. *El canto: Interpretaciones de canciones que incorporen juegos corporales y dramáticos o teatrales. **Núcleo de apreciación.** *Textura musical. Discriminación de solista y conjunto en obras instrumentales y vocales. Identificación de pequeñas agrupaciones, orquesta, dúo, etcétera.

*Carácter: Reconocimiento de una obra teniendo en cuenta el carácter: alegre, enérgico, triste, dramático, suspenso, tranquilo, etc.

Artes visuales: Contenido: Construcción, volumen.

Dimensión: Ambiente natural y socio-cultural. Ámbito: Matemática. **Núcleo:** Número y sistema de numeración. **Contenido:** El número como memoria de la cantidad. Conteo. Los números para comparar cantidades. **Núcleo:** Representación del espacio en el niño. **Contenido:** relaciones espaciales (delante – detrás – al medio – a un lado - cerca – lejos). **Núcleo:** La construcción de magnitudes lineales en la práctica escolar. **Contenido:** comparaciones entre objetos (alto – bajo).

Día 1

Actividad 1. Pizarra casera: Se armará con una bandeja de telgopor o recipientes plásticos, etc.. También necesitarán un broche para la ropa, arena o harina, sémola o café (para colocar adentro de la bandeja), números de 1 al 12 y letras sueltas (en imprenta mayúscula). Un adulto pegará las tarjetas con números o letras, en los broches. Esto le servirá

para sujetar la hoja en el borde de la bandeja. El niño deberá reproducir con su dedo y luego



con un palo fino, escribir lo que la tarjeta le indica.

Actividad 2. Jugamos con enhebrados: para realizar esta actividad necesitarán cartón, cartulina o algún papel duro, tijera y lana. El adulto dibujará sobre el cartón figuras sencillas como un corazón, estrella, cuadrado etc. También deberá hacerle con mucho cuidado, pequeños agujeritos en distintas zonas de la figura. Ahora ya podrán jugar, los pequeños intentando pasar la lana por todos los agujeritos

Actividad 3. Educación Musical: A jugar en familia: Buscar papeles no muy gruesos (de diario) que se puedan mover fácilmente. Escuchar la canción "El papel" <https://www.youtube.com/watch?v=EXDvr3muoMQ> Cada integrante de la familia tendrá un trozo de papel y lo moverá como dice la canción. Luego jugarán utilizando distintos caracteres (alegre, enérgico, triste). ¿Qué integrante fue el más alegre? ¿Cuál el más triste? Repetir el juego.

Día 2

Actividad 1. Educación Física: Juego "El equilibrista"

Formarán dos equipos cada uno. En un extremo colocarán cuatro juguetes y en el otro un recipiente. A la señal indicada, llevarán de a un juguete en la cabeza caminando sobre una línea marcada en el suelo manteniendo el equilibrio y dejarán el juguete en el recipiente. El equipo que traslade los juguetes más rápido gana.

Actividad 2. Gusano numérico: Un familiar le dibujará un gusano donde tenga la cabeza y diez círculos formando el cuerpo. Luego realizarán pequeñas pelotitas de papel y los pequeños deberán ir colocando (adentro del cuerpo del gusano) una pelotita en el primer círculo, dos pelotitas en el segundo, y así sucesivamente hasta el número 10 y completar los círculos.

Actividad 3. A jugar con tapitas y un dado!!! Para este juego se necesita un recipiente con muchas tapitas de gaseosas, un dado y 2 ó 3 participante. Cada participante tirará el dado y sacará del recipiente tantas tapitas como indica el dado. Cuando no queden más tapitas en el recipiente, cada jugador con la ayuda de un adulto contará el total de tapitas que juntó. Ganará quien tenga más.

