

ESCUELA DE NIVEL INICIAL N°8 "QUINOA"

DOCENTES: LARA R. ANAHÍ LOURDES – MOYANO MARÍA BELEN

SALAS DE 3 AÑOS

TURNO: MAÑANA Y TARDE

ÁREAS INTEGRADAS

¡CUANTO APRENDI!

CAPACIDAD A TRABAJAR:

Aprender a aprender

- Identificar lo aprendido
- Reconstrucción de experiencias

CONTENIDO:

- Resolución de situaciones en forma original y creativa

ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN CASA.

1. Buscar cordones de zapatillas que estén en desuso, fideos mostacholes o con agujerito grande, pinceles y témperas o pintura que se tenga en casa. Para comenzar el adulto que acompañe le ofrece al niño los fideos en un recipiente, los pinceles y la pintura. Se le propone pintar los fideos con los colores que más le agraden y posteriormente se dejan secar. A continuación una vez secos proponerle hacer collares enhebrando fideos pintados en los cordones. Finalmente utilizar los collares para jugar o regalarlos a un integrante de la familia.
2. Observar junto al niño el siguiente video. Imitar los movimientos de manos y dedos jugando con la rima. "Ratoncito Roedor"  
[https://www.youtube.com/watch?v=z\\_RISgD4P4s&list=PLWrIJESsP9-r1QQf6LC9jJCPqJA-8Dqua&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=z_RISgD4P4s&list=PLWrIJESsP9-r1QQf6LC9jJCPqJA-8Dqua&index=5)  
¿Qué otros movimientos se pueden realizar para la rima? Inventar nuevos movimientos de dedos y manos.  
Filmar un video con la rima y los movimientos que crearon.
3. Jugar al PATO- ÑATO

Los integrantes de la familia se sientan formando una ronda, menos uno, que hará el rol de "Pato Ñato". Quien haga el papel, irá dando vueltas a la ronda tocando la cabeza de cada uno y diciendo "Pato", hasta que en cierto momento elige un jugador y al tocarle la cabeza le dice "Ñato". El jugador elegido deberá pararse rápidamente y perseguir corriendo, hasta atrapar al "Pato Ñato".

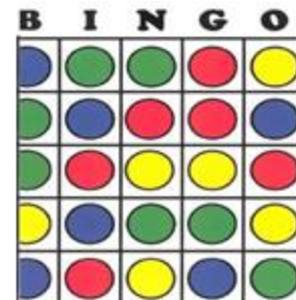
En el caso que, quien esté ejerciendo el rol, se coloque en el lugar que quedó libre, quien fue elegido pierde y pasa a protagonizar el papel. Si el jugador que lo corrió, lo alcanzó, quien estaba haciendo de Pato Ñato queda descalificado, teniendo que sentarse en el medio de la ronda, sin poder volver a jugar hasta que se termine la misma. Generalmente le cantan "Pato a la laguna, se come una aceituna"

Si contamos con poco espacio, podemos hacerlo sentados alrededor de la mesa, y el que queda descalificado en vez de sentarse en el centro de la ronda, puede pagar una prenda acordada entre todos los participantes.

Buscar un lugar de casa donde el niño quede sentado o ubicado de manera cómoda. Repasar las partes del cuerpo he ir tocándolas en el propio cuerpo. El adulto ofrece papel y lápices y le propone dibujarse. El adulto puede realizar un dibujo al lado, pero es importante que el niño lo realice solo, como le salga, sin presionarlo. Colocar el dibujo en la heladera o en algún lugar de casa que les guste mucho.

4. A jugar: ¡Bingo de Colores!

Materiales: Tarjeta impresa o dibujada como la siguiente imagen, marcadores o lápices y una bolsa, caja o bolillero con pelotitas de los mismos colores que la tarjeta. Desarrollo: El adulto que acompañe le entregará al niño una tarjeta y un marcador o lápiz y le explicará en que consiste el juego, debe estar atento a la pelotita del color que salga de la bolsa, caja o bolillero y él deberá identificarlo en la tarjeta, nombrarlo y marcarlo en la misma. El juego finalizará cuando estén marcados todos los colores.



