

E.N.I. N° 15 “TULUM”

Docentes: María Inés Arias – María Cecilia Gamero – Tania Gómez – María Lorena Macia

Educación Musical: Mayra Almirón

Artes Visuales/Plástica: Alejandra Giménez

Educación Física: Soraya Serú

Salas: 4 Años – **Turnos:** Mañana y Tarde

Fecha: Semanas del 02 al 13 de Noviembre de 2020

Actividades de Rutina:

✓ **Higiene Diaria:**

- **Nos Lavamos la cara y los dientes:** cuando nos levantamos, nos lavamos bien la cara. Las manos con jabón y luego higienizamos bien nuestro cepillo de dientes, le ponemos pasta dental y a cepillar.
- **Desayunar y/o merendar:** ayudamos a preparar la mesa, ponemos el mantel, servilleta, vaso, y plato. Para esperar a mamá que nos acerque el desayuno o la merienda. Cuando terminamos, levantamos y ordenamos lo que ocupamos.
- **Preparamos un rico postre con frutas para los días de calor:**

Con ayuda de Mamá, preparamos “**Brochetas de Frutas**” para el postre.



Buscamos las frutas que más nos gusten, las lavamos con mucho cuidado y las pelamos.

En seguida, le pedimos a Mamá que las corte con un cuchillo en cuadraditos medianos.

Cuando las frutas estén cortadas, las pinchamos en un palito brochete o en un palillo, las servimos en un plato y lo guardamos en la heladera. Las servimos cuándo sea la hora del postre.

(Si desean, pueden espolvorear un poquito de azúcar sobre las frutas antes de servir el postre)

Guía N° “16”

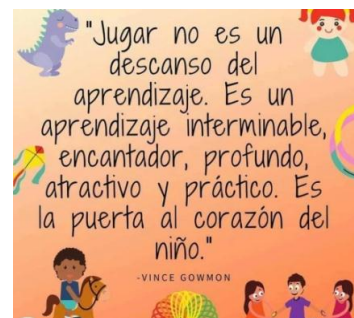
Título de la propuesta: “Nuestra Juegoteca en casa”

Dimensión: Formación Personal y Social – Comunicativa y Artística – Ambiente Natural y Socio – Cultural

Ámbito: “Juego”

Contenidos:

- Creatividad, exploración e imaginación.
- Elaboración y conocimiento de una Juegoteca.
- Creación y/o aceptación de normas y pautas de juego.



Capacidades: Comunicación – Resolución de problemas – Trabajo con otros

Actividades:

Día 1: ¿Qué es una Juegoteca?

Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos.

Los niños juegan como forma de asimilar el mundo, conocerlo, ejercitar y desarrollar destrezas, estimular su inteligencia y además, conectarse con los seres que lo rodean afectiva y creativamente.

Por tal motivo, es que en esta guía, armaremos una "Juegoteca" en casa, que se convertirá en un recurso inigualable para disfrutar del juego en familia.

¿Qué es Juegoteca?

La Juegoteca es un espacio para imaginar, crear, aprender y explorar el mundo que nos rodea. Mediante juegos, lectura de cuentos, expresión plástica, reciclado, entre otras actividades, se busca posibilitar, no sólo la incorporación de saberes y habilidades que refuercen lo aprendido en la escuela, sino favorecer también los vínculos interpersonales y grupales y la formación de hábitos de cooperación y solidaridad.

En familia, nos reunimos para conversar y preguntamos:

- ¿En qué lugar de la casa podríamos armar una Juegoteca?
- ¿Qué elementos o materiales qué tenemos podríamos incluir en ella?
- ¿Podríamos crear, inventar nuevos juegos a partir de los que ya tenemos?

Le enviarán a la docente un audio donde le cuenten esta conversación.

***El sector elegido en familia para crear nuestra Juegoteca en casa, será el lugar en el que podrán realizar todas las actividades de la presente guía.**

Día 2: ¡Armamos nuestra Juegoteca!

Luego de conversar en familia y de haber elegido el sector indicado para armar la Juegoteca, nos preparamos para decorarla y dejarla lista para jugar. Necesitamos: telas o sábanas que ya no se usen, papel de diario, de colores, pinturas, lanas, globos, etc. Le enviamos a la señorita una foto con el sector de la Juegoteca decorado y listo para usarlo.

