

ENI N° 31 “Patricias Sanjuaninas”

Nombre y apellido de las docentes:

- | | |
|--------------------------|---|
| ✓ Valle Sirena. | |
| ✓ Andrea Díaz. | ✓ Profesor de Educación Plástica:
Jorge Echegaray. |
| ✓ Natalia Martín. | ✓ Profesora de Música: Andrea Blanc. |
| ✓ Marisa Alfonso. | ✓ Profesora de Educación Física:
Josefina Romero. |
| ✓ María Ester Rodríguez. | |

Sección: 5 años turno mañana y tarde.

Propuesta Pedagógica N°10:

“NOS REENCONTRAMOS JUGANDO”

CAPACIDADES GENERALES:

- Comunicación: Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.
- Resolución de problemas: identificar, analizar y describir una situación problemática.

DIMENSIÓN: Ambiente natural y socio cultural. **ÁMBITO:** Matemática. **NÚCLEO:** Número y sistema de numeración. **CONTENIDO:** Número para comparar cantidades.

ACTIVIDADES:

PROPUESTA N° 1: “A LLENAR EL TABLERO”



Valle Sirena-Andrea Díaz-Natalia Martín-Marisa Alfonso-M. Ester Rodriguez

Josefina Romero-Jorge Echegaray-Andrea Blanc

Inicio: en una hoja dibujamos un tablero que tendrá 20 casilleros, necesitamos un mazo de cartas y tapitas, botones, porotos, lo que tengamos en casa. le explicamos al niño que deberán sacar una carta del mazo y el número que ella contenga es el que avanzamos en el tablero, si saco la carta número 6 avanzo 6 casilleros. el juego finaliza cuando alguno de los jugadores llegue al final.

Desarrollo: jugamos con el niño hasta que su interés decaiga.

Comunicación: conversamos sobre el juego, cómo se sintieron, de qué otra forma podríamos jugarlo, anotamos cuántos casilleros tiene el ganador.

PROPUESTA N° 2: “JUEGO DE LA GUERRA” (con cartas españolas)

Inicio: Con el mazo de cartas españolas y con una cantidad de jugadores de 2 ó más. Primero observamos las cartas y decimos que vemos en cada una (pinta, números, etc). Se reparten todas las cartas entre los dos jugadores ó más, cada jugador da vuelta la primera carta de su pilón al mismo tiempo y el que tiene el número más alto se lleva todas las cartas. Si los dos sacan las cartas con el mismo número se inicia la guerra. Cada jugador pone otra carta de su pilón dada vuelta (sin que se vea el número) sobre la primera carta y se deja allí y luego dan vuelta otra carta al mismo tiempo y el que saca el número más grande gana y se lleva todas las cartas.

Desarrollo: jugamos en familia las veces que se quiera, se puede ir registrando la cantidad de cartas que cada jugador juntó en cada partida. El juego termina cuando alguno de los dos jugadores se queda sin cartas. Gana el que tiene más cartas.

PRIMERA JUGADA	
Nombre	Cantidad de cartas
SEGUNDA JUGADA	
Nombre	Cantidad de cartas

Comunicación: observamos lo registrado, contamos las cartas del ganador y las del perdedor, comparamos las cantidades, cuánto le faltó al que perdió, etc.

Valle Sirena-Andrea Díaz-Natalia Martín-Marisa Alfonso-M. Ester Rodriguez

Josefina Romero-Jorge Echegaray-Andrea Blanc

PROPUESTA N° 3: “EL CINCO GANADOR”

Inicio: En familia proponemos jugar con cartas, presentando un mazo español: ¿Conoces éstas cartas? ¿Qué tienen? (Número y pinta), comentando que en éste juego al que le toca el número 5 es afortunado... ¿Por qué será?... ¡Vamos a jugar!

Desarrollo: Repartimos todas las cartas y cada uno coloca las suyas hacia abajo sin mirar, luego todos al mismo tiempo damos vuelta una en el centro de la mesa. El que tira la carta con el número 5 se queda con todas las cartas, si nadie tira un 5, se vuelve a jugar... Gana el que más cartas juntó.

Comunicación: Comentamos entre todos... ¿Contamos cuántas cartas tenemos cada uno? ¿Quién ganó? ¿Por qué? ¿Podemos cambiar el número 5 por otros números? ¿Cuáles? ¿Lo volvemos a jugar?

