

**J.I.N.Z. N°9- ESCUELA PROVINCIA DE SAN JUAN**

**DOCENTE:** Silvia Leiva

**NIVEL INICIAL:** SALAS DE 5 AÑOS.

**TURNO:** TARDE

**AREA CURRICULAR:**

- Matemática.
- Lenguaje.

**Contenidos seleccionados:** los números, las emociones y la motricidad fina.

**APRENDEMOS Y JUGAMOS DESDE CASA.**

**1. Con ayuda de algún familia busca y mira este cuento en un celular.**

□ **El monstruo de los colores**

Cuento: <https://www.youtube.com/watch?v=S-PTa20NNrI>

Canción: [https://www.youtube.com/watch?v=MOLy9\\_sv4Sg](https://www.youtube.com/watch?v=MOLy9_sv4Sg)

Actividades:

- Escuchar el cuento en el celular de un adulto o mirar las imágenes impresas.
- Aprender la canción y dramatizar la emoción que va expresando la canción.
- Colorear los monstruos del color de la emoción que representan y recortar el dado.
- El juego del dado: Tirar el dado y recordar algo que me produce la emoción que me toca. (Ver imagen más abajo)
- ¿Cómo me siento ahora? Dibujar al monstruo del color de “cómo me siento ahora”. En una hoja.

**2. El árbol de los pájaros: Juego de conteo y correspondencia.**

**Cantidad de jugadores:** 2 o 4.

**Organización del grupo para jugar.**

- Opción 1: cada niño con un tablero y sus 24 fichas.
- Opción 2: en parejas, con un tablero cada dos niños y 12 fichas cada uno.

**Reglas**

- Se trata de un árbol lleno de nidos pero sin pájaros. El ganador será aquel que logre

**Matemática/Lenguaje.**

colocar todos sus pájaros (las fichas) en estos nidos.

- Se reparten las fichas y los tableros. A cada jugador o pareja de jugadores le corresponde 12 fichas (2 fichas de 1 pajarito, 2 fichas de 2, así hasta 6) y un tablero.
- Las fichas se colocan frente a cada jugador o jugadores con la cara de los pájaros a la vista (véase nota).
- Cada jugador o parejas de jugadores, en su turno, tira el dado y toma la ficha correspondiente a la constelación que haya salido en el dado. Luego deberá colocarla en uno de los nidos de su tablero-árbol. Por ejemplo, si el jugador obtuvo un 3 en el dado, deberá tomar la ficha de 3 pajaritos y colocarla en el “nido” de 3 puntos.
- El juego finaliza cuando uno de los dos jugadores o una de las parejas haya completado su tablero.

**Nota:** Las fichas tienen en su reverso la representación de la constelación del dado correspondiente a la cantidad de pájaros. Si bien el juego no prevé el uso de esta cara, suele ser útil para los chicos, dado que la utilizan para apoyar su conteo y corroborar su elección. Aunque en esta propuesta no planteamos su uso en el reglamento del juego, dejamos abierta la posibilidad de que sea utilizada tanto informalmente por los niños como a partir de alguna sugerencia de un adulto.

**3. Juego de la guerra** (con cartas españolas)

Materiales: un mazo de cartas.

Cantidad de jugadores: 2 ó más.

- Se reparten todas las cartas entre los dos jugadores.
- 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.
- El juego termina cuando alguno de los dos jugadores se queda sin cartas.
- Gana el que tiene más cartas.

Se puede ir registrando la cantidad de cartas que cada jugador juntó en cada partida.



