

ESCUELA ENI N° 3 JULIETA SARMIENTO

DOCENTES: MARIA DEL CARMEN VILLALA – MARIA GUADALUPE MOLINA

NIVEL INICIAL SALA DE 5 AÑOS

TURNO TARDE

AREA CURRICULAR JUEGO

TITULO DE LA PROPUESTA: Juegos matemáticos con cartas españolas

ÁMBITO: Juego

El juego nos ayuda a socializar, incrementa la capacidad de aprender a razonar y anticipar variables, favoreciendo la estructuración lógica del pensamiento. Se acompaña de reglas y estructuras, que ayudan a elaborar estrategias de acuerdo a las acciones realizadas por los compañeros del juego.

ACTIVIDADES DE RUTINA:

Dimensión Personal y Social. Ámbito: Autonomía. Cuidado de si mismo e independencia.

Se repetirán a diario las siguientes actividades para la organización de los pequeños.

- Antes de comer, después de ir al baño y en cada situación en la que sea necesario lavarse las manos con agua y jabón. - Colaborar al preparar la mesa colocando cada utensilio que correspondan. - Ordenar los juguetes y limpiarlos. - Para realizar las actividades, disponer de un espacio limpio, tranquilo y ordenado.

ACTIVIDAD N°1

Ámbito: Juego

Núcleo: Juego Reglado

Comenzamos la rutina, con el lavado de manos para compartir desayuno / merienda, con los elementos del jardín.

¿Cantamos la canción para merendar?

¡Los enanitos en el bosque están, preparados para merendar, 1,2 y 3, 4,5 y 6 ya, podemos comenzar, buen provecho ahora A JUGAR!!!!



LA CASITA ROBADA

Se reparten tres cartas a cada jugador y se ponen cuatro boca arriba en el centro de la mesa. Por turno cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando hagan pareja con una que tengan en la mano (tiene que ser de igