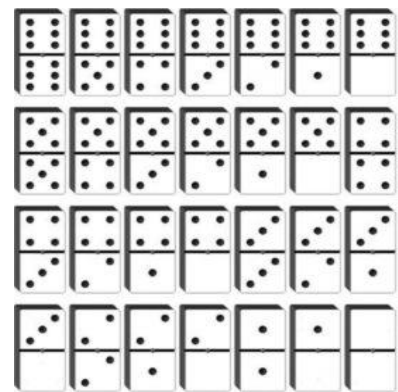


Propuesta Pedagógica N°16

- E.N.I. N° 38
- Docentes responsables: Angelita Calderón –Sol Matar- Verónica Pineda- Silvana Sánchez- Juan Delgado-Romero Pamela –Valeria González
- Residentes: Mónica Araya - Agustina Rivero - Luciana Gilyam
- Sala de 5 años
- Turno: mañana
 - **Título de la propuesta:** Armo mí primer dominó. **Contenido:** Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.
 - **Capacidad:** Aprender a aprender.

Hacer un dominó casero para niños es algo realmente divertido y sencillo. A trabajar.

1. Debes hacer **28 fichas de 2cm de ancho por 4 cm de largo en papel, después pegarlas sobre cartón y pintar los puntos y líneas de cada ficha con el marcador de color como esta en la plantilla.**



2. Ya tienes listas tus fichas de dominó. **Ahora a jugar.**

3. **Cómo jugar:** Colocar las fichas con los puntos hacia abajo sobre la mesa y mezclarlas. Si son dos jugadores cada uno tomará 6 fichas, si son más jugadores cada uno solo tomará 5, cada jugador solo debe ver sus fichas. El resto de fichas se dejan en la mesa hacia abajo. El primer jugador colocará una de sus fichas hacia arriba. El siguiente jugador deberá colocar una ficha que encaje con una de las imágenes de la ficha colocada por el primer jugador así se va armando una cadena de dominó siempre respetando la imagen que tiene la última ficha en los extremos de la cadena ; si el jugador que sigue no tiene ninguna ficha que encaje deberá tomar otra ficha de la mesa hasta encontrar una que sea como la que inició el juego así se va repitiendo por jugador, el juego finaliza cuando uno de los jugadores se queda sin ficha y es el ganador.

Actividad para el cuaderno: Coloca en tu cuaderno el nombre de los jugadores y los partidos ganados.

MÚSICA

➤ **Título de la propuesta:** “Disfrutamos de diferentes géneros musicales.

Contenidos: Género. Reconocimiento de diferentes obras vocales e instrumentales.

Capacidad: Comunicación

- Escuchar los siguientes ejemplos: “MONSTRUO DE LA LAGUNA” de Canticuenticos y CHACARERA JERINGOSA” de Canticuenticos

Link: <https://youtu.be/eFdUXU9ZGIs>

Link: https://youtu.be/K6_PZ_LTMEw

¿Qué canción te gusto más? ¿Por qué? ¿Qué tiene de diferente con la anterior? ¿Cuál te gustó más? ¿Qué voz aparece en la canción hombre, mujer o niño? ¿Qué instrumentos consideran que aparecen en la canción? ¿Pueden decirme en que momento?

Para finalizar puedes elegir una y bailarla.

➤ **Título de la propuesta:** Guerra de cartas **Contenido:** Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas. **Capacidad:** Comunicación

- **Juego de cartas:** Participa toda la familia y necesitan naipes españoles (los de truco). Utilizar hasta el 9. Se reparten todas las cartas bien mezcladas y cada jugador colocará sus cartas hacia abajo.

A la cuenta de 3 los jugadores dan vuelta la primera carta de su pila. El jugador que tenga la carta más grande se lleva todas las cartas de los jugadores. Puede suceder que se presente un empate, entonces esos jugadores desempatarán dando vuelta otra carta. El juego termina cuando uno de los jugadores se queda con todas las cartas.