PROPUESTA N° 4: “LA CASITA ROBADA”

Inicio: Buscamos un mazo de cartas y nos sentamos con el pequeño y conversamos sobre el juego de cartas, ¿Conocen alguno? ¿Les gustaría que juguemos? Seguidamente les explicamos el juego: “La Casita Robada”. El jugador de edad más grande es el que mezcla las cartas y las reparte, dando tres a cada jugador, de una por vez, dejando luego cuatro cartas boca arriba sobre la mesa. Deja el mazo boca abajo y a su lado, ya que cuando cada jugador haya jugado sus tres cartas, debe repartir otras tres a cada uno. El juego es comenzado por el que se encuentre del lado derecho del que repartió las cartas llamado también "mano", quien, si tiene entre sus cartas alguna que sea de igual número con las de la mesa, baja la suya reuniendo con la otra y diciendo qué cartas junta, por ejemplo: "cuatro con cuatro". Si hubiera sobre la mesa dos cartas de igual número, sólo podrá robar una de ellas. Las dos cartas que así reúne las coloca hacia arriba a su lado iniciando así su tesoro (pozo) y pasa el turno al siguiente; las cartas que en sucesivas manos vaya reuniendo, las ubicará sobre las que ya tenga. El siguiente jugador podrá, con alguna de sus cartas, juntar con cualquiera de las de la mesa o con la superior del pozo del contrario. Esto último, siempre y cuando ambas sean de diferente número, ya que si la carta superior del pozo del contrario tuviera, por ejemplo, un cuatro, habiendo otro cuatro sobre la mesa, no podrá robarle al jugador, debiéndose limitarse a juntar su cuatro con el de la mesa. Hecha cada jugada, el turno pasa al siguiente jugador, procediendo de la misma manera. Una vez que todos han jugado sus tres cartas, el que da cartas reparte otras tantas

Valle Sirena-Andrea Díaz-Natalia Martín-Marisa Alfonso-M. Ester Rodriguez

Josefina Romero-Jorge Echegaray-Andrea Blanc

a cada jugador. Acabado el mazo y jugadas las tres últimas cartas por cada jugador, finaliza la partida, resultando ganador aquél que más cartas haya logrado reunir en su tesoro (pozo).

Desarrollo: Jugamos al juego de “La Casita Robada” hasta que haya un ganador. Se puede repetir el juego si el niño quiere.

Comunicación: Le preguntamos: ¿Te gustó? ¿Te divertiste? ¿Te gustaría que otro día lo volvámos a jugar?

PROPUESTA N° 5

Dimensión: Personal y social. Ámbito: Educación Física. Contenido: Coordinación de habilidades combinadas en cadena de dos.

Para comenzar realizamos entrada en calor con la canción de los animales: <https://www.youtube.com/watch?v=dYdEORMO65o>

Para realizar los movimientos necesitamos una silla firme, un almohadón, una línea marcada en el suelo, 3 zapatillas, una pelota de cualquier tamaño.

Trabajamos con el almohadón, lo trasladamos con las diferentes partes del cuerpo de un lugar a otro, primero caminando, luego trotando y al finalizar corriendo.

Colocamos en medio del circuito una silla firme, caminamos trepamos la silla bajamos y seguimos caminando, luego hacemos lo mismo, pero trotando. Realizarlo unas 3 veces con cada tipo de desplazamiento.

Colocamos las zapatillas en línea separadas a un metro y realizamos desplazamientos en sig sag: caminando, trotando, hacia atrás, saltando y en cuatro apoyos.

Delimitar con una línea, tomar la pelota y hacer que pique sobre la línea luego que pase por encima de ella, y al finalizar realizamos trote hasta la línea con la pelota en la mano, al llegar la lanzamos hacia una pared o espacio grande con un mano primero y luego con la otra. Para finalizar con todos los elementos utilizados armamos un circuito de ejercicios y lo realizamos 3 veces: la primera caminando y las dos últimas trotando, ¡¡¡PODEMOS DESAFIARNOS TOMANDO EL TIEMPO QUE NOS DEMORAMOS EN HACERLO!!!

Luego de realizar todas las actividades, tomamos un almohadón o manta y sobre el suelo vamos a descansar, hacemos respiraciones profundas (varias) y relajamos el cuerpo...

Pensamos: ¿Cuál es el desplazamiento de los trabajados que más te gustaron hacer?

