<u>Escuela</u>: Fray Justo de Sta. María de Oro – Capital Federal. –Manuel Laínez-Comandante Cabot.-Miguel de Azcuénaga-

<u>Docentes</u>: Ivazeta, Alejandra – Sánchez, Natalia –Rodríguez, María Silvia- Lima, Sandra- De Santis ,M Virginia – Rubilar Lorena- Marín, Andrea- Lucero Alicia

Nivel Inicial Sala: 5 años

Turno: Tarde

<u>Título de la Propuesta</u>:" Nos quedamos en casa jugando con cartas"

<u>Área curricular</u>: Formación personal y social – Juego

Contenido:

Reconocimiento de números, cantidades y conteo.

GUIA PEDAGOGICA N° 6

¡HOLA FAMILIA! ¿Cómo están? Seguro que muy bien y cuidándose mucho. Nos preparamos para seguir trabajando.

Propuesta de actividades del día 1

Actividad: Dimensión Transversal juego

En compañía de un familiar buscar un naipe de cartas españolas sin comodín, mostrar a los chicos e invitarlos a jugar a "La escalera" para lo cual necesitaremos jugar con 2 más integrantes.

Desarrollo: Separamos primero los naipes de cada pinta o palo del 1 al 5, luego con los niño reparar los números del 1 al 5. Asegúrese que el pequeño sepa el orden correcto de los números. Sentarse con él y baraje las cartas, luego las colocan en dos grupos. Posteriormente se pide que saque dos cartas de la pila y las arregle en el orden correcto, por ejemplo si saca un 3 y un 5, debe dejar un espacio entre las dos cartas. Luego vuelve a sacar una tercera carta. Preguntarle ¿dónde debe ir para que quede en el orden correcto? ¿En el medio? ¿Antes del 5? ¿Después del 3? .Se colocan la pinta o palo del 1 al 5 para cada jugador .Si los chicos identifican bien del 1 al 5, le agregamos del 1 al 10 .Luego le ayudamos a mamá a guardar las

las cartas para después seguir jugando.

Actividad del Ámbito Educación Musical (Profesor Fernando Sepúlveda)

En compañía de un adulto escuchamos la canción "Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña" https://www.youtube.com/watch?v=udvXVnUii5c. Cantamos contando del 1 (uno) al 10 (diez)

Propuesta de actividades del día 2

Actividad del ámbito juego

En compañía de mamá jugar a la "Casita robada" para lo cual necesitaremos 1 mazo de cartas españolas, sin comodines y 2 o más jugadores.

Desarrollo: comenzar repartiendo 3 cartas a cada jugador y se ponen 4 boca arriba en el centro de la mesa, por turno cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando haga pareja con una de las que ya tiene en la mano (tiene que ser de igual número, ejemplo 3 con 3 de cualquier palo). Ese par de cartas lo pone boca arriba, a su costado formando una pila o "casita", el siguiente jugador busca la pareja para su carta en la mesa o en las "casitas" de sus compañeros. si no puede robar porque no encuentra pareja, debe dejar una carta en el centro de la mesa boca arriba. Cuando los jugadores se quedan sin cartas, se vuelven a repartir 3 para cada uno. El juego termina cuando ya no quedan más cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas en su "casita"

Actividades del Ámbito Artes Visuales (Profesora María Flores)

En compañía de un adulto vamos a conocer al Artista Pablo Picasso y a sus líneas http://algarabianinos.com/explora/las-lineas-de-picasso/ ¿Cómo dibujaba? ¿Cuantas líneas usa Picasso para su dibujo? ¿Te animas a usar las líneas como él? Posteriormente buscar un pedazo de hilo de lana, o hilo sisal, y la transformaras en una línea vamos a ir pegando nuestro hilo en una hoja, podemos jugar llevándola de un lado a otro o haciéndola dar giros. ¡A trabajar!

Propuesta de actividades del día 3

Actividad: Dimensión Transversal juego

En compañía de un familiar vamos a jugar a "La carta sin pareja" para lo cual necesitaremos

1 mazo de cartas españolas, sin un "uno" (as) a elección y sin comodines podrán juagar 2 o más participantes.