Área: Educación Física

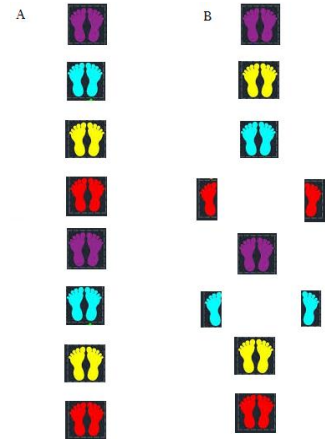
Contenidos:

- Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo
- Adquisición progresiva de diversas formas de salto: en profundidad, en largo y en alto.

Actividad N° 1: “Saltando de pies a pies”

Para llevar a cabo esta actividad necesitas, hojas, lápices y las pelotitas de media

Inicialmente dibujan en las hojas pies para armar un camino de pies (se recomienda pegarlas con cinta al suelo). La actividad consiste en que las/os niñas/os deberán llevar la pelotita de media de una punta a la otra siguiendo un circuito de salto marcado en el suelo; pueden iniciar con los dos pies juntos y luego para complejizar la actividad cambiar la forma para que sea con pies juntos, abriendo y cerrando piernas, con un solo pie y luego con el otro.



Para finalizar los/as niños/as deberán imitar posiciones que serán realizadas por él o los adultos que acompañan o por imágenes desde el celular (se enviarán también vía WhatsApp.) Se mantienen las posiciones aproximadamente 5 segundos.



Día 3: ¡Jugamos al Tejo!



Comenzamos el día jugando al “TEJO”, es un juego fácil y sencillo en el que pueden participar todos los integrantes de la familia.

Con ayuda de mamá, y utilizando una tiza o un carbón, marcaremos el tablero en el suelo.

Por turnos comenzamos a jugar. Compartimos con la docente una foto por WhatsApp mientras jugamos.

Día 4: ¡Jugamos al Bowling!

Con ayuda de la familia, buscamos por la casa botellas plásticas de cualquier color y tamaño, también una pelota. Si no tenemos, podemos armar una con un par de medias que ya no utilizemos.

Limpiamos las botellas con cuidado y en el sector elegido de la casa las ubicamos para jugar.

Le pedimos a mamá que anote en un papel cuantas botellas logran derrumbar en cada tiro y cuando finalice el juego, contamos cuantas tiró cada participante.

***Opcional:** pueden pintar y/o decorar las botellas.

Le enviamos a la señorita una foto del juego y sus participantes.



Área: Educación Musical

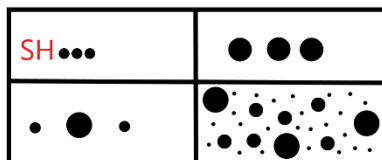
Título de la propuesta: “Jugando con el sonido” (grafías analógicas)

Contenidos:

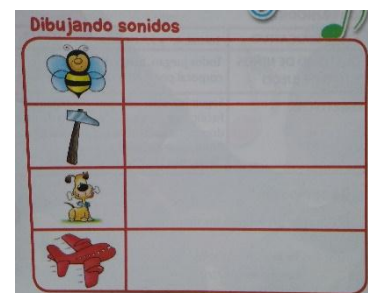
- Textura del sonido: Grafías analógicas.
- Intensidad: Fuerte – suave.

1° Estimulo: Grafías analógicas: Son distintos dibujos que sirven para representar los sonidos de una canción o de una obra.

- Escuchar el relato sobre las grafías analógicas (**El relato será enviado por el grupo de WhatsApp**)
- Según las siguientes grafías analógicas ¿cuáles son los sonidos fuertes y cuáles son los sonidos suaves?



- Observar el siguiente cuadro “dibujando sonidos”, donde deberán dibujar los sonidos que produce cada fuente sonora, mientras escuchamos atentamente el audio (**el audio será enviado por el grupo de WhatsApp**)



Día 5: ¡Jugamos a los Dados!

