

ENI N 27 “Julio Cortázar” Salas de 5 años. Áreas Curriculares: Formación Personal y Social: autonomía – Educ. Física. Comunicativa y Artística: lenguaje-oralidad Plástica. Música. Ambiente Natural y Social: Matemática– Juego.

ESCUELA DE NIVEL INICIAL N° 27 “JULIO CORTÁZAR”

Propuesta Pedagógica N°5 “Nivel Inicial”

Docentes responsables: Gloria Pérez – Beatriz Hernández – Karina Ramírez – Mariela Garramuño – Graciela Godoy - Victoria Bloch – Rosana Regalado - Ana Laura Ríos - Natalia Martín - Daniel Álvarez.

Salas: 5 años

Turno: Mañana y Tarde

Directora: Laura Romero - **Vicedirectoras:** Victoria Flores y Graciela Godoy

Áreas curriculares: Formación Personal y Social: Autonomía-Ed. Física. Ambiente Natural y Social: Matemáticas. Comunicativa y Artística: Lenguaje-Oralidad-Música-Plástica-Juego

Título de la propuesta: **JUEGOS Y JUGUETES**

Contenidos: Conocimiento y dominio del cuerpo y los objetos del ambiente. Aceptación de pautas y normas. Conversación con interlocutores cercanos. Creatividad y la imaginación. Exploración de materiales. Organización del espacio bidimensional y tridimensional, líneas. Reciclar y reutilizar materiales que no son degradables. Aceptación de normas, pautas y límites en el juego. Disfrute del juego. Recitado y conteo del número en distintos contextos. Control progresivo del movimiento. Timbre, sonidos del entorno. Procedencia del sonido-lejos, cerca. Intensidad.

DÍA 1

1) TA-TE-TI. (Contenido: Organización del espacio bidimensional y tridimensional).

Encuentra 10 piedras o tapitas de gaseosas y un trozo de cartón de cualquier medida. A las piedras o tapitas las puedes colorear con el material que tengas en casa. Realiza en la parte superior de 5 piedras o tapitas una cruz y un círculo a las otras. Por último deben quedar 5 cruces (x) y 5 círculos (o). Al cartón, mamá o papá le dibujan 2 líneas verticales bien separadas una de otra, 2 líneas horizontales también separadas una de la otra.

2) JUGAR AL TA-TE-TI. (Contenido: Aceptación de normas y límites en el juego).

Es un juego de 2 participantes. Colocar el cartón sobre una mesa o sobre el suelo, cada participante tendrá las “fichas” que elijan, cruces o círculos; una vez elegidas las fichas comenzar el juego, colocando una ficha por turnos, en un cuadrado del cartón. 1

Docentes responsables: Gloria Pérez – Beatriz Hernández – Karina Ramírez – Mariela Garramuño – Graciela Godoy - Victoria Bloch – Rosana Regalado - Ana Laura Ríos - Natalia Martín - Daniel Álvarez

ENI N 27 “Julio Cortázar” Salas de 5 años. Áreas Curriculares: Formación Personal y Social: autonomía – Educ. Física. Comunicativa y Artística: lenguaje-oralidad

Plástica. Música. Ambiente Natural y Social: Matemática– Juego.

Los participantes deben colocar sus fichas de manera que queden en línea recta. Gana el que logra colocar 3 cruces o 3 círculos en línea recta primero, en forma horizontal o vertical o diagonal.

DÍA 2:

1) TRANSFORMERS. (Contenidos: Creatividad y la imaginación. Reciclar y reutilizar materiales - Disfrute del juego)

Buscar en familia todas las cajas que encuentren en casa, pueden ser de varias formas y tamaños para transformarte en robots, auto, heroínas robóticas etc. o armar algo divertido para jugar. Con ayuda de la familia cortar y pegar las cajas necesarias para armar el personaje de TRANSFORMERS o juguete que más te guste, una vez armado el personaje o juguete, decorarlo a gusto del niño/a, luego dramatizar lindas aventuras ¡¡ que se diviertan!!



2) Educación Física. Contenidos habilidades motoras básicas-

Material: bolsitas, pelotas, papel de diario o revista, globos, botellas, etc. **Lanzar con 2 manos:** Arriba, adelante y atrás una pelota o pelota de papel, bolsita, pompón. **Lanzar con 2 manos:** Arriba, adelante una pelota o pelota de papel, bolsita, pompón etc., **y atraparla.** **Lanzar con una y otra mano** una pelota o pelota de papel, bolsita, pompón etc. **y atraparla con las dos manos.** **Lanzar por arriba o por debajo de una sogá con 1 y 2 manos.** **Lanzar adentro y afuera** de un aro dibujado en el piso o en la pared. Juegos: “El camión de manzanas “embocar dentro de una caja destinos objetos como pompones, tapitas, pelotas.

