

Jinz N°13 - Esc. Capitán Juan Eugenio De Mallea. Sala 5 Años- Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Matemática.

Escuela: Jinz n° 13 - Anexo Escuela Capitán Juan Eugenio de Mallera

Docente responsable: Heredia, Marianela

Grado/Año: Nivel Inicial Sala: 5 años.

Turno: Mañana.

Contenido: Dimensión: “Ambiente Natural y Sociocultural” – “Matemática”- Número y sistema de numeración- Recitado. Conteo. Lectura de números.

Título de la propuesta: Juegos antiguos y no tan antiguos en familia.

Guía Pedagógica N° 4

Actividades

1. Don Bocón: Se necesita una caja con una perforación grande, pelotitas livianas (pelotas de medias). El juego consiste en hacer puntería a la caja embocando pelotas. Al finalizar la cantidad de pelotas disponibles, contaremos cuántas embocó cada uno de los integrantes de la familia.

2. Bowling: los integrantes tirarán la pelota (cualquier tipo de pelota) y tendrán que tratar de derribar la mayor cantidad de "pinos" (botellas). El que tiró la pelota deberá contar cuántos pinos tiró (el adulto ayuda a contar si es necesario). Luego de dos o tres rondas deben contar cuántos pinos tiró cada uno en total y descubrir quién tiró más.



Artes Visuales: Grabaditos en casa.

Docente: Natalia López

Contenido: Grabado

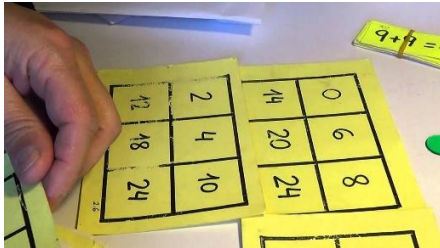
Materiales: Hoja blanca de dibujo, rodillo o pincel, témpera y si no tengo preparo anilina, café, remolacha, destiño en agua papel crepe, o el cartucho de una fibra que no sirve la coloco dentro de un tarrito de alcohol algo que me permita simular ser tempera.

Jinz N°13 - Esc. Capitán Juan Eugenio De Mallea. Sala 5 Años- Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Matemática.

3. Actividad: Realiza un grabado, con ayuda de un mayor busca hojas de árboles, colócala sobre la hoja blanca de dibujo debes trata que no se mueva y por encima pinta con el rodillo o el pincel del color que tengas.



4. Bingo: se repartirá a cada uno de los integrantes de la familia un cartón con números del 0 al 9. Uno tendrá un bolillero y sacará de ahí las bolillas (papelitos con los números escritos). Cuando los integrantes oigan los números que saca quien tiene el bolillero, deberán colocar un elemento (arroz, piedra, poroto, etc.) sobre el número correspondiente en su cartón.



Educación Musical: Festejamos el cumple de los animales cantando

Docente: Gabriela M. Sarmiento

Contenido: "La Voz Cantada"

5. En familia observamos el video enviado por la docente en el que escuchamos y cantamos juntos la canción de saludo de nuestra clase "Yo soy un pulpito" la sonorizamos con nuestro cotidiafono (el video será enviado por WhatsApp).

- En familia observamos el video donde la docente les enseña la canción "Marcha de las hormigas", imitamos los movimientos de la docente al cantar la canción.
- En familia observamos el video donde la docente enseñara la canción " El baile de las hormiguitas", imitamos los movimientos que se presentan en la canción.
- Miramos varias veces el video para memorizar las canciones y sus movimientos.
- Con ayuda de la familia construimos unas antenas de hormiga y grabamos un video cantando y bailando las canciones.

Educación Física: ¡Jugamos y aprendemos desde casa!

Docente: Mariana Giavarini

Contenido: Dimensión: Formación personal y social- El cuerpo y el transporte de objetos

Docentes: Prof. Marianela, Heredia – Prof. Natalia, López – Prof. Gabriela, Sarmiento – Prof. Mariana Giavarinni- Directora: Prof. Patricia, Martínez. pág. 2

Jinz N°13 - Esc. Capitán Juan Eugenio De Mallea. Sala 5 Años- Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Matemática.

