

Escuelas: Presidente Mitre - Antártida Argentina - Hilario Ascasubi - Dalmacio Vélez Sarsfield.

Docentes: Coronel Pamela - Cueva Gabriel - Díaz Marisa - Fatún Belén - Muñoz Lorena

Sala: 5 años

Turno: Único, Mañana y Tarde

Dimensión: Formación Personal Y Social

Ámbitos: Identidad: Reconocimiento y aprecio por sí mismo. Educación Física: El cuerpo en el espacio y en el tiempo

Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbitos: Lenguaje: Iniciación a la Escritura: “Escritura del nombre propio” - Iniciación a la Lectura: “El reconocimiento del propio nombre. Artes Visuales: “Plástica”

Dimensión: “Ambiente Natural Y Socio-Cultural”

Ámbitos: Ambiente Social: Historia Nacional, las efemérides a través del tiempo: Día de la Escarapela – 25 de Mayo. Matemática: Número y Sistema de numeración: “Conteo” - La Construcción de Magnitudes lineales: “Realizar comparaciones para definir y descubrir expresiones tales como largo-corto”

Título: “Este es mi Nombre, este soy Yo”

Propuesta de Actividades:

Día 1: Actividad N° 1: “Una hermosa historia”

Proponemos a algún familiar que escriba un breve relato, para luego leerle al niño sobre su nombre, contándole como: ¿Quién eligió su nombre? ¿Por qué se eligió ese nombre? ¿Qué significado tiene? En familia leer el relato.

Me dibujo y coloco mi nombre completo. Algún mayor escribe previamente el mismo en un cartel que sirva como modelo de copia, en imprenta mayúscula.

Actividad N° 2: “Mi Identidad” Les mostramos a nuestros pequeños su documento de identidad señalándoles su fotito, su nombre completo, su número y cada dato que contiene. Les contamos que desde el nacimiento cada persona tiene derecho a un nombre, a una nacionalidad y aunque muchas veces los nombres se repiten entre las personas todos somos diferentes y

únicos. Luego les mostramos los documentos de los hermanos y padres para que observen y comparen.

Día 2: Actividad N° 1: ¡Que bello Collage! Observar fotos del niño o niña cuando era bebé. Seleccionar una u colocarla en una hoja. Escribir el nombre del niño o niña en imprenta mayúscula. Lo decoran como más les guste: con bollitos de papel de golosinas o papel de regalo, con fideos moñita pintados o sin pintar, con trozos de lanas; con lo que tengan en casa

Actividad N° 2: Educación Física: El cuerpo en el espacio y el tiempo

1. Para una entrada en ambiente jugamos a imitar como se mueven los animalitos. Como salta el conejo, el canguro, como camina el perrito, como vuelan las aves, etc.
2. Caminar como un perrito, como un perrito rengo. Tres apoyos, dos manos y un pie.
3. Dibujar en el piso una línea y colocar una mano a cada lado e intentar saltar con los dos pies juntos de un lado a otro de la línea.
4. Ídem (igual) al anterior. Pero colocar un obstáculo como una botella una caja de cartón o similar cerquita de donde pasan los pies para poder elevar un poquito los pies.
5. Pedirle al niño o niña que realice un saltito en la posición anterior (apoyo de dos manos) y elevar la cadera empujándose con los pies. Como una patada de un caballito.

EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS

Juego 1: OSITO DORMILON

El juego consiste en designar a un jugador para que sea el “osito dormilón” y los demás participantes deberán despertarlo, diciendo “OSITO DORMILON DESPIERTA”- ATENTOS: el osito dormilón despertará enojado e intentara atraparlos, el que es atrapado se convierte ahora en osito dormilón.

Juego 2: QUIERO SER SUPERMAN

Un participante se colocará como una capa de SUPER MAN un trapo, un pañuelo, una remera etc. deberá cuidarla para que no se la quiten, el o los demás participantes intentaran quitarle la capa y así convertirse en SUPER MAN. Para continuar el juego se repite lo mismo con quien logro quitar la capa.

Día 3: Actividad N° 1: Mi primera letra es...

Buscar en revistas la letra inicial tu nombre de con ayuda de un adulto. La recortas y la pegas en una hoja, completa las letras que faltan con marcador o lápiz.

En las mismas revistas busca figuritas o realiza un dibujo de algo que empiece como la primera letra de tu nombre.

Actividad N° 2: “Letras Intrusas”

Escribimos el nombre de nuestro pequeño en una hoja en imprenta mayúscula y entre ellas colocamos letras que no correspondan al nombre para que los chicos las identifiquen y las encierren en un círculo. Ejemplo: CASMILAO= CAMILA

Día 4: Actividad N° 1: ¡A buscar letras!

En un cartón escribimos el nombre del pequeño y diferentes letras en un tamaño de 5 cm × 5 cm, luego las recortamos. En una caja o recipiente llenamos de arena, arroz o papeles picados (lo que tengamos en casa) y escondemos las letras.

El pequeño deberá encontrar las letras y formar su nombre, sobre una hoja, haciendo correspondencia con su nombre escrito en imprenta mayúscula.

Actividad N° 2: “Un regalo para mi amigo” Les proponemos que elaboren un dibujo para el amigo que tienen en el jardín que más quieren y al finalizar firmar el mismo con el nombre de ustedes, ¿Te animas a escribir el nombre de tu amigo? Por ejemplo: “*Para mi amigo Juan. Firma: Pedro*”. Les solicitamos que expresen que quieren hacer cuando vuelvan a encontrarse con su/s amigo/s y algún adulto en casa escribirá sus deseos.

Día 5: Actividad N° 1: “A rimar con los nombres”

Este juego consiste en utilizar carteles con los nombres de cada integrante de la familia. Cada uno deberá crear una rima con su nombre. Por ejemplo “Me llamo Tatiana y me gusta la manzana”. La mamá o algún adulto en casa anotará la rima que el pequeño realice con su nombre.

Actividad N° 2: Educación Física 1- para entrar en calor cantamos la canción: **SOY UNA SERPIENTE**

Soy una serpiente

Que anda por el bosque

Buscando una parte de su cola.

¿Quiere ser usted una parte de su cola?

(Repita según la cantidad participantes)

1. Caminar, a la orden, tocar la parte que indica un mayor: manos, orejas, pies, rodilla, espalda, etc.
2. -Caminar como enano, gigante.
3. -Caminar en puntas de pie, talones.
4. -Trotar
5. -Galopar.
6. -Caminar haciendo mucho ruido y luego sin hacer ruido.

EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS

Juego 1: OSITO DORMILON

El juego consiste en designar a un jugador para que sea el “osito dormilón” y los demás participantes deberán despertarlo, diciendo “OSITO DORMILON DESPIERTA” – ATENTOS: el osito dormilón despertara enojado e intentara atraparlos, el que es atrapado se convierte ahora en osito dormilón.

Juego 2: QUIERO SER SUPERMAN

Un participante se colocara como una capa de SUPER MAN un trapo, un pañuelo una remera etc. deberá cuidarla para que no se la quiten, El o los demás participantes intentaran quitarle la capa y así convertirse en SUPER MAN. Para continuar el juego se repite lo mismo con quien logro quitar la capa.

Día 6: Actividad N° 1: Nombres Largos y Cortos

Confeccionar cartelitos de igual tamaño y en ellos escribir en imprenta mayúscula los nombres de todos los integrantes de la familia, deben ser todos iguales (color, tamaño de letra). Luego pedir al niño que:

- Encuentre el cartelito de su nombre.

- Agrupe los carteles de nombres más cortos del lado derecho de la mesa y los carteles de nombres largos del lado izquierdo.
- Una vez que hayan logrado clasificar los nombres largos-nombres cortos preguntar:
¿Cuántos cartelitos tienen nombres largos? ¿Y Cuántos cartelitos tienen nombres cortos? Escribir el número.
- Tomar un cartel de nombre largo y preguntar: ¿con cuántas letras se escribe?
- Tomar un cartel de nombre corto y preguntar: ¿Con cuántas letras se escribe?

Actividad N° 2: ¡A amasar! Les proponemos realizar masa de sal y teñirla del color que más les guste. Luego le pedimos a nuestro pequeño que moldee las letras de su nombre hasta completarlo.

Día 7: Actividad N° 1: “Día de la Escarapela Argentina”

El 18 de mayo se celebra en nuestro país el “Día de la Escarapela”. Por ello los invitamos que junto a sus familias investiguen el origen de la misma, que colores tienen y que simboliza para los argentinos.

Luego mamá o algún mayor lee la siguiente copla para que el pequeño la aprenda.

Yo le dije a una paloma

Del palomar de la escuela

“quisiera una flor del cielo...”,

Y traje una escarapela.

Actividad N° 2: ¡Que hermosa Escarapela! En familia, confeccionamos con lo que tengamos en casa (papelitos de colores, tapitas, pinturas, etc.) nuestra escarapela para exponer cuando volvamos al Jardín.

Día 8: Actividad N° 1: Juegos de 1810

El 25 de Mayo se celebra la Revolución de Mayo, y para conmemorar esta fecha les proponemos averiguar sobre los juegos que existían en esa época. Podemos preguntar a los papas o a los abuelos, o buscamos en internet. Luego los invitamos a visualizar el siguiente video

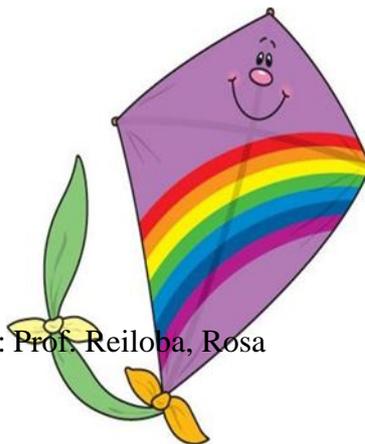
<https://www.youtube.com/watch?v=SMGO26xIEY8>

Tus papas o tus abuelos ¿jugaban a las escondidas? Les proponemos jugar en el patio de sus casas a la escondidita.

Actividad N° 2: Armamos nuestro barrilete

Una vez visualizado el video en familia: ¿A qué jugaban las nenas en la época colonial? ¿Y los varones? ¿Los grandes jugaban? ¿A qué? ¿Por qué se prohibieron los juegos con los animales?

Los invitamos a crear un barrilete en familia para jugar en casa. Para ello te invitamos a observar el siguiente video <https://youtu.be/DAYX0VVjqXk>



Equipo Directivo: Directora: Prof. Garay, Claudia -Vicedirectora: Prof. Reiloba, Rosa