Día 3

Actividad 1. ¡Qué importante es nuestro nombre! A disfrutar el video cuento que la Señora nos mandará por WhatsApp también: "Amigos: El Nombre (Cap. 15) - del Canal Pakapaka. En familia conversarán sobre la importancia de tener un nombre propio. Y si lo recuerdan, le contarán al niño quién eligió su nombre y por qué.
<https://www.youtube.com/watch?v=eqLApkZxeBA>

Actividad 2. Sopa de nombres. Con la ayuda de un adulto escribirán los nombres del niño y de otros familiares, (hermano/a, abuelo, etc). Recortarán letra por letra y las mezclarán.

Actividad 3. El pequeño buscará las letras de su nombre para formarlas. Puede hacerlo con la ayuda de un cartelito donde esté escrito. En caso de que no sepa hacerlo solo, podrán ayudarlo, con mucha paciencia y cariño. El juego puede repetirse invitando a cada familiar a buscar en la sopa de nombres cada uno el suyo.

Día 4

Actividad 1. ¡A pintar mandalas!!: esta actividad ayudará a los pequeños a ejercitar la motricidad fina y a trabajar la atención y concentración. (Las docentes les enviarán las imágenes por el grupo de WhatsApp).

Actividad 2: después de pintar las mandalas, los pequeños las recortarán y con ayuda de un adulto, les colocarán una lana o piolín para colgarlas y así, adornar su habitación.

Actividad 3. Artes Visuales: Teatro para títeres. Materiales: caja de zapatos, pedacitos de telas o papeles, plasticola, tijera.

1. Con la ayuda de sus papás, harán una ventana a la caja de zapatos. Pueden guiarse por la imagen o hacerla a su gusto. Luego a esa ventana la decorarán con un telón usando las telas o papeles que tengan en casa. La idea es que los títeres de dedos creados en las actividades anteriores tengan un teatro donde puedan actuar.



Día 5

Actividad 1. El árbol de manzanas: para realizar este juego se utilizarán hojas, lápices o marcadores de colores y un dado. Cada participante deberá dibujar un árbol en la hoja de papel y lo pintarán.

Actividad 2. Por turno los participantes tirarán el dado, y según la cantidad que salga, dibujarán las manzanas correspondientes. Podrán realizar dos o tres rondas. Al finalizar el juego, el pequeño con ayuda de un adulto, contará las manzanas de cada árbol y así sabrán quién es el ganador.

Actividad 3. Y hablando de manzanos... Luego de ver el video "Aquel manzano ya no floreció", la propuesta será tratar de cantar la misma canción e inventar un juego de manos para acompañarla, junto con un familiar. <https://www.youtube.com/watch?v=3KwVm8T6BnM>

Día 6

Actividad 1. - Dibujo, recorto y pego. El niño dibujará sobre un papel (el que tengan en casa) lo que más le guste, por ejemplo: un cuento, un juguete o a su familia y luego lo pintará, recortará y pegará sobre una hoja de diario o cartón.

Actividad 2. Inventamos un cuento: a partir del dibujo anterior y con la ayuda de un adulto, que será el encargado de escribir, el niño inventará un pequeño cuento, desarrollando así su creatividad y estimulando el lenguaje.

Actividad 3. Educación física: Juego "Estatuas" Se desplazarán por el espacio imitando un animal. Cuando un integrante diga "¡estatua!" todos se quedarán en una postura estática imitando ese animal. Quien dio la consigna deberá adivinar qué animal es. Si adivina, cambian los roles. ¡Que se diviertan!

Día 7

Actividad 1. Cerca- lejos: el pequeño, con indicaciones de un adulto, jugará a colocar diferentes elementos cerca y otros lejos, por ejemplo: las zapatillas lejos de la cama, una cuchara lejos del plato, una servilleta cerca de un vaso, etc. Luego realizarán el mismo juego, pero entre las personas que se encuentren en casa. Probarán de ubicarse lejos una de otra, cerca, ¡más cerca!, y medir con pasos la distancia que los separa en una y otra situación.

Actividad 2. Desafío divertido: para realizar esta actividad, un adulto deberá dividir la hoja en dos con una línea vertical. Realizará la mitad de algún dibujo, por ejemplo, un animal, muy sencillo. El desafío consiste en que el pequeño trate de completar la otra mitad del dibujo.



