

**ESCUELA: E.N.I N°17 XELU**

**DOCENTES: Leiva Mariela, Lorenzo Natalia, López Natali, Suarez Gema**

**NIVEL: Inicial 4 años**

**TURNO: Mañana, Tarde**

**TÍTULO: "APRENDEMOS JUGANDO"**

**COMUNICACIÓN:**

-Expresar por medio de distintos lenguajes ideas, emociones, sentimientos y opiniones.

**PENSAMIENTO CRÍTICO:**

-Comprender información oral y escrita expresada en distintos soportes.

**CONTENIDOS:**

**Lenguaje:** -Lengua oral

-Reconocimiento del nombre propio.

-Descripción de láminas, imágenes en distintos portadores.

**Juego:** -Juego tradicional

**Actividad N°1 "Modelamos el Nombre"**

I: Iniciamos esta actividad preparando masa de sal junto al niño. Luego le escriben en un cartón grande el nombre en imprenta mayúscula ,para que observe y modele las letras, con la masa de sal

D: El niño deberá hacer choricitos de masa para armar su nombre fijándose en el cartel ,el mismo lo colocará en un cartón y se lo dejará secar luego cuando este seco lo pintará con témpera.

C:Para finalizar a través de un audio cada niño deberá contarle a la señorita como preparó la masa, como realizó su nombre, de qué color lo pinto, etc.

Educación Musical

**Título de la propuesta:** "Jugamos con ritmos"

**Contenidos: Ritmo:** Canciones que incorporen juegos y movimientos corporales. El tempo en contexto métrico de una canción: pulso y ritmos sencillos. El cuerpo como medio de expresión del ritmo. Percusión corporal. Velocidad. Forma: estructura de una canción.

"Familia: es muy importante para mí, que los pequeños realicen las actividades propuestas. ¡¡Espero que las disfruten!!"

### **Estímulo N° 1**

-Invitamos a participar a uno o más integrantes de la familia. Para comenzar con el juego, buscamos un vaso plástico, (preferentemente de tamaño grande o mediano para tener un mejor control con nuestras manos. Debes sentir que es cómodo trabajar con él).

-Observamos el video del link que se adjunta "El Conde Simón".

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=GCgotn1dNEc>

-Comenzamos aprendiendo por partes los movimientos que la docente sugiere en el video. Una vez que logramos los dos movimientos, realizamos los ritmos de la canción completa. Ya aprendimos el juego. ¡Y si...lo hacemos cada vez más rápido! ¿Te animas? ¡Genial!

### **Actividad N°2 "Realizamos un cartel con el nombre para decorar"**

I: Para comenzar tomamos nuevamente el cartel del nombre del niño. Con un cartón haremos un cuadrado con cinta que nos permita colgarlo,

D: Luego se le pide al niño que copie su nombre en el cuadrado el adulto puede ayudar posteriormente lo decoramos para colocarlo en alguna pared de la casa que desee el pequeño..

C: Para culminar cada niño le mandará una foto a su señorita con el trabajo terminado.

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA**

### **CONTENIDOS:**

- Línea y formas orgánicas en la bidimensión.
- Construcción en la tridimensión

### **CAPACIDAD: RESOLUCION DE PROBLEMAS**

- Describir, analizar y resolver problemas mediante diferentes habilidades motoras.

### **PROPÓSITO:**

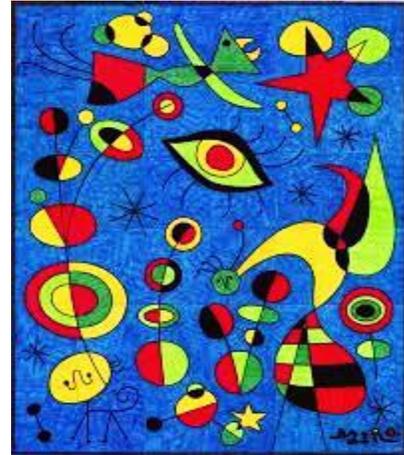
- Acercamiento a obras de artes y descubrimiento en ellas el color y la forma a través del juego.

CELEBRAMOS: **"LA SEMANA DE LAS ARTES"**  
POR LO TANTO ILUMINAREMOS LOS HOGARES CON ARTE.

