

## **ENI N° 42 – SALA DE 3 AÑOS- ÁREAS INTEGRADAS**

**ESCUELA: E.N.I. N° 42**

**DOCENTES:**

- **YANINA GONZALEZ**
- **MAIRA MUÑOZ**
- **CAROLINA OLIVER**
- **DAIANA SUAREZ**
- **CECILIA ECHEGARAY**
- **CAROLINA FALCÓN**
- **ESTEBAN CABAÑES**

**AREA CURRICULAR: JUEGO**

**NIVEL INICIAL: SALAS DE 3 AÑOS**

**TURNO: INTERTURNO**

**TITULO: “CREANDO JUEGOS EN FAMILIA”**

**Guía N° 8 :**

**Semanas del 22 de Junio al 10 de Julio**

**Capacidades Generales:**

- **Trabajo con otros.**
- **Resolución de problemas.**

**Capacidades Específicas:**

- **Compartir experiencias con los otros.**
- **Identificar situaciones de problemas en situaciones de juego.**

**Actividades:**

**Día 1**

**Área curricular: Educación Musical**

**Contenido: Instrumentos Musicales**

Escucharemos atentamente el video “Adivinanzas, de instrumentos musicales”.

<https://youtu.be/o3ulOqDvaVQ>.

Jugaremos a adivinar los instrumentos musicales. Conversaremos qué instrumentos conocemos, cómo se tocan y cuál es nuestro favorito.

**Dimensión: Ambiente Natural y Social**

**Ámbito: Matemática**

**Docentes: Yanina Gonzalez, Maira Muñoz, Carolina Oliver, Daiana Suarez, Cecilia Echegaray, Carolina Falcón, Esteban Cabañes**

## **ENI N° 42 – SALA DE 3 AÑOS- ÁREAS INTEGRADAS**

### **Núcleo: Sistema de Numeración**

#### **Contenido: El número para comparar cantidades**

Buscaremos un mazo de cartas (también podemos realizarlas en papel, cartulina, etc.), extraeremos todas las cartas que contengan los números 1, 2 y 3 (basto, oro, princesas, copas, la realizada en casa, etc.). Les mostraremos a los chicos las mismas y señalaremos el número que corresponde. Luego les explicaremos cómo jugar a la casita robada solo con esas cartas.

### **Día 2**

#### **Área Curricular: Educación Física**

#### **Contenidos Seleccionados: Habilidades motoras básicas de tipo no locomotivas**

**Materiales:** Objetos simulando conos que no superen más de 20 cm. de alto (botellas, cajas pequeñas de plástico, cartón), pelotitas confeccionadas con papel de diario y una pelota que tengamos en casa.

Pondremos los elementos seleccionados que simulen conos, uno al lado de otro. Tendremos que pararnos frente a estos y con un pie, tocar la punta del cono bajar el pie y así sucesivamente. Una variante será colocar pelotitas de diario sobre estos. Tendremos que tirar con un pie las pelotitas, sin que se caigan los conos.

#### **Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural**

#### **Ámbito: Matemática**

#### **Núcleo: Número y sistema de numeración**

#### **Contenido: Conteo**

Buscaremos cartulina de colores primarios, tijera y plasticola. Con ayuda de un adulto recortaremos 1 cuadrado de color rojo, 2 azules y 3 amarillos. En cada cuadrado dibujaremos o pegaremos una figura de un perro. Luego recortaremos 6 cuadrados en forma de casa, 1 rojo, 2 azules y 3 amarillos. Finalmente jugaremos con correspondencia, cada perro con su casa según el color y contaremos con ayuda.

### **Día 3**

#### **Área Curricular: Educación Plástica**

#### **Contenido: Colores, uso espontáneo del color. Superposición de colores**

Trabajaremos con los colores y sus mezclas, para esta actividad buscaremos un pedazo de cartón pequeño o soporte rígido, una bolsa transparente y colores (acrílicos, témperas, plasticola de colores, etc.). Colocaremos la pintura bien espesa sobre el soporte que elegiré y en varios lados y en todo el espacio. Sé cubrirá con una bolsa transparente tratando de que quede tensa y la pegaremos con cinta por detrás. Después con la mano esparciremos la pintura

## **ENI N° 42 – SALA DE 3 AÑOS- ÁREAS INTEGRADAS**

por encima de la bolsa y en todas sus direcciones. Apreciaremos la mezcla de colores que se forman.