Desarrollo: primero se reparten todas las cartas entre los jugadores. Luego cada jugador, arma parejas del mismo número y las coloca en una pila a su lado, las que quedaron sin pareja las sostiene en su mano sin mostrar. Posteriormente cada jugador por turno, le quita al compañero de su derecha una carta, la mira, si puede hace una nueva pareja con las cartas que tenía en su mano y la coloca en su pila, si no lo logra la conserva en su mano con las restantes. ambos casos el juego continúa con el siguiente jugador. pierde el jugador que se queda con el uno (as) sin haber podido formar pareja.

Actividad del Ámbito de Educación Física (Profesor Marcelo Ayllon)

En compañía de un familiar comenzar a mover el cuerpo, bailando al compás de la canción: "La batalla del movimiento" el baile del cuadrado" o alguna que nos guste. Cada integrante de la familia, debe tener 2 botellas de plástico. La dejamos en el piso sin tapa, acostadas y separadas, las saltamos con los pies juntos de frente (repetimos 5 veces) luego las saltamos con los pies juntos de costado (repetimos 5 veces). Saltamos las botellas con un pie(izquierdoderecho). Colocamos una botella cerca y otra lejos. A la orden de algún integrante de la familia, el niño debe ir saltando a tocar la botella que ella indique "la que está más lejos o cerca según lo indique". Posteriormente hacer lo mismo, ir a tocar la botella que se indique, pero corriendo. Colocamos más de 3 botellas paradas y separadas a una distancia de un paso y caminando debemos esquivarlas sin tocarlas para evitar que se caigan. Luego lo hacemos corriendo.

Para finalizar vamos a ocupar las tapas de las botellas, con un lápiz, palito, lapicera, etc. tomado con la mano, debemos agarrar una tapa y trasladarla caminando hasta donde el integrante de la familia lo indique (recuerde que no se puede utilizar las manos, si no, que debe hacerlo con el objeto que tenemos)

Vuelta a la calma nos inflamos tomando aire por la nariz, como globos muy grandes y luego nos desinflamos soplando por la boca, repetimos lo mismo 5 veces.

Propuesta de actividades del día 4

Actividad del ámbito juego

En compañía de un familiar vamos a jugar a "El chancho (sencillo)" para lo cual necesitare-

mos 4 cartas españolas con el mismo número y distinto palo para cada jugador donde podrán juagar 3 o más participantes.

Desarrollo: se mezclan las cartas y se reparten 4 a cada uno a la señal de "chancho va..." cada jugador le pasa una carta boca abajo al compañero de la derecha. Él, a su vez, recibirá otra del compañero que tiene a su izquierda. El juego continúa hasta que uno logre juntar las 4 cartas con el mismo número y grite: "¡chancho!" ese es el ganador.

Propuesta de actividades del día 5

Actividades del Ámbito Autonomía:

Con la ayuda de un mayor buscar una caja, donde guardar los materiales con los que jugamos (ejemplo: naipes, dados, etc.).

Actividad del Ámbito Lengua

En compañía de un familiar buscar tapas de gaseosas según la cantidad de letras que tenga el nombre del pequeño, en un trozo de papel o cartulina lo que tengamos en casa recortamos círculos de papel del tamaño de las tapitas, luego los pegamos en la parte lisa de la tapa y mamá colocara en cada tapa una letra del nombre del niño. A continuación en un trozo de hoja escribimos un poco más grande el nombre siempre en imprenta mayúscula y listo a jugar el niño deberá colocar cada tapa sobre su nombre según corresponda , para complejizarlo se le agregan tapas con letras que no estén en su nombre.

Propuesta de actividades del día 6

Actividad del ámbito juego

En compañía de un familiar vamos a jugar a "La guerra" para lo cual necesitaremos= cartas españolas, sin comodines, podrán juagar 2 o más participantes.

Desarrollo: se reparten todas las cartas entre los jugadores, cada jugador, coloca su pila boca abajo. Los jugadores dan vuelta la primera carta al mismo tiempo, el que obtiene el mayor número se gana las cartas restantes, debiéndolas colocar en otra pila aparte de la suya, si dos o más jugadores dan vuelta una carta con el mismo número, empatan y se declaran "guerra" dejando todos los participantes las cartas sobre la mesa. A continuación, solo los que han empatado volverán a dar vuelta una carta encima de la

empatada, ganando la guerra y las restantes cartas de los otros participantes, el que obtiene la más alta (mayor número). Gana el jugador que logró juntar más cartas.