**ACTIVIDAD N° 1 "DIBUJO LIBRE AL ESTILO JOAN MIRÓ"**

Observa la imagen: ¿Qué ves? ¿Qué será lo que quiso dibujar el artista? ¿Reconoces los colores? ¿Encontraste el ojo? ¿Y la estrella? ¿Qué otras formas descubriste? Se trata de una obra del artista Joan Miró.

Te propongo tomar al menos **7 pedazos de cartón (15cm aprox.)** En cada cartón haz dibujos diferentes, utilizando marcador negro. Pinta tus dibujos con los mismos colores que utilizó Miró. Puedes utilizar témperas, acuarelas, marcadores, lápices, crayones los materiales que tengas a mano. RESERVA PARA LA PRÓXIMA ACTIVIDAD



**Actividad N°3 "Jugamos con Rimas"**

I: Iniciamos esta actividad con todos los nombres de los miembros de la familia que participarán pegados en la pared, escritos en imprenta mayúscula.

D: Luego cada integrante sacará su nombre e inventará una rima por ejemplo - yo soy Juan y al que le encanta comer pan,- yo soy Catalina que le gustan las mandarinas etc. Se pueden hacer varias rimas con el nombre. El pequeño puede intentar crear la rima de nombre o de algún otro.

C: Para culminar esta actividad cada niño le mandará un audio a la señorita contando lo que trabajo con su nombre.

**Educación Física. Prof. María Inés Acosta**

**Título de la propuesta:** "Nos orientamos en casa"

**Propósito:** Propiciar el reconocimiento de distintas orientaciones y situaciones en el espacio.

**Capacidades:** Resolución de Problemas: Resolver problemas mediante diferentes habilidades y destrezas motoras.

**Contenido seleccionado:**

**El cuerpo en el espacio: Reconocimiento de orientaciones y situaciones en el espacio: Ubicación (arriba de-abajo de, cerca-lejos, adentro-afuera, adelante-atrás, etc.)**

**DIA 1: Actividades:**

El adulto que ayuda, marcará 2 líneas paralelas en el piso con 2 o 3 metros de distancia entre ellas, dará las instrucciones al niño, mostrará la actividad y trabajará con él.

- Puedes pasar trotando lento por encima de las líneas, sin salirse.
- Ahora puedes trotar de una línea a otra sin pasarse de ellas, imaginando que las líneas son un renglón de cuaderno.
- Puedes desplazarte entre las líneas lateralmente (se desplaza de costado)
- Ahora a la voz de PREPARADOS, EN SUS MARCAS, LISTOS, ¡YA! Debes correr de una línea a la otra, cada vez que llegues a la línea tienes que detenerte sin tocarla. (Marcamos las líneas a más distancia, puede ser 6-8 metros).

**Aprender Jugando: "Pato al agua, Pato a la tierra."**

Jugamos con la familia: Recordamos como se juega. Se dibuja una línea en el piso o se coloca una cuerda. Y de un lado de la cuerda será la tierra y del otro el agua.

Se colocan todos los integrantes de la familia que participen parados a un lado de la línea que será la tierra, quien dirige el juego (primero el adulto) dirá pato al agua y debo saltar hacia adelante y cuando diga pato a tierra salto para atrás, el que se equivoca pierde.

**Actividad N°4 "Juego de la sillas"**

I: Para iniciar esta actividad vamos a necesitar los nombres de todos los miembros de la familia que quieran participar escritos en un papel en imprenta mayúscula . Luego pegaremos cada nombre en una silla para jugar al juego del mismo nombre, lo haremos con música.

D: Mientras suene la misma se baila alrededor ,cuando esta pare cada integrante deberá sentarse en la silla donde este su nombre. Ayudaremos al pequeño a reconocer el suyo y lo practicaremos varias veces para que lo reconozca.

C: Para finalizar cambiamos los nombres de lugar y le pedimos al niño que lo realice solo (le ponemos música y cuando esta pare se deberá sentar donde está su nombre. Luego le explicará el juego a la señorita por audio. (Mandar fotos y audio del juego)

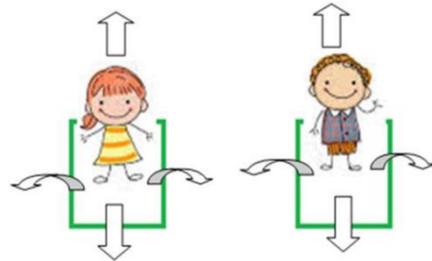
### Educación Física. DIA 2:

Para esta actividad necesitan marcar un cuadrado para que los/as niños/as se ubiquen en el centro, el adulto puede hacer dos cuadrados, en uno se ubica y muestra la actividad.