Actividad 3. Educación musical: Escuchar atentamente la canción: "Cuando canto 9 de Julio" <https://www.youtube.com/watch?v=5uwHgHLNosQ> ¿Cuántas personas cantan la canción, una sola o un grupo? ¿Se escuchan voces de hombres y mujeres? Buscar cintas de tela o de papel celestes y blancas y en el estribillo, moverlas libremente al ritmo de la canción. (Si yo canto 9 de Julio la tierra misma quiere cantar su caluyo de independencia nadie se prive de festejar qué bonita crece Argentina desde el Congreso de Tucumán).

Día 8

Actividad 1 Poesías divertidas: un adulto le leerá al niño las siguientes poesías:

Trajecito verde color esmeralda
junto al agua descansa una rana.
Los ojos saltones, las patas flacas,
la boca grande, pero tiene gracia.

Apenas si quiere mirar al agua
de pronto da un salto
y ahí va la rana



Mi perro y mi gato
los dos siempre juntos
son buenos amigos
que no se pelean.

Así cuando el perro
se va de paseo
mi gato maullando
le dice "¡hasta luego!"



Actividad 2 ¡¡Armamos los títeres!! los pequeños dibujarán los personajes de los poemas, los recortarán y con ayuda de un adulto les colocarán un palito por detrás, para realizar títeres.

Actividad 3: podrán jugar con los títeres en el teatro construido en Artes Visuales, repitiendo los poemas o inventando nuevos.

Día 9

Actividad 1. Artes Visuales Cuento con dedos

Crearemos 2 superhéroes como el que aparece en la imagen. Necesitamos un marcador y algún papel de color para la capa y los anteojos. A partir de los personajes creados con los dedos, cada niño/a inventará un cuento y lo representará con los títeres en el teatro.



Actividad 2. A jugar con porotos y cartas españolas!! Se juega en grupo de 2 ó 4 personas. Colocarán en el centro de la mesa un recipiente con porotos y el mazo de cartas, apilado boca abajo. En su turno, cada participante sacará una carta del mazo, la dará vuelta y tomará del recipiente, la cantidad de porotos que la carta indica. Cuando no queden más cartas en el mazo, cada jugador contará el total con la ayuda de un adulto. Ganará quien haya juntado más porotos.

Actividad 3. Seguimos jugando con cartas: con las cartas del juego anterior, las repartirán en partes iguales a cada jugador. Con las mismas podrán construir casitas, haciendo equilibrio y jugando con la creatividad de cada uno.

Día 10

Actividad 1. ¿Quién es más alto, quién es más bajo? La actividad comenzará eligiendo a tres integrantes de la familia que tengan diferente altura. El niño deberá identificar quién es el más bajo, qué integrante es de altura mediana y quién es el más alto. Para medirse, podrán ubicarse espalda con espalda. Variantes: ubicándose uno al lado del otro, y luego, uno delante del otro. Luego de jugar el pequeño dibujará los integrantes de la familia, con los materiales que tenga en casa, respetando ese orden del más bajo al más alto.

Actividad 2. A pensar: las docentes enviarán una imagen a las familias, por medio de WathsApp. La misma consistirá en un sencillo laberinto. Primero, los pequeños podrán recorrerlo utilizando un dedo, marcando el camino correcto y luego, con un lápiz o marcador de color, intentarán marcar el camino.

Actividad 3. Jugamos con Origami. Por medio de un video que la Seño enviará, los chicos aprenderán a hacer figuras con papel. Con la ayuda de un adulto podrán inventar una historia y jugar. <https://youtu.be/Etl3VSn68Pc>.

¡¡Muchas gracias por su colaboración!! ¡¡A seguir disfrutando en familia!!

Equipo de Conducción. Directora: Sra. Schabelman, Adriana.

Vice Directora: Sra. Murciano, Andrea.