EDUCACIÓN FÍSICA

➤ **Título de la propuesta:** “Tradición” **Contenidos:** Conocimiento de reglas de juegos tradicionales, para la cultura del niño, su comunidad y su familia. **Capacidad:** Comunicación.

➤ **Gallinita ciega:** Se deberá elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido deberá taparse los ojos con un pañuelo.

El resto de los participantes se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, tomados de las manos. La "gallinita" debe dar dos vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.



Al comenzar a jugar los participantes cantaran “*Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da dos vueltas y la encontrarás.*”

Vuelta a la calma: En ronda los participantes deberán realizar:

Parados: somos un muñeco de nieve que se derrite poco a poco.

Acostados: Imaginar que somos un muñeco de madera y me convierto en un muñeco de trapo.

Nos convertimos en un bicho bolita que nadie puede abrir, pasado el peligro nos relajamos.

En parejas: Soy un árbol de ramas duras y firmes (tensión) el leñador va cortando mis ramas de a poco van cayendo a medida que son cortadas.

- **Título de la propuesta:** Brujita de colores **Contenido:** Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas. **Capacidad:** Comunicación.
 - **BRUJITA DE LOS COLORES:** Invitaremos a algunos integrantes de la familia a participar del juego. El juego consistirá en que elijan a una bruja y un color para cada uno de los participantes. Luego, la bruja tocará la puerta y los niños le preguntarán ¿Quién es? Y la bruja contestará: “Soy la bruja de los colores y vengo a buscar un color” y elegirá un color al azar. El niño que haya seleccionado ese color tendrá que salir corriendo para que la bruja lo atrape y tratará de volver a la ronda, donde está el resto de los niños. Si lo logra cambia su color por otro y seguirá jugando, sino lo logrará y la bruja lo atrapará el niño pasa a ser un brujito y ayuda a la bruja a atrapar a los niños. El juego termina cuando todos se convierten en brujitos.

ARTES VISUALES

- **Título de la propuesta:** construyendo una pista **Contenido:** Color / textura

Capacidad: Comunicación y Resolución de problemas.

Para pintar materiales sugeridos en Guías anteriores: Cartón, Tubos de cartón, Auto de juguete, pelotas, etc.

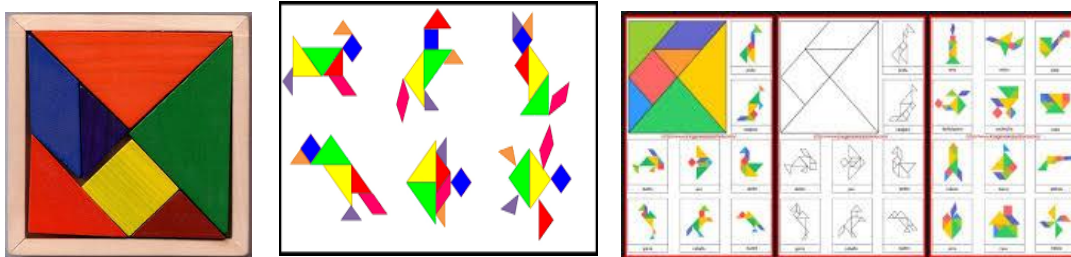
Buscar un cartón de tamaño grande como se observa en la imagen, está será la base para la actividad. En uno de los extremos realizar un orificio por donde luego va a ingresar el auto. Ahora pintar los tubos de cartón de diferentes colores y cortar por la mitad. A continuación, sobre la base de cartón grande pegar los tubos de cartón en diferentes direcciones como se observa la imagen, una vez terminado, colocar el cartón verticalmente apoyado sobre la pared de casa, la idea es que el niño disfrute de esta actividad jugando entonces por orificio que realizaron anteriormente colocar el auto o pelota y observar el recorrido que realiza por el circuito que el realizó. Esta actividad la pueden repetir las veces que quieran.



- **Título de la propuesta:** ¡Jugamos al Tangram en familia! **Contenido:** Iniciación en el conocimiento de los cuerpos y figuras geométricas **Capacidad:** Trabajo con otros.

