

JINZ N°5 - NIVEL INICIAL

DOCENTES:

- ✿ ADRIANA BRISUELA – ESC. OLEGARIO VÍCTOR ANDRADE
- ✿ ESTEFANIA SAEZ – ESC. PROFESOR ALEJANDRO MATUS
- ✿ KAREN BRITO – ESC. ALBERT EINSTEIN
- ✿ MARCIA ESCODA – ESC. ALBERGUE JOSEFA RAMIREZ DE GARCÍA
- ✿ NANCY LAVADO – ESC. JOSÉ LOMBARDO RADICE
- ✿ VICTORIA ORELLANO - ARTES VISUALES
- ✿ PELAYES, FEDERICO - EDUCACIÓN FÍSICA
- ✿ CRISTIAN GOMEZ - EDUCACIÓN MUSICAL

SECCIÓN 5 AÑOS

TURNO MAÑANA / TARDE

GUÍA N° IX



Título de la propuesta: **JUEGOS RECREATIVOS EN FAMILIA**

Duración:

Dimensiones: Ambiente natural y socio cultural

Ámbito: Matemática

Núcleo: Número y sistema de numeración.

Contenidos:

- Recitado de la sucesión ordenada de números
- Conteo
- Lectura de números
- Uso de escrituras numéricas en contextos significativos

Núcleo: Juego con reglas

Contenidos:

- Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.
- Acuerdos entre compañeros de un mismo equipo.

Capacidades a desarrollar:

Comunicación:

- Describir necesidades, situaciones y objetos de la vida cotidiana, por medio de distintos lenguajes.

Resolución de problemas:

- Identificar, analizar y describir una situación problemática del entorno.

Aprender a aprender:

- Identificar las emociones puestas en juego en la interacción con otros.

ACTIVIDADES:



1. CARRERA DE EMBOLSADOS:

La carrera de embolsados es un juego tradicional y muy conocido al que deberán jugar en familia, para poder realizarlo solo se necesitan dos bolsas grandes de basura. En la carrera los dos participantes deben llegar hasta un determinado lugar, se puede realizar contando de 1 en 1 o con dificultad de 2 en 2. Hasta 20. El primero en llegar a la meta es el ganador.



2. LOTERÍA FAMILIAR

Realizar este juego en familia, para que los chicos reconozcan los números. En familia armar cartones de bingo con números del 1 al 30 intercalados, cada cartón debe tener 8 números y uno será el encargado de cantarlos en voz alta, el que complete el cartón más rápido será el ganador del juego.

3. LOS BOLOS

Decorar 10 botellas de plástico y colocar los números del 1 al 10 para jugar a los bolos. Reconocer los números que van cayendo al tirar la pelota.



4. A EMBOCAR

Realizar aviones de papel, uno por jugador, decorar con el material que tengan en casa. Colocar en el marco de una puerta o ventana un papel, afiche o tela con agujeros con números del 1 al 5, para embocar los aviones desde una distancia acordada entre los jugadores. Registrar en un papel los puntos obtenidos.



5. “HACIENDO LAS COMPRAS”

Buscar revistas, diarios, folletos, libros de cosméticos, cajas o envases de papel de diferentes alimentos (leche, caramelos, galletas, etc.). En total recortar 10 figuras. El adulto que guie la actividad supervisa y/o ayuda a recortar las imágenes de los alimentos. Luego buscar una hoja N°5, de cuaderno, o la que tengan a disposición en casa. Dibujar sobre la hoja un chango de supermercado (grande) y pegar los productos colocando el número al lado de cada uno hasta llegar a 10.



6. “CAZANDO NÚMEROS”

Buscar en la casa dos tubos de cartón puede ser de papel higiénico o de servilletas. Los tubos deben tener la misma altura. La propuesta es crear binoculares junto a los pequeños, para eso se debe seguir las siguientes indicaciones: colocar plasticola en un costado de los tubos y unirlos pegándolos entre sí, luego colocar una piola o lana de forma que se pueda colgar cómodamente en el cuello del niño/a. Por último decorar dibujando o coloreando los binoculares con crayón, marcador, recortes de papelitos, etc. Y ahora si ya estamos listos para salir a cazar números. Recorrer los diferentes espacios de la casa (siempre observando a través de los binoculares) observar almanagues, relojes, bolsas, programas de televisión, celulares, Tablet, control remoto, botellas de gaseosas, sobres de jugos, cajas de leche, etc. (si pueden salir con un adulto esta actividad también se puede realizar por los alrededores de casa). Para culminar si se animan pueden intentar escribir en una hoja los números que recuerden.

7. “LA CASITA ROBADA”

Con la ayuda de un familiar repartir 3 cartas a cada jugador y se ponen 4 boca arriba en el centro de la mesa. Por turnos cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando haga pareja con una de las que tiene en la mano (tiene que ser de igual número, ej.: 3 con 3 de cualquier palo). Ese par de cartas lo pone boca arriba, a su costado formando una pila o "casita". El siguiente jugador busca la pareja para su carta en la mesa o en las "casitas" de los jugadores. Si no puede robar porque no encuentra pareja, debe dejar una carta en el centro de la mesa boca arriba. Cuando los jugadores se quedan sin cartas, se vuelven a repartir 3 para cada uno. El juego termina cuando ya no quedan más cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas en su "casita".

8. “LA CARTA SIN PAREJA”

- 1 mazo de cartas españolas, sin un “uno” (as) a elección y sin comodines.