ENI N 27 “Julio Cortázar” Salas de 5 años. Áreas Curriculares: Formación Personal y Social: autonomía – Educ. Física. Comunicativa y Artística: lenguaje-oralidad Plástica. Música. Ambiente Natural y Social: Matemática– Juego.

DÍA 3:

1) A JUGAR CON LA MEMORIA. (contenidos: Exploración de materiales. Recitado y conteo)

Buscar entre los elementos que tengamos en casa: 10 tapitas del mismo tamaño (ejemplo: tapitas de botellas de gaseosas); pintar cada tapita del mismo color; recortar en hojas de papel blanco 10 círculos, pintar con lápices de colores, dos circulitos de color rojos, 2 celestes, 2 amarillos, 2 verdes y 2 marrones. Pegar los circulitos, en la parte interna de las tapitas. Colocar las tapitas boca abajo, sobre una superficie plana, mezclar y por turno ir levantando dos tapitas; si al dar vuelta las tapitas coinciden en color es punto para el jugador; si por el contrario el jugador da vuelta tapitas de diferente color, tendrá que volver a colocar las tapitas en la posición inicial y esperara su próximo turno.

Nota: La idea del juego es memorizar la posición de las tapitas que tienen el mismo color. A jugar. Suerte...!!!

2) Música. Contenidos: Timbre sonidos del entorno.(Procedencia cerca-lejos).Intensidad

¡Hola! para la actividad de música te propongo que salgas, al patio de tu casa, y escuches en silencio los sonidos de la naturaleza. (Los sonidos de la naturaleza son las cosas que estaban antes de la existencia del hombre, como por ejemplo, el sonido del viento, pájaros, lluvia, etc.). ¿Qué sonidos de la naturaleza escuchas? ¿De dónde viene ese sonido? ¿Los escuchas cerca o lejos? Reproduce con tu voz los sonidos que escuchaste.

DÍA 4:

1) JUGUETES MARAVILLOSOS PARA JUGAR A SER GRANDES (contenidos: Reciclar y reutilizar materiales que no son degradables. Creatividad y la imaginación).Confeccionar con ayuda de la familia una cocinita de cartón con elementos que tengan en casa. Elementos: 1 caja grande por ejemplo de mercadería, tapitas de gaseosas (para las perillas), platito descartables o cd (para las hornallas), papeles de colores o el que tengan (optativo por si desean forrar la caja). Comiditas de barro o sopitas de piedritas te saldrán riquísimas A construir...!!

3

Docentes responsables: Gloria Pérez – Beatriz Hernández – Karina Ramírez – Mariela Garramuño – Graciela Godoy - Victoria Bloch – Rosana Regalado - Ana Laura Ríos - Natalia Martín - Daniel Álvarez

2) **Artes Visuales:** Contenidos: Líneas según su trayectoria y dirección. Líneas rectas y curvas. Propuesta: “Juego con las líneas”

Observar con atención las imágenes: Luego, un adulto, pregunta lo siguiente: ¿Qué veo en las imágenes? ¿Cómo se llaman?, ¿A qué formas se parecen las líneas rectas? ¿Y las curvas?



Buscarán en casa elementos como por ejemplo: palitos de árboles secos o de helado, lápices, etc. Luego en el patio, sobre una mesa o en el piso, la consigna será: formar diferentes líneas como observaron en las imágenes, y por ultimo realizarán (casitas, estrellas, animalitos, etc.)

DÍA 5:

1) **LABERINTO DE BOLAS.** (Contenidos: Conocimiento y dominio del cuerpo y los objetos del ambiente. Disfrute del juego).



Materiales necesarios: Sorbetes, palitos de helado, escarbadienes, tablitas etc.; tijeras; cinta adhesiva; tapa de una caja de zapatos; plasticola. Lo primero será diseñar el laberinto, dibujando en el reverso de la tapa un recorrido, luego cortar los sorbetes o el material que hayas elegido, para hacer las paredes del laberinto, dos por cada pared uniéndolos con la cinta adhesiva. Disponer las paredes del laberinto conforme al diseño realizado, pegando las paredes con abundante plasticola; dejamos secar bien. **Nota:** Este juego se puede jugar con balitas o pelotitas de plástico pequeñas, gana el que recorre el laberinto en menos tiempo.

4

Docentes responsables: Gloria Pérez – Beatriz Hernández – Karina Ramírez – Mariela Garramuño – Graciela Godoy - Victoria Bloch – Rosana Regalado - Ana Laura Ríos - Natalia Martín - Daniel Álvarez

ENI N 27 “Julio Cortázar” Salas de 5 años. Áreas Curriculares: Formación Personal y Social: autonomía – Educ. Física. Comunicativa y Artística: lenguaje-oralidad Plástica. Música. Ambiente Natural y Social: Matemática– Juego.