**4. El cinco ganador**

**Matemática/Lenguaje.**

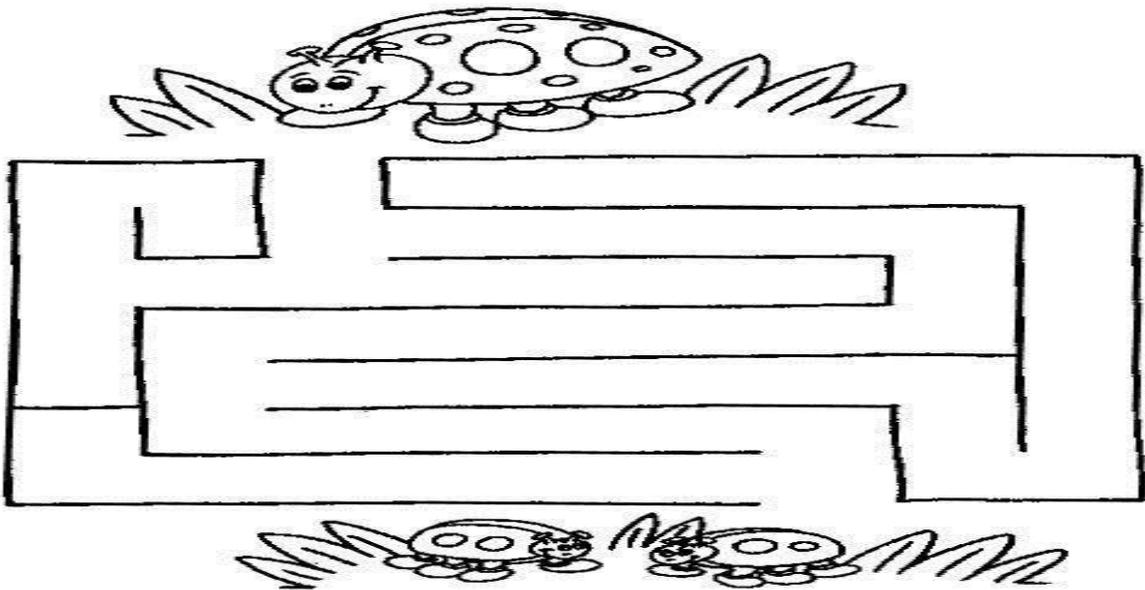
Materiales: un mazo de cartas

Cantidad de jugadores: 4 ó más

- Se reparten todas las cartas y cada jugador coloca su pila boca abajo sin mirarlas.
- Al mismo tiempo todos los jugadores dan vuelta una carta y la ponen en el centro de la mesa.
- El jugador que tira la carta con el 5 se queda con todas las cartas. Si nadie tira una carta con el 5 se vuelve a jugar.
- Gana el jugador que al finalizar tenga más cartas.

Opciones: el número puede ir cambiando para ayudar a los niños a aprender todos los números.

5. **Da forma a una imagen (o una letra) usando palitos o pajitas. El niño debe observar durante unos segundos y después tiene que rehacer la figura de la misma manera. Entonces, dependerá de él crear la forma.**
6. **“¿Quién se fue?” Coloca algunos objetos en una bandeja o mesa (comienza con cuatro y luego aumenta gradualmente). El niño los mirará durante unos segundos, luego se dará la vuelta y tú quitarás uno de ellos. Tendrá que adivinar cuál falta.**
7. **Primero con el dedo u luego con un lápiz ayuda a la mama a llegar a sus hijas.**