Actividad del Ámbito Educación Musical (Profesor Fernando Sepúlveda)

En compañía de un familiar vamos a aprender a contar del 1 al 10 con Los Animales del Zoo https://www.youtube.com/watch?v=wpF2ol3KQvM En esta canción aparecen 10 animalitos distintos y cada uno tiene una costumbre. ¿Podrías nombrar 4 (cuatro) animalitos y sus costumbres? Yo te ayudo con uno y vos decís el resto. "uno el monito que se ríe muy bonito" ahora te toca a vos… ¡¡¡ A cantar y a contar!!!

Propuesta de actividades del día 7

Actividad: Dimensión Transversal juego

En compañía de un familiar vamos a jugar a "Carrera con cartas" para lo cual necesitaremos una serie numérica del 1 al 10 del mismo palo de cartas españolas por jugador, podrán juagar 2 a 4 participantes.

Desarrollo: cada jugador toma su serie numérica del mismo palo y la mezcla boca abajo frente a él. a la señal, empieza la carrera: deberán ordenar las cartas respetando el orden ascendente (escalera). el primero que termina "grita": ¡terminé!" y gana si la serie está bien. Variantes: un poco más fácil: se puede reducir la cantidad de cartas para formar la escalera más difícil (para los que se animan): ordenar la serie en forma descendente

Actividades del Ámbito Artes Visuales (Profesora María Flores)

En compañía de un adulto vamos a seguir jugando con más líneas, trabajaremos con dos hilos, para diferenciarlas usaremos 2 colores de hilos. Vamos a ir jugando arriba de una hoja con ambos hilos, recuerda ir pegándolos, pueden cruzarse entre sí, hacer giros, moverse de un lado a otro. A trabajar! **Recuerda:** sacar fotos de tus trabajos y mandarlos a la seño.

Propuesta de actividades del día 8

Actividad Ámbito lengua

En compañía de un adulto buscar broches de ropa, una hoja de papel o cartulina y marcador o fibra. En la cartulina colocamos el nombre del niño y en el broche cada letra siempre colocamos más letras para que busque entre ellas. (Las letras siempre en imprenta mayúscula).

Actividad del ámbito de Educación Física (Profesor Marcelo Ayllon)

Comenzamos a mover el cuerpo, bailando al compás de la canción: "La batalla del movimiento" el baile del cuadrado" o alguna que nos guste

Colocamos más de 3 botellas paradas y separadas a una distancia de un paso y caminando debemos esquivarlas sin tocarlas para evitar que se caigan (repetimos 3 veces el ejercicio). Luego las esquivamos corriendo (repetimos 3 veces el ejercicio). También lo hacemos saltando con los pies juntos. Le preguntamos al niño, ¿Imitando a que animal los puede esquivar? (como perrito, serpiente, pajarito, etc.) Con todas las botellas que tengamos las vamos a colora parados una pegada a la otra y caminando con las piernas abiertas vamos a pasar sobre ellas (repetimos 3 veces el ejercicio). Repetimos pero caminando hacia atrás. Colocamos de un lado todas las tapitas y a una distancia de 3 a 4 metros las botellas, el alumno debe tomar una tapita, ir corriendo y ponerlas, así hasta colocar todas (tenemos en cuenta que se deben enroscar cada tapa en su botella).

Vuelta a la calma nos inflamos tomando aire por la nariz, como globos muy grandes y luego nos desinflamos soplando por la boca, repetimos lo mismo 5 veces.

Recuerda: "Cuando termines de jugar canta el feliz cumpleaños mientras lavas muy bien tus manitos".

Propuesta de actividades del día 9

Actividad del ámbito juego

En compañía de un familiar vamos a jugar al "Memotes" para lo cual necesitaremos un mazo de cartas españolas, se buscaran pares de números, podrán juagar 2 a 4 participantes.

Desarrollo: se eligen por cada jugador 2 pares de cartas del mismo número se mezclan y se colocan en la mesa dadas vueltas, por turno cada jugador da vuelta dos cartas si son iguales los números se las deja y si no memoriza el lugar para poder buscar después ese número. Gana él que tiene más pares.

Recuerden "Que estamos separados, pero seguimos trabajando juntos" LA SEÑO LOS EXTRAÑA.

Equipo de conducción del JINZ Nº 41: Carolina Bravo - Celia Carrizo.