1) Educación Física. (Contenido: control progresivo del movimiento)

Saltar con dos pies adentro de los aros dibujados en hileras. Saltar sogas sucesivamente a distintas alturas. Saltar bastones colocados en hileras. Saltar sobre bolsitas. Saltar con un pie alternadamente.

Juegos: Carrera de los canguros: dentro o afuera de la casa realizar una carrera en donde tendrá que saltar con los dos pies sorteando distintos obstáculos hasta el final.

Vuelta a la calma: Sentado como indiecito o acostado con los ojos cerrados. Respirar profundo.

DIA 6

1) PESCA DE NARICES. (contenidos: Disfrute del juego).

Utilizar 2 recipientes por persona con crema para el cuerpo, la cara o de manos y unos pompones de algodón. Pueden jugar en el suelo o en una mesita de rodillas para que les resulte más fácil. Cada jugador tiene delante 2 recipientes, uno con pompones y otro vacío. Primero se untan un poquito de crema en la nariz y juntan las manos por detrás en la espalda. El juego consiste en tomar los pompones con la nariz (se quedarán pegados a la crema) y pasarlos al recipiente vacío. La persona que consiga pasar más pompones en un minuto gana.

2) JUGAR A LA PAYANA.(Conteo)

Encontrar cinco piedritas pequeñas, las más bonitas que encuentres, practicar lanzar hacia arriba y volver a atrapar MUY DESPACIO. Cuando lo consigas varias veces, sin que se caiga de tu mano, trata de tomar una por una las otras piedritas que están en el suelo. A practicar en familia.

DIA 7:

1) ALFOMBRA VOLADORA. (Contenidos: Disfrute del juego).

Necesitamos por equipo, una toalla o un cartón para que sea la alfombra, suficientemente grande como para que quepa una persona sentada. Es ideal jugar en un pasillo o galería.

Se trata de una carrera. Una persona de cada equipo se sienta sobre la alfombra con las piernas dobladas. Para desplazarse tendrán que ir moviendo la cola y los pies de adelante hacia atrás con fuerza para hacer un mayor recorrido en menor tiempo.

El jugador que recorre más distancia en un menor tiempo gana el juego.

5

Docentes responsables: Gloria Pérez – Beatriz Hernández – Karina Ramírez – Mariela Garramuño – Graciela Godoy - Victoria Bloch – Rosana Regalado - Ana Laura Ríos - Natalia Martín - Daniel Álvarez

ENI N 27 “Julio Cortázar” Salas de 5 años. Áreas Curriculares: Formación Personal y Social: autonomía – Educ. Física. Comunicativa y Artística: lenguaje-oralidad Plástica. Música. Ambiente Natural y Social: Matemática– Juego.

2) Artes Visuales. Contenidos: Líneas según su trayectoria y dirección. Líneas rectas y curvas.

Con objetos tales como vasos, tapitas, botellas plásticas, lanas, piolas, etc. crearán uniendo con distintas líneas, un camino lo más largo posible, luego cantando la canción que más les gusta, darán un paseo (por el patio de casa). La consigna será pasar sin salirse de las líneas, si es un camino realizado con (lanas o piolas) y esquivando (si está formado con botellas, vasos, entre otros).

DIA 8:

1) Música. (Contenido: Timbre sonidos del entorno, Procedencia cerca-lejos).

Te propongo que mires el video con sus imágenes y puedas escuchar los sonidos, aquí te dejo el link <https://youtu.be/noQTk4mOmlQ>

Recuerda que sonidos escucharon y reproducélos con la voz o cuerpo.

2) VAMOS DE PESCA... (Contenido: Recitado y conteo del número en distintos contextos.).

Con ayuda de mamá dibujar y recortar pececitos (con el material que tengas en casa), la cantidad que quieras (mientras más pececitos sean mejor para el juego), colocarles en la boca de los pececitos un ganchito de alambre, luego buscar varias ramas de árbol y atar en un extremo una cuerda, piola, tanza, lana, etc. para simular cañas de pescar, en el otro extremo de la cuerda colocarle un pedacito de imán o ganchito de alambre, para poder pescar los pececitos. Cantidad mínima de participantes 2.

Colocar todos los pececitos en la mesa o suelo, cada participante tomará una caña y tratará de pescar la mayor cantidad de peces, en 1 minuto, ganará el juego el participante que más pececitos tenga

¡HASTA PRONTO!

Docentes responsables: Gloria Pérez – Beatriz Hernández – Karina Ramírez – Mariela Garramuño – Graciela Godoy - Victoria Bloch – Rosana Regalado - Ana Laura Ríos - Natalia Martín - Daniel Álvarez