Actividad de cuaderno: El Tangram (chino: 七巧板, "siete tableros de astucia", haciendo referencia a las cualidades que el juego requiere) es un juego chino muy antiguo, consistente en formar siluetas de figuras con las siete piezas dadas sin solaparlas. Las 7 piezas, llamadas "Tans", son las siguientes:

5 triángulos de diferentes tamaños 1 cuadrado 1 paralelogramo romboide. Normalmente los "Tans" se guardan formando un cuadrado. Luego, de que realicen el cuadrado escribirán y pegarán: Juego reglado: "El Tangram" en imprenta mayúscula en su cuaderno.



MÚSICA

- **Título de la propuesta:** "Disfrutamos de diferentes géneros musicales". **Contenido:** Género. Reconocimiento de diferentes obras vocales e instrumentales. **Capacidad:** Comunicación.

Escuchar los siguientes ejemplos "BATE CON LA CUCHARITA" de Canticuenticos y "EL MAMBORETA" de Canticuenticos.

Link: <https://youtu.be/EoGdJbkWoDU>

Link: <https://youtu.be/-ilPkg2TKzI>

¿Qué canción te gustó más? ¿Por qué? ¿Qué tiene de diferente con la anterior?

Para finalizar, bailarán la primera canción acompañándola con un rayador de cocina y la segunda canción con los pies.

- **Título de la propuesta:** El Anillo **Contenido:** Inicio y elaboración de estrategias teniendo en cuenta las acciones realizadas por los compañeros del juego
Capacidad: Comunicación –Aprender a aprender.
- “El anillito” (También puede ser un botón o una piedrita) ¿Cómo se juega? Todos sentados en la ronda, cada uno tienen que unir las palmas de sus manos como si fueran un cuenco para beber agua, pero más cerraditas. El que tiene el anillo lo sostiene poniendo las manos en igual posición y escondiendo el anillo entre sus palmas. Va por la ronda pasando sus palmas por entre las de cada uno de los niños, y con mucho disimulo deja caer el anillo en las manos de alguno de ellos. Sigue pasando hasta llegar al final de la ronda como si el anillo estuviera aún en su poder. Una vez que pasó por todas las manos, elige a alguien que adivine ¿quién tiene el anillito? Todos los niños deben seguir con las manos en la posición inicial de modo



que nadie se dé cuenta si lo tiene o no. El desafío está, justamente, en disimular y que nadie note quién tiene el anillito. Hasta que uno adivina y pasa a ser quien tiene el anillito.

- **Título de la propuesta:** Campeonato de bolos **Contenido:** Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas
Capacidad: Aprender a aprender.

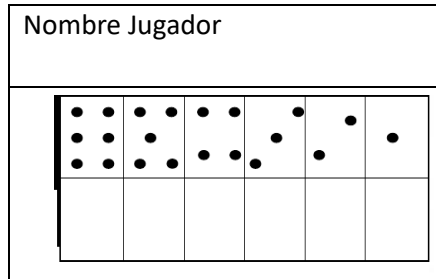
Actividad para el cuaderno: Con los bolos realizados en las guías anteriores, organizar un campeonato en familia.

Anota en el cuaderno: con lápiz negro los participantes, puntos y al finalizar marca el nombre del ganador con rojo.

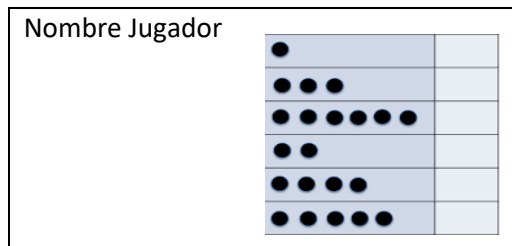
Título de la propuesta: Mini generala **Contenidos:** Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas. **Capacidad:** Aprender a aprender

- **Juego Generala:** Se puede jugar con dos o más jugadores y se necesitan los siguientes materiales 1 tablero para cada jugador y 1 dado convencional.