8. Pinta y repasa las líneas punteadas

Repasar y colorear

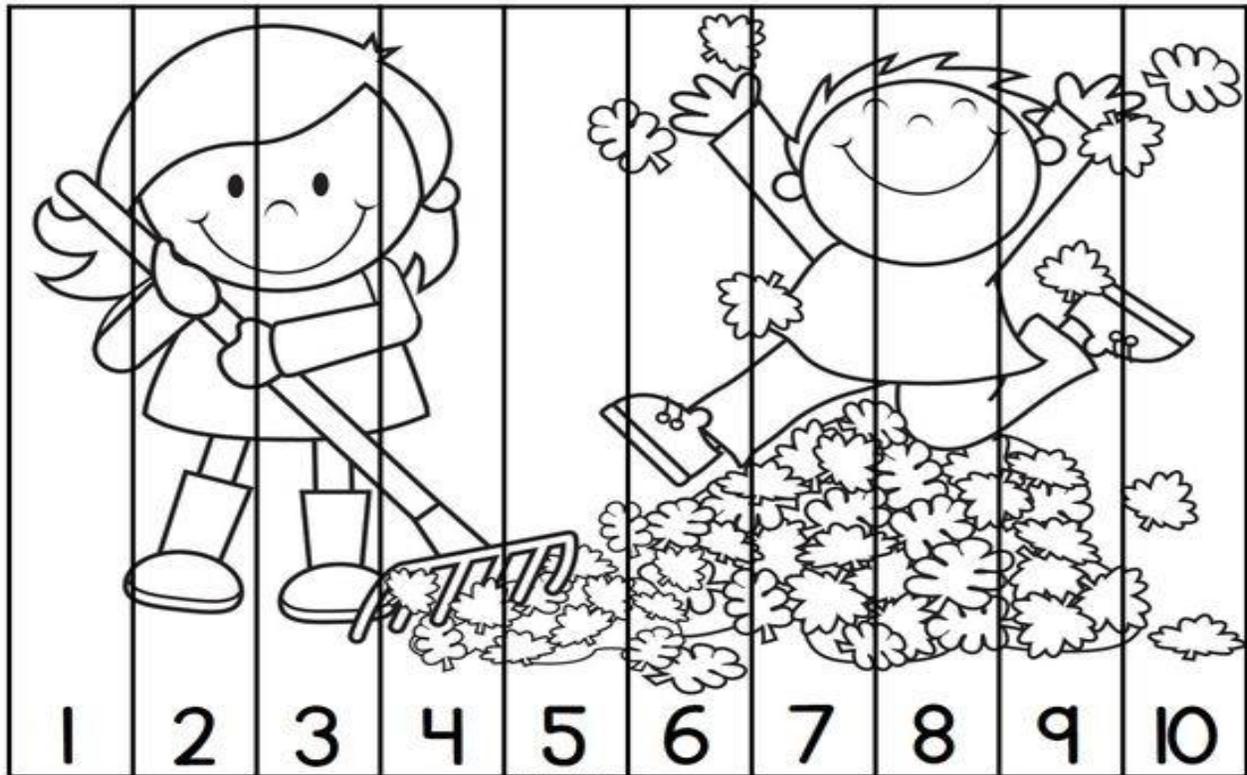


Colorea la ballena de color azul. Repasa las líneas punteadas.