Buscamos una caja mediana y en diarios o revistas, figuras de animales. Le pedimos ayuda a mamá y las recortamos. Luego las pegamos en cada uno de los lados de la caja y tendremos un dado de animales.

El juego consiste en imitar el movimiento y los sonidos de la figura del animal que toque cada vez que lo lanzan. Con ayuda de mamá, le enviamos un video por WhatsApp a la docente del juego realizado.

Área: Artes Visuales/Plástica

Contenido: Línea en el plano con diferentes materiales y herramientas. Líneas finas, gruesas moduladas. SEMANA DE LAS ARTES.

Título: SEMANA DE LAS ARTES Lema: “Yo no pinto lo que veo pinto lo que siento” Pablo Picasso.

Actividad 1: *inicio:* en familia observaremos la obra “Park Bei Lu” del artista suizo Paul Klee.



Se preguntará ¿qué ven? ¿A qué se parece? ¿Qué colores hay? ¿Qué líneas encontramos en esta obra? Este artista utilizaba para pintar la frase “sacar a pasear una línea” y lo convertía en un juego, que consiste en dibujar una línea que recorra toda la hoja y así realizaba sus hermosas pinturas. *Desarrollo:* realizaremos un cartel para celebrar la semana de las artes. Necesitaremos: papel soporte (cartulina, papel afiche, papel madera) tiza, lanas, plasticola o pegamento, marcadores, crayones, papeles de colores. Realizaremos diferentes líneas en el

papel soporte, utilizando la frase “sacar a pasear una línea”. Con un marcador dibujaremos líneas que recorran toda la cartulina de diversos colores. Podemos hacer líneas rectas, curvas, quebradas. Con ayuda de un adulto escribiremos “feliz semana de las artes”. Luego decoraremos nuestro cartel. Podemos pegarles lanas de colores sobre las líneas, pintarlo como más nos guste con crayones, tizas dejemos volar la imaginación *Cierre:* al finalizar pegaremos nuestro cartel en algún lugar de casa y le sacaremos una foto.

Día 6: ¡Juegos de arrastre!

Observamos el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=pMBrZ9c3joc>

Luego con una colchoneta o sábana, nos preparamos para realizar juegos de arrastre: abdominal hacia adelante, abdominal hacia atrás, arrastre dorsal hacia atrás y arrastre dorsal hacia adelante.

Compartimos un video por WhatsApp con la señorita para mostrarle como realizamos la actividad.

Área: Artes Visuales/Plástica:

Actividad N° 2:



Inicio: observaremos en familia las siguientes intervenciones. ¡Estas obras de arte hechas con elementos naturales se llaman Land Art! **Desarrollo:** ¡realizaremos un LAND ART propio! Para ello recolectaremos: hojitas, piedras, ramitas, lanas, flores y todos los objetos que encontremos en la naturaleza que podamos utilizar. Buscaremos algún lugar en casa donde podamos realizar nuestra intervención artística.

Intentaremos crear líneas de distintos grosores, pueden ser curvas, rectas etc. Podemos superponer flores, unir hojas con ramitas y hacer todo lo que nuestra imaginación nos permita **Cierre:** al finalizar, podemos sacar una foto y compartirla con nuestros compañeritos Ya tenemos nuestro propio Land art. ¡¡¡FELIZ SEMANA DE LAS ARTES!!!

Día 7: ¡Creamos nuestro propio balero para jugar!

Observamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=5FYmB7RXzck>

Y con ayuda de la familia, buscamos los materiales que necesitamos para crear y decorar nuestro propio balero. Y ahora qué está listo... ¡Nos preparamos para jugar!



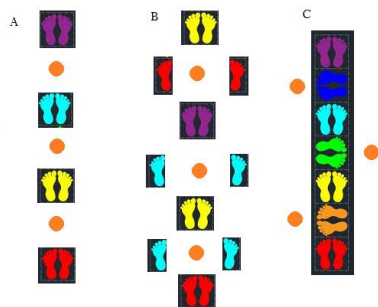
Una vez que esté terminado, le enviaremos a la señorita un video por WhatsApp para mostrarle como nos divertimos jugando.