#### Actividades:

El adulto que acompañe en esta propuesta indicará:

- ⇒ Trotamos por fuera del cuadrado, cerca del mismo y ahora lejos.
- ⇒ Desde adentro del cuadrado, damos un paso adelante del cuadrado, ahora atrás.
- ⇒ Damos un paso a un lado del cuadrado, vuelvo adentro y ahora al otro lado. "Al inicio, los/as niños/as pueden hacerlo caminando, y a medida que adquieren confianza, tratar de hacerlo cada vez más rápido.



#### Aprender Jugando: "Pato al agua, Pato a la tierra."

*Jugamos con la familia:* VARIANTE: utilizamos el cuadrado de la actividad, **adelante:** pato al agua- **atrás:** pato a la tierra, a los lados: pato pasto – pato a barro

#### MÚSICA -Estímulo N° 2

-Observamos el video del link "We Will Rock You (Queen)" - Percusión Corporal.

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

- Invitamos a uno o más miembros de la familia a participar.
- Sentados en ronda, realizamos la percusión corporal sobre una mesa o con nuestros muslos. Con mucha atención, hacemos los ritmos que sugiere la canción. Podemos practicar por partes. La introducción y el estribillo son siempre iguales. En las estrofas van variando las propuestas de la percusión corporal. Cuando estamos seguros de las diferentes secciones, realizamos la percusión corporal completa. ¡¡¡A DIVERTIRNOS!!!
- Te desafío a que crees otros modos de percusión corporal para las estrofas. ¡Excelente!

**ACTIVIDAD N° 2 "Construcción en la tridimensión"**

**LLEGÓ EL MOMENTO DE VESTIR CON ARTE NUESTRO  
HOGAR**

Tomaremos todos los dibujos que realizaste en cartón anteriormente y le pedimos a un adulto que le haga incisiones en algunos laterales. A continuación juega encastrando estas formas y encuentra la forma que más te guste para formar una bella escultura a partir de tus dibujos.



**AL FINALIZAR, TOMA UNA HERMOSA FOTO DE TU TRABAJO, JUNTO A TU NOMBRE Y ENVIALA POR WHATS APP PARA PODER ARMAR UN VIDEO CON TODOS LOS TRABAJITOS Y CELEBRAR LA SEMANA DE LAS ARTES**

**Actividad N° 5 "Observamos las imágenes y las describimos"**

**I:** Para comenzar esta actividad se le va a mostrar al pequeño varias imágenes seleccionadas por la docente, de la cual va a elegir una o dos las que más le guste o el adulto podrá conseguir un libro con imágenes o un cuento con imágenes. Lo importante de esta actividad es que el pequeño estimule el lenguaje oral con la descripción de láminas o imágenes.

**D:** Se le pedirá que observe atentamente la imagen elegida, luego que describa que objetos y situaciones observa en la misma. El adulto puede ayudar con algunas preguntas tales como: ¿qué ves? ¿Qué están haciendo? .etc.

**C:** Para culminar se le pedirá al pequeño que le cuente a la docente a través de videos o audios que cosas observo en la imagen.



**Actividad N° 6 “¿Qué o quién soy?”**

**I:** Para realizar esta actividad necesitamos realizar tarjetas de cartón del tamaño de las cartas del naipе con diferentes objetos dibujados y pintados o bien recortar de alguna revista objetos u animales. (Aproximadamente 10)

**D:** Con las tarjetas se realizará un juego, el mismo consiste en adivinar que objeto o que animal es. Un integrante sacará una tarjeta sin mirarla y se la colocará con algún soporte en la frente y los demás le darán pista para que adivine de que objeto se trata. Gana el jugador que más tarjetas adivine.

**C:** Para culminar esta actividad cada niño mandará un audio a la docente contándole de que se trató el juego

Directora: Marta Zepeda

Vice Directora: Marisa Carelli