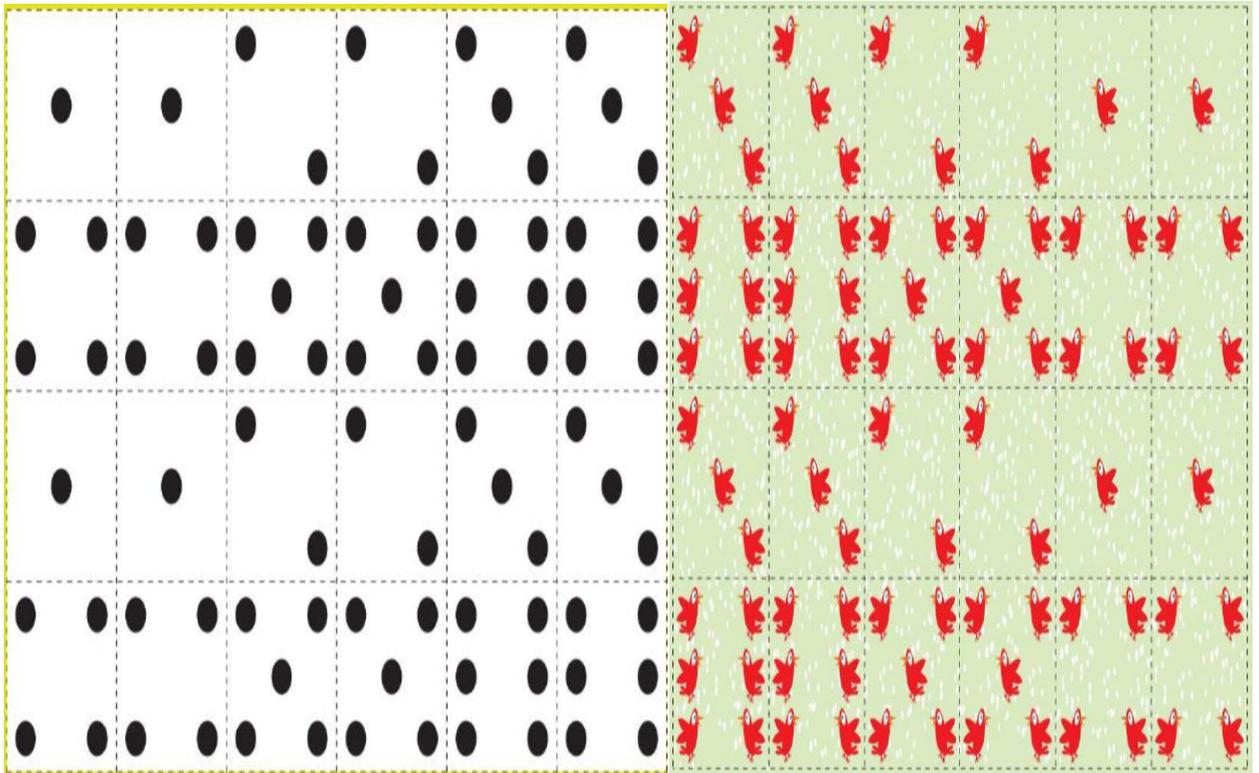


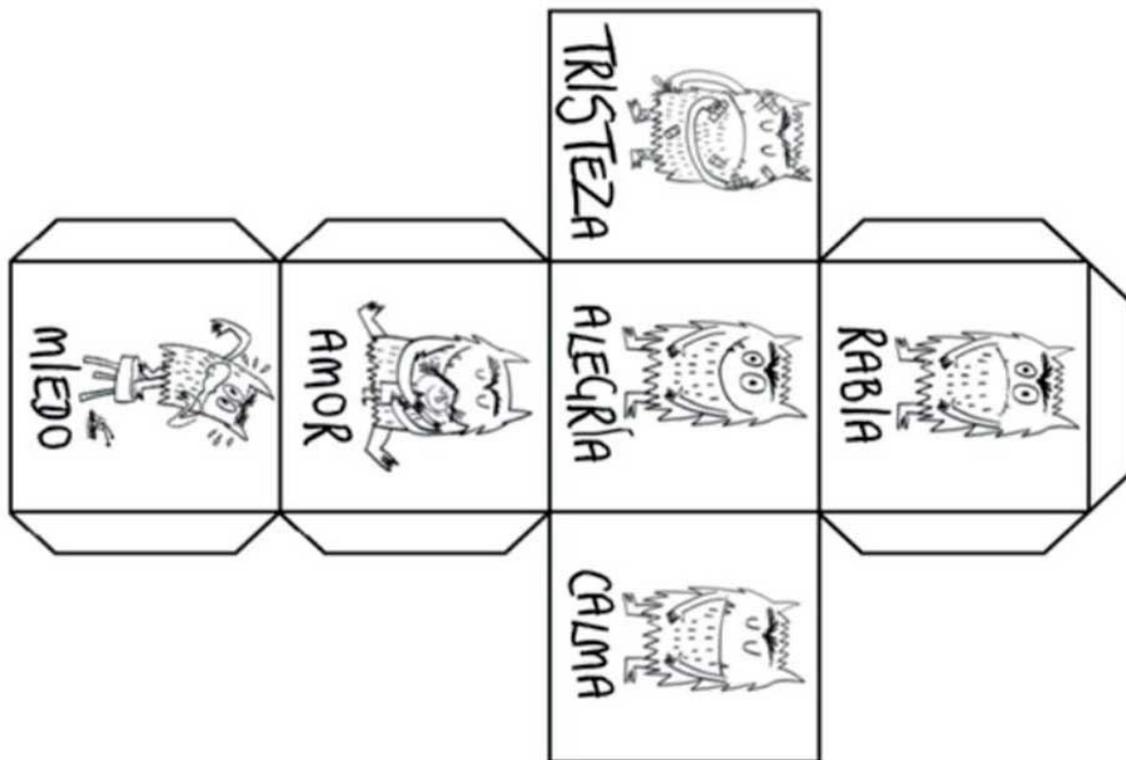
www.edufichas.com

9. Con ayuda de algun familiar pinta, recorta y arma los rmpecabezas.



The Printable Princess





**¡A aprender en Familia!**

**Equipo de conducción: Directora: Claudia Balmaceda.**

**Vicedirectora: Bibiana Martin.**