**Dimensión: Juego**

**Contenido: Creatividad y la imaginación**

Buscaremos cartón, cartulina, revistas, tijeras, plasticola y armaremos tarjetas con diferentes animales. En un recipiente colocaremos las tarjetas, el niño deberá sacar una y realizar el sonido o representarlo para que los demás puedan adivinar que animal es.

### **Día 4**

**Dimensión: Juego**

**Contenido: Observación, percepción**

Con ayuda de la familia confeccionaremos una alfombra de papel y sobre la misma pegaremos o sellaremos con pintura huellas de manos y pies de los integrantes de la familia que puedan participar formando un camino por todo el espacio. Luego jugaremos a recorrer el camino nombrando las diferentes huellas y al finalizar comentaremos qué parte del cuerpo utilizamos.

**Dimensión: Ambiente Natural y Social**

**Ámbito: Matemática**

**Núcleo: Sistema de Numeración**

**Contenido: El número como memoria de posición**

Tomaremos 2 hojas de papel de diferentes colores y construiremos avioncitos de papel, luego nos trasladaremos, en compañía de un familiar a un lugar amplio, nos pondremos uno al lado del otro y arrojaremos los avioncitos. Mientras iremos registrando cual es el que llega primero.

### **Día 5**

**Juego.**

**Ámbito: Juego de Construcción**

**Contenido: Percepción óculo- manual**

Realizaremos dos dibujos idénticos en diferentes hojas que puede ser tamaño A4, N°5 de un personaje preferido, de un objeto, de un animal, etc. A continuación se los daremos al niño para que los coloree como más le guste. Al finalizar le explicaremos que a uno de los dibujos lo transformaremos en un rompecabezas, lo cortaremos en tres partes y le indicaremos como armarlo. Podremos realizar todos los rompecabezas que deseemos.

**Dimensión: Juego**

## **ENI N° 42 – SALA DE 3 AÑOS- ÁREAS INTEGRADAS**

### **Núcleo: Juegos con reglas**

#### **Contenido: Inicio en el respeto y apropiación de las reglas**

Para este juego necesitaremos pelotas pequeñas de plástico, en caso de no tener, en familia se armará pelotitas con papel de diario. Este juego se puede jugar de 2 o 4 participantes, la mamá o cualquier integrante de la familia se deberán ubicar en el extremo de la mesa y el niño en el otro extremo con un balde o recipiente, la mamá deberá lanzar la pelota sobre la mesa y el niño deberá tratar de que emboque dentro del balde. De este modo se jugará las veces que deseen.

### **Día 6**

#### **Área curricular: Educación Musical**

##### **Contenido: Instrumentos Musicales**

Escucharemos los audios enviados por la docente, de tres instrumentos y adivinaremos cuáles son. Diferenciaremos los instrumentos con tarjetas de colores, a cada instrumento se le asignará un color. Ejemplo: rojo, azul, amarillo.

Volveremos a escuchar los audios y señalaremos con la tarjeta de color que corresponda a cada instrumento.

\*Material extraído de la aplicación “Apps Bergman Instrumentos musicales niños”

##### **Dimensión: Juego**

##### **Contenido: Disfrute del juego**

Con las tarjetas confeccionadas en la actividad anterior jugaremos a la carrera de animales.

Necesitaremos buscar, recortar, y pegar en cada una un animal por ejemplo perro, gato, pájaro etc. el que encuentre en revistas o diarios que tenga en casa. Se preparará un espacio para jugar una “Carrera de animales”, se colocará una línea de SALIDA y en el otro extremo una de LLEGADA.

El juego consistirá en: Cada uno de los jugadores deberán sacar una tarjeta y correrán imitándolos, hasta la línea de LLEGADA, el primero que llega será el ganador.