Área: Educación Física

Contenidos: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo_ Adquisición progresiva de diversas formas de salto: en profundidad, en largo y en alto.

Actividad N° 2: "Recolector Saltador"

Les propongo una variante de la actividad anterior para continuar trabajando saltos. En esta



oportunidad necesitarán una bolsa y las pelotas de media o pompones. La actividad consiste en que las/os niñas/os deberán saltar siguiendo los circuitos de salto marcados en el suelo y recoger las pelotitas de media que guardarán en la bolsita. Aquí pueden agregar saltos con medio giro a la derecha o izquierda (gráfico C)

Para finalizar se sentarán a contar en voz alta cuantas pelotitas juntaron y luego realizarán de tres a cinco respiraciones profundas por la nariz.



Día 8: ¡La travesía de la silla!

¿Cómo se juega?: Se colocan tantas sillas como número de jugadores hayan, y se disponen las sillas en un círculo. Se nombra a un director de juego, que debe ubicarse en el centro del círculo. Sentados todos en las sillas, el director de juego dará órdenes que los participantes tienen que realizar:

- En avión: subir a la silla y planear
- En submarino: pasar por debajo de la silla
- A caballo: sentarse en la silla y cabalgar
- En tractor: colocarse detrás de la silla y empujarla.

Con ayuda de un mayor, le enviaremos a la docente un video por WhatsApp del juego.

Día 9: ¡Globo – Tennis!

¿Qué necesitan?

- Platos o bandejas de cartón o plástico
- Palos de madera
- Cinta Adhesiva
- Globos
- Soga /Cuerda/Lana



Para las raquetas: adherir dos platos al extremo de dos palos, pegándolos con cinta adhesiva.

Para la pelota: inflar un globo.

Para la cancha: usar la soga/cuerda o lana para dividir la “Cancha” a la mitad”.

¿Cómo se juega?

El juego consiste en pegarle al globo con las raquetas para que traspase la cuerda de un lado y del otro antes de que toque el suelo. Pueden usar la raqueta de platos para mantener el globo arriba.

Con ayuda de un mayor, le enviaremos a la docente un video por WhatsApp del juego.

Día 10: ¡Las 4 esquinas!



marcar el cuadrado)

¿Qué necesitan?

- Una pelota
- 4 pañuelos o telas de colores
- Soga, lana, cuerda, tiza o carbón (para

¿Cómo se juega?

- Formamos un cuadrado
- Armamos dos equipos y colocamos cuatro pañuelos en las esquinas del cuadrado. Un equipo se coloca en fila pegado a uno de los lados del cuadrado. El otro, se separa ocupando todo el cuadrado y sus alrededores.
- El juego comienza cuando el participante que está primero en la fila arroja una pelota lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos.
- Los jugadores que están dentro del cuadrado deben buscar la pelota y dándose pases, sin caminar con la pelota en la mano, deben tratar de golpear al atleta de la cintura para abajo, antes de que pueda recoger los pañuelos.
- Luego se repite con el siguiente participante que está en la fila. La puntuación se mide en cantidad de pañuelos obtenidos.

Con ayuda de un mayor, le enviaremos a la señorita un video por WhatsApp del juego.

Área: Educación Musical

2° Estimulo:

- La mamá recitará el siguiente verso mientras los chicos imitan, con percusión corporal, el zapateo del caballo cuando escuchen decir “¡Oigan su zapateo!”.

*VERSO: Ya llega mi caballo
con su repiqueteo.
Se llama Perseo...
¡Oigan su zapateo!*

- Busca un vaso de plástico con el representará el sonido fuerte y con la mano el sonido suave siguiendo la secuencia de las grafías analógicas.
- Busca una hoja y un marcador para que mamá o papá lo dibuje, una vez dibujado seguirás con tu dedo la secuencia mientras escuchas la melodía. **(la docente enviara un video explicativo).**

1) *Clap clap song* Link: <https://www.youtube.com/watch?v=q-3dIEeyDuk>

2) *Alunelal* Link: <https://www.youtube.com/watch?v=59moK748ypM>

Equipo de Conducción: Directora: María Isabel Verderrama – Vice-Directora: Vanesa Agud