Materiales: Una pelota (en caso de que no dispongan de una pelota de goma o de fútbol, la pueden confeccionar con papeles de diario y engrudo).

6. Juego: Mancha puente. El niño corre por el patio o espacio que dispongan y un adulto será la mancha. Al ser tocado el niño se quedará quieto con las piernas separadas y otro integrante pasará por debajo de las piernas para salvarlo. Luego se cambian los roles.

• Caminar o correr pateando la pelota con los pies; empujarla con la cabeza; hacerla picar en el lugar con las dos manos.



• Lanzamiento de la pelota con las dos manos hacia arriba. Si puedo el tomo con las 2 manos de que toque el suelo; sino la deajo picar y luego la agarro.



7. Memo test con números: Se juega entre dos. Se repartirán diez cartas veinte cartas (realizadas de cartón/hojas/cartulina), las que tendrán un número del 0 al 9. Las mismas se colocarán boca abajo en la mesa. Cada integrante debe dar vuelta, por turnos, dos cartulinas tratando de encontrar la coincidencia de número entre las mismas. Gana quien obtiene más parejas de números iguales.



8. Tumba lata: con latas pintadas de diferentes tamaños, se lanza una pelota con el objetivo de derribar todas las latas, se registra la cantidad con cada tiro. Puede jugarse en equipo o individualmente. Se cuenta y se registra las veces que tiran las latas, escribiendo la cantidad por turno.

Jinz N°13 - Esc. Capitán Juan Eugenio De Mallea. Sala 5 Años- Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Matemática.



Educación física: A jugar en casa.

Docente: Mariana Giavarini

Contenido: Dimensión: Formación personal y social- El cuerpo y el transporte de objetos

Materiales: Pelota y tizas.

9. Juego: Tiro al blanco. El adulto deberá realizar el dibujo en el suelo o en una pared, para que el niño lance la pelota, tratando que toque o caiga sobre algún número que le irá dando puntaje. Se cambian los roles y ganará quien obtenga mayor puntaje.



- Juegos de relevos con la pelota: se delimitará con una línea en el suelo la salida y en el otro extremo la llegada. El niño jugará con un adulto o algún integrante de la casa. A la orden de YA deberá hacer lo siguiente: correr con la pelota entre las piernas; picándola; de espalda llevándola sobre la cabeza; pateándola con los pies; en cuadrúpeda baja (como perrito) empujar la pelota con la cabeza, etc.



¡Recuerda lavarte bien las manos! ¡A cuidarse mucho así pronto nos volvemos a reencontrar en el jardín!!

10. Dientes perdidos: el Ratón Pérez perdió los dientes recolectados, el niño deberá ayudarlo a buscarlos por todos lados, cada uno de los integrantes de que participe tendrá una bolsita donde guardará los dientes encontrados. Al finalizar se cuenta cuantos encontró

Jinz N°13 - Esc. Capitán Juan Eugenio De Mallea. Sala 5 Años- Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural- Matemática.

cada uno. Luego el niño se dibuja con los dientes en casa y escribe la cantidad que encontró. El adulto deberá cortar hojas con forma de dientes antes de comenzar y luego esconderlos por la casa.

11. La carrera de la liebre y la tortuga: el adulto realiza el tablero con cartón. El juego de avance con 20 casilleros sin números, el mismo se juega de a dos niños, pero enfrentados ya que el tablero tiene 2 recorridos que cada jugador debe respetar. Los jugadores deberán colocar sus fichas donde comienza el recorrido del casillero. Por turno, cada jugador deberá tirar el dado y avanzar con su ficha en su respectivo recorrido los casilleros como indica el puntaje obtenido en el dado. El juego finaliza cuando el jugador logre llegar al final del recorrido.

Artes Visuales:

Docente: Natalia López

Contenido: Bidimension.

Materiales: Cartón de cajitas de té del que tengas en casa, Tijera, Pegamento y Lápices.

12. Actividad: Con ayuda siempre de un mayor, deberás dibujar sobre el cartón un rostro, y sus partes (Ojos, boca, nariz, pómulos, orejas, pelo, etc.), por separado. Luego recortar cada una y con plasticola pegar todas las partes del rostro dándole la ubicación que más te guste.



Directivo: Martínez, Patricia.