¿Cómo se juega? Cada jugador, por turno, tira el dado y marca en el tablero la casilla que tiene dibujada la misma cara del dado que obtuvo. Si al tirar el dado le toca un número que ya está marcado tiene que ceder su turno al próximo jugador. Gana el jugador que logre llenar primero los 6 casilleros.



Variante 2 para jugar a la mini generala es colocando las constelaciones de los dados en diferentes posiciones del tablero siguiendo las mismas reglas que la primera variante.



Variante 3 para jugar es cambiando las constelaciones del tablero por números, siguiendo las mismas reglas que la primer variante.

1		
2		
3		
4		
5		
6		

Actividad para el cuaderno: Escribir el nombre del juego “GENERALA” y pegar el tablero.

Artes visuales

- **Título de la propuesta:** panel de texturas. **Contenido:** Color / textura / forma **Capacidad:** Comunicación y Resolución de problemas.

E.N.I N° 38 –Educación Inicial- sala de 5 años – áreas integradas

-Hojas de colores, Telas de diferentes texturas, esponja, lana, lija, cartón corrugado, virulana, algodón, plástica, etc.

Con ayuda de un adulto buscar los materiales necesarios para realizar un panel de texturas. A trabajar, clasificar los diferentes materiales que tengan y pegarlos en las hojas, dando a cada hoja su estilo. Una vez que terminaron buscar un retazo de tela o un papel grande y armar el panel de texturas colgar en su casa. Esta actividad les ayudará a identificar los distintos tipos de texturas, como se observa en la imagen.

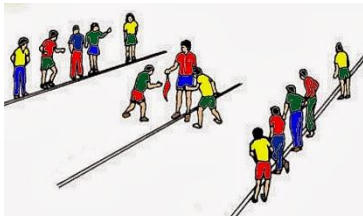


EDUCACIÓN FÍSICA

- **Título de la propuesta:** “La tradición” **Contenidos:** Disfrute y placer por los juegos tradicionales **Capacidad:** Comunicación y Jugar con el otro.

● Juego del pañuelo

Se deberá elegir al árbitro, que será alguien mayor. Se formarán dos grupos y se organizarán entre ellos dando un número a cada participante, por ejemplo, del 1 al 5. Si el número de integrantes fuera impar, en el equipo con menos jugadores uno de los participantes puede tener dos números.



Se trazarán una línea en el suelo a la altura del árbitro, que se sitúa en un extremo con el brazo extendido y el pañuelo en la mano. Los participantes se sitúan en dos filas a la misma distancia del pañuelo.

El árbitro dirá un número al azar en voz alta. El participante de cada equipo a quien corresponda el número deberá salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea tomar el pañuelo y regresar a la línea de salida. Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar el participante debe perseguirlo para intentar alcanzarlo antes de que regrese a la salida, o queda eliminado. Por cada carrera ganada se dará un punto, cuando se hayan dicho todos los números ganará el equipo con más puntos. Si en alguna carrera existen dudas, es el árbitro quien debe decidir.



Parados: Somos un globo que se infla y se desinfla hasta caer al suelo.

Acostados: Imaginar que somos un muñeco de madera y me convierto en un muñeco de trapo. Nos convertimos en un bicho bolita que nadie puede abrir, pasado el peligro nos relajamos.

En parejas: Soy un árbol de ramas duras y firmes (tensión) el leñador va cortando mis ramas de a poco van cayendo a medida que son cortadas.

➤ **Título de la propuesta**: Ludoteca **Contenido**: Construcción **Capacidad**: Comunicación.

Con ayuda de algún adulto buscar una caja grande y decorarla con lo que tengas en casa, escribir el nombre y guarda en ella todos los juegos que hiciste durante el año así no se perderán y podrán jugar siempre con ellos.

¡No olvides sacar una foto y enviarla a la seño!

RECUERDEN:

- EL DISTANCIAMIENTO SOCIAL.
- LAVADO DE MANOS.
- USO DE TAPABOCAS.



EQUIPO DE CONDUCCIÓN

Directora: Marisa Mingorance

Vicedirectora: Liliana Toda.