### **Día 7**

#### **Área Curricular: Educación Física**

##### **Contenidos Seleccionados: Habilidades motoras básicas de tipo no locomotivas**

Colocaremos 2 conos en forma de arco de fútbol, con una distancia aproximadamente de 1 metro. Tendremos que patear una pelota e intentar entrar en esas dimensiones, a medida que lo vaya logrando deberemos reducir las distancias.

##### **Juego**

## **ENI N° 42 – SALA DE 3 AÑOS- ÁREAS INTEGRADAS**

### **Núcleo: Juego tradicionales y regionales**

#### **Contenido: Disfrute y placer por los juegos tradicionales**

En familia confeccionaremos un balero. Necesitaremos un vaso de plástico, lana y una tapita. Luego perforaremos la base del vaso, y la base de la tapita. Se atravesará la lana de un extremo del vaso y le realizaremos un nudo, continuaremos con la misma lana 30 cm. y cruzaremos la perforación de la tapa y también realizaremos un nudo, se podrá decorar libremente. Cuando tengamos el balero listo jugaremos a embocar.

### **Día 8**

#### **Area Curricular: Educación Plástica**

#### **Contenido: Colores, uso espontáneo del color. Superposición de colores**

Seguiremos jugando con la mezcla de colores. Buscaremos una hoja (cartulina, papel afiche, diario, etc.) y pintura (acrílicos, témperas, plasticola de colores, etc.). Doblaremos la hoja por la mitad, la abriremos y en el medio colocaremos gotas espesas de la pintura de varios colores que tengamos en casa. Después doblaremos la hoja otra vez y pasaremos la mano en varias direcciones y abriremos. Apreciaremos y observaremos cómo se mezclaron los colores y las mezclas que se produjeron.

#### **Dimensión: Comunicativa y Artística**

#### **Ámbito: Literatura Infantil**

#### **Núcleo: De Apreciación**

#### **Contenido: Escucha de textos narrativos**

En familia disfrutaremos del cuento “ANA, LA ARAÑA”, narrado por la Señora Yanina en el audio 1.



### **Día 9**

#### **Dimensión: Ambiente Natural y Social**

#### **Ámbito: Matemática**

#### **Núcleo: Sistema de Numeración**

#### **Contenido: El número El número como memoria de posición**

## **ENI N° 42 – SALA DE 3 AÑOS- ÁREAS INTEGRADAS**

Dibujaremos en la hoja un tejo completo (rayuela), necesitaremos marcadores, una hoja, porotos y un dado, este último se podrá confeccionar. Colocaremos los números y comenzaremos a jugar. Tiraremos el dado y avanzaremos la cantidad de casilleros que nos indique el mismo. Ganará quien logre llegar primero al cielo.

**Dimensión: Juego**

**Contenido: Disfrute y placer por el juego.**

Para este juego necesitaremos totora, lanas o cintas y varias sillas, nos trasladaremos a un espacio amplio, distribuiremos las sillas por todo el espacio pasando la cinta por las mismas, creando así una gran tela de araña. Para finalizar disfrutaremos del recorrido.

### **Día 10**

**Dimensión: Juego**

**Ámbito: Juego con reglas**

**Contenido: Lotería con animales**

Para esta actividad necesitaremos 8 figuras de animales distintos en pares (por ejemplo: 2 caballos, 2 elefantes, 2 mariposas, 2 pulpos) se pueden dibujar o buscar en revistas y recortarlos. Armaremos dos cartones, pegando 4 animales en uno y cuatro en otro diferentes, los animales restantes los colocaremos en una bolsa, sacaremos de a uno y completaremos el cartón con el animal que corresponda. Ganará quien llene el cartón primero. El juego se podrá repetir las veces que deseen.

**Dimensión: ambiente natural y socio- cultural**

**Núcleo: Historias personales**

**Contenido: Identificar los miembros familiares.**

Para esta actividad necesitaremos lo que tengan en casa revistas, lápiz, marcadores, papeles de colores, cartón hojas, lanas, plasticola.

Conversaremos acerca de cómo está conformada nuestra familia, entre todos confeccionaremos un árbol genealógico con dichos materiales.

Una vez terminado le tomaremos una foto y la enviaremos al grupo.

Directora: Úrsula Villarreal.

Vicedirectora: Lorena Maratta.