PROPUESTA N° 6 Dimensión Comunicativa y Artística Ámbito MÚSICA

Valle Sirena-Andrea Díaz-Natalia Martín-Marisa Alfonso-M. Ester Rodriguez

Josefina Romero-Jorge Echegaray-Andrea Blanc

Contenido: cancionero infantil, textura musical, género y estilo. **Tema:** Oigan a mi Pingo, cancionero infantil

1- Usamos un elemento reciclable como un tarro de durazno o arvejas, vaso de yogurt o tapitas de café para golpear imitando las patas del caballo como ven en el video realizado por la profesora Andrea Blanc. Link <https://youtu.be/B2lmgKOMiNA> también podemos tomar una escoba de casa y salir a pasear por el patio con nuestro caballito, al paso, al trote y galope.

2- Escuchamos la canción Oigan a mi Pingo y memorizamos cantando la letra. Link <https://youtu.be/DM0p1tdA8y4>

PROPUESTA N° 7

10

"Mariposas" Contenido: Introducción al Modelado

Podemos hacer antes de comenzar un ejercicio de movimiento, utilizamos de los que hemos hecho antes (5 y 7 minutos) Enlace : <https://youtu.be/A-qW1nw1PU4>

Luego buscamos un lugar para realizar la vivencia, lo limpiamos y delimitamos

MATERIALES: Dos o tres servilletas de papel blancas (también podemos usar fiselina blanca) alambre forrado, lana gruesa o piola, crayones de colores.

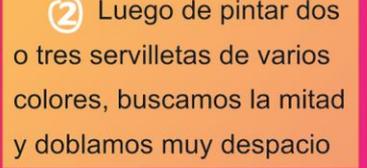
Ed. Plásticas



1 Sentimos con los dedos la textura de la servilleta. Es delicada, y por eso vamos a pintar suavemente círculos de distintos colores (con crayones)



2 Luego de pintar dos o tres servilletas de varios colores, buscamos la mitad y doblamos muy despacio

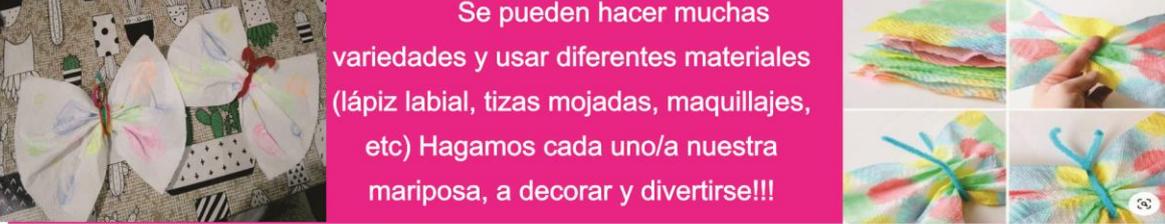


3 Atamos con el alambre o la lana y le damos la forma a las antenas de nuestra mariposa.



Unir los dos dedos

Se pueden hacer muchas variedades y usar diferentes materiales (lápiz labial, tizas mojadas, maquillajes, etc) Hagamos cada uno/a nuestra mariposa, a decorar y divertirse!!!



Valle Sirena-Andrea Díaz-Natalia Martín-Marisa Alfonso-M. Ester Rodriguez

Josefina Romero-Jorge Echegaray-Andrea Blanc

Dimensión: Personal y social. Ámbito: Educación Física. Contenido: Juego motor.

Entramos en calor con la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=dYdEORMO65o>

Vamos a jugar con números: Cada número representa un tipo de movimiento que el niño debe ejecutar. Vamos a comenzar jugando con la opción A, después de una pausa podemos cambiarnos a la opción B:

OPCIÓN A: 1: caminar, 2: correr, 3: saltar, 4: bailar, 5: esconderse.

OPCIÓN B: 1: correr y trepar, 2: correr y saltar, 3: bailar y cantar.

Con la ayuda de un adulto y la participación de todos los que quieran jugamos, quien dirige el juego deberá explicarles a los niños que deben realizar cada vez que dice un número, podemos buscar música para este juego y divertirnos.

Dimensión Comunicativa y Artística. Ámbito MÚSICA

Miramos el siguiente link: <https://youtu.be/2Bo7F6ZlmJ8>

1-Vamos a Aprender a realizar un tambor con elementos de casa, bien bonito, para acompañar la marcha de los soldados cuando desfilan.

2- Invitamos a algún familiar y marchamos con la canción del soldadito mientras tocamos el tambor hecho en casa. Link :https://youtu.be/rVL67f3w6_Y

Directora: Claudia B. Albar Díaz

Valle Sirena-Andrea Díaz-Natalia Martín-Marisa Alfonso-M. Ester Rodriguez

Josefina Romero-Jorge Echegaray-Andrea Blanc