Buscar en revistas los colores que utilizamos en el bingo, recortarlos y armar con ellos un collage, pegándolos sobre una hoja o cartón. Guardarlo en la caja de los tesoros.

5. Ofrecer al niño, diferentes materiales: pincel, esponja, hisopo, esponja de

acero, pintura, hojas o cartones para que pueda elegir y utilizar libremente. Proponer al niño, que pinte sobre toda la hoja o cartón, realizando un soporte. Observar alguna planta que tengan en casa y dibujarla sobre el soporte anterior, utilizando lápices, crayones o marcadores.

6. Buscar en casa títeres o muñecos. Armar con telas, cajas u otros elementos que se tengan en casa un escenario.. Jugar con los títeres y muñecos a inventar diálogos.

DOCENTE: BETTINA JOFRÉ

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

Capacidad: Comunicación

Título: " Cantamos y bailamos"

Contenidos: Guía 17

El canto: interpretación de canciones que incorporen juegos corporales.

Estilo: música infantil.

Actividades: 1°Semana

Conversamos con los niños. ¿Ustedes tienen muñecos o muñecas? ¿De qué son? ¿Juegan con sus muñecos? ¿Y ustedes y su muñeco son amigos? ¿Alguno duerme con su muñeco?

¡Vino a visitarnos un muñeco que quiere ser nuestro amigo! Observamos el video y escuchamos la canción: "Pin Pon es un muñeco" <https://youtu.be/NYIQAgHiwdI>

¿Cómo se llama el muñeco? ¿De qué material es? ¿Qué hace Pin Pon? ¿Con qué se lava la cara? ¿De qué es el peine de Pin Pon? ¿Qué hace Pin Pon cuando salen las estrellas? ¿Cómo da la mano? ¿Qué pasa con Pin Pon? ¡Se transforma en un niño y tiene muchos amigos! Imitamos las cosas que hace Pin Pon, mientras memorizamos la letra de la canción. ¡Cantamos todos juntos, con nuestro amigo Pin Pon!

2°Semana

Escuchamos la canción y observamos el video: "Itsy Bitsy araña" <https://youtu.be/FutLOq7jsl4>

¿Qué es Itsy Bitsy? ¿En qué salta? ¿Por dónde subió? ¿Quién vino y se la llevó? ¿Quién salió y qué pasó con la lluvia? ¿Cómo es la araña? (caprichosa y

desobediente) ¿Ahora tiene que bajar y qué le pasa? Hacemos de cuenta que somos una arañita, saltamos, subimos y bajamos por la pared. Cantamos y bailamos para aprender la letra de la canción,

¡Las arañitas quedaron cansadas, se acuestan en su telaraña y descansan!

## EDUCACIÓN FÍSICA

DOCENTE: Nadia Chaquearían

### **Capacidad:**

- Aprender a aprender
- Trabajo con otros.

### **Contenidos:**

- Exploración del propio cuerpo a través de los sentidos.
- Habilidades motrices básicas.

### **Objetivo:**

- Diferenciar el propio cuerpo a través de los sentidos.
- Desarrollar las habilidades motrices básicas.

## **Semana N°1**

**INICIO:** Juego: "Quitarle la cola al zorro":

Descripción: Junto con la familia, un integrante se colocará una tira de tela en la cintura, y deberá salir corriendo para evitar que los demás jugadores se la quiten. El jugador que consiga quitar la cola, pasará a ser el zorro.

### **DESARROLLO:**

-Buscar 10 pares de medias en lo posible que sean de diferentes colores para poder diferenciarlas mejor. Luego mezclar los pares, el niño/a deberá buscar las medias que sean iguales y depositarlas dentro de una caja. Pueden desplazarse de diferentes maneras (haciendo mucho ruido, caminando en puntas de pie, con los talones, de espaldas, etc.). Después, para agregarle dificultad a la actividad, vamos a colocar uno o más obstáculos (soga, rollos de diarios o revistas, cordones, etc.), para que puedan saltar por encima y rápidamente depositar los pares de medias en la caja. A

continuación, un video ejemplificador de las actividades:  
[https://youtu.be/aqk7DF\\_X28A](https://youtu.be/aqk7DF_X28A)

**CIERRE:**

Hablar con un familiar sobre lo trabajado y charlar sobre si fueron fáciles o difíciles las actividades. Luego ver el siguiente video y realizar los movimientos que indica para realizar una vuelta a la calma. <https://www.youtube.com/watch?v=QGEAMc3yQMI>

**Semana N°2**

**INICIO:** Juego: "Quitarle la cola al zorro":

Descripción: Junto con la familia, un integrante se colocará una tira de tela en la cintura, y deberá salir corriendo para evitar que los demás jugadores se la quiten. El jugador que consiga quitar la cola, pasará a ser el zorro.

**DESARROLLO:** Juego: "Carrera sobre cartones":

Descripción: este juego consiste en apoyar las manos sobre un cartón que estará ubicado en el piso, donde los alumnos deben impulsarse con las piernas hasta la línea de llegada. Las manos nunca deben despegarse del cartón. Pueden competir con algún integrante de la familia. Variación: Para agregarle dificultad, pueden realizar distintos desplazamientos, como: saltar, en un pie, hacia atrás, etc. A continuación, un video ejemplificador de las actividades: [https://youtu.be/aqk7DF\\_X28A](https://youtu.be/aqk7DF_X28A)

**CIERRE:**

Hablar con un familiar sobre lo trabajado y charlar sobre si fueron fáciles o difíciles las actividades. Luego ver el siguiente video y realizar los movimientos que indica para realizar una vuelta a la calma. <https://www.youtube.com/watch?v=QGEAMc3yQMI>

**ARTES VISUALES**

DOCENTE: Franco Lucero

**Núcleo:** Producción

**Capacidad**

- Comunicación
- Resolución de problemas

**Contenido**

- Tridimensión

- Integración de contenidos

### **Materiales**

- Caja. Telas, papeles. Témpera, pincel, plasticola

### **ACTIVIDAD 1:**

**Inicio:** Con ayuda de un adulto ver y escuchar el cuento "El circo"

[https://www.youtube.com/watch?v=Lmbjl\\_6blQQ&feature=youtu.be&ab\\_channel=Jard%C3%ADnComienzos](https://www.youtube.com/watch?v=Lmbjl_6blQQ&feature=youtu.be&ab_channel=Jard%C3%ADnComienzos)

¿Cómo era el circo? ¿Podemos hacer nuestro propio circo?

**Desarrollo:** Tomar la caja y sacarle la tapa ya que será nuestro escenario, en la tapa dibujar cortinas a los costados y decorar a su gusto, recortar para colocar en la caja, pueden usar telas, papeles o materiales que tengan en casa.

Ver imagen de ejemplo.



**Cierre:** ¿Les gustó la actividad? ¿Se divertieron al realizar la actividad? ¿Qué materiales usaron? ¿Qué herramientas usaron?

### **ACTIVIDAD N°2:**

**Inicio:** Retomar el cuento "El circo" de la actividad anterior, con ayuda de un adulto volver a ver y escuchar el cuento

[https://www.youtube.com/watch?v=Lmbjl\\_6blQQ&feature=youtu.be&ab\\_channel=Jard%C3%ADnComienzos](https://www.youtube.com/watch?v=Lmbjl_6blQQ&feature=youtu.be&ab_channel=Jard%C3%ADnComienzos)

¿Qué personajes trabajan en el circo? ¿Son animales o personas?

**Desarrollo:** Con ayuda de un adulto, preparar masa de sal siguiendo los pasos del video. <https://youtu.be/J8ult3Ylulq>

Modelar los personajes que actúan en el circo: león, tigre, payasos, etc.

**Cierre:** Divertirse jugando al circo, con los elementos de las dos actividades.

DIRECTIVO: SONIA MERITELLO