Repartir todas las cartas entre los jugadores. Cada jugador, arma parejas del mismo número y las coloca en una pila a su lado. Las que quedaron sin pareja las sostiene en su mano sin mostrar. Luego, cada jugador por turno, le quita al compañero de su derecha una carta. La mira, si puede hace una nueva pareja con las cartas que tenía en su mano y la coloca en su pila, si no lo logra la conserva en su mano con las restantes. En ambos casos el juego continúa con el siguiente jugador. Pierde el jugador que se queda con el uno (as) sin haber podido formar pareja.

9. “EL CHANCHO” (SENCILLO)

- 4 cartas españolas con el mismo número y distinto palo para cada jugador.



Mezclar las cartas y repartir 4 a cada uno. A la señal de “chancho va...” cada jugador le pasa una carta boca abajo al compañero de la derecha. Él, a su vez, recibirá otra del compañero que tiene a su izquierda. El juego continúa hasta que uno logre juntar las 4 cartas con el mismo número y grite: “¡chancho!”. Ese es el ganador.

10. RAYUELA O TEJO

El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. Comenzamos lanzando en el cuadro número 1, se denomina "casa" y no se puede pisar. El niño comienza a recorrer el circuito saltando con un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. Al regresar, alza la piedra. Luego la lanza al número 2, y así sucesivamente, hasta a 10 (cielo).



ACTIVIDADES DE PROFESORES DE ESPECIALIDADES:

EDUCACIÓN MUSICAL DOCENTE: CRISTIAN GOMEZ

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Cantando aprendo más

CONTENIDOS: La Voz: La voz hablada. Fuentes sonoras: Objeto sonoro de uso cotidiano. Experiencias de improvisación y creación.

Actividad N° 1

1) Escuchamos la canción “En un vagón” el audio de la canción será enviado por whatsapp).
Comentamos en familia: ¿Qué perdió Ramón y dónde? ¿De qué estaba cargado el vagón?

a) ¿Te gustaría subirte a un tren? ¡Entonces es hora de viajar! Hacemos un tren, vos podes ser el maquinista y llevar de viaje por toda la casa a tu familia produciendo con el cuerpo y con la voz, los sonidos característicos del tren (campana, silbato y ruedas).



Actividad N°2

- 1) Jugamos con la canción “En un vagón”. Cantamos y hacemos los gestos de la canción.
 - a) Nos divertimos utilizando nuestras maracas para imitar el sonido de las ruedas del tren.
 - b) Cantar la canción y tocar a la vez con las maracas.

ÁREA: ARTES VISUALES. DOCENTE: VICTORIA ORELLANO.

CONTENIDO: Color primario, secundario y terciario.

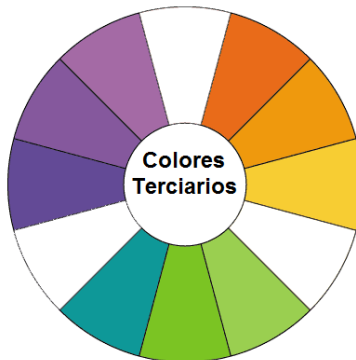
Actividad N°1

Colorea a piñón fijo con sus colores (rojo, amarillo y azul) y las letras del color naranja, verde y violeta.(colores secundarios).



Actividad N°2

2) Decora con papeles de colores terciarios un dibujo que te guste mucho. Veras que son distintos tonos de un mismo color, así que pueden usar diversos papeles (glasé, de golosinas, lo que encuentres).



EDUCACIÓN FÍSICA DOCENTE: PELAYES, FEDERICO.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo: desplazamiento y movimientos sencillos.

Actividad N°1

- Trotar libremente por el patio, a la orden de un adulto sentarse, saltar, aplaudir, etc. Luego variar la forma de desplazarse, trotar hacia atrás, de costado (galope), con cuatro apoyos, repetir esta actividad dos o tres veces. Agregar obstáculos (tubitos de papel, botellas, telas, etc.) libres por el espacio elegido realizar la misma actividad anterior pero esquivar los obstáculos.

Juego. “voy y vengo”: enfrentados, el adulto deberá dar la orden y salir a perseguir al niño antes de llegar a tocarlo deberá decir “cambio” y ahí será el niño quien tendrá que perseguir al adulto.

Descansar sentados en el piso, cantar una canción en familia. Lavarse bien las manos con agua y jabón.

Actividad N°2

- Comenzar la actividad en posición acostado mover: manos, brazos (subir y bajar), piernas (subir, bajar, cruzar), luego mover las piernas en forma de círculos (simular que andan en bicicleta). Después hacer “angelitos” (mover brazos y piernas, juntando y separando). Luego con la familia deberán formar un tren en hilera (uno atrás del otro), el primero será el niño que elegirá como desplazarse: caminar hacia adelante, hacia atrás, trotar hacia adelante hacia atrás, galopar (trotar de costado), saltar etc. Los demás familiares deben seguir imitando la pequeño. Se puede agregar obstáculos y esquivar.

Juego. “El policía y los ladrones”: Marcar una cárcel en el piso (con tizas o sogas, totora etc.) el adulto (policía), sale a atrapar a los familiares (ladrones), para meterlos en el cárcel. Después pueden cambiar los roles con el policía.

Descansar sentados en el piso, cantar una canción en familia. Lavarse bien las manos con agua y jabón.

DIRECTORA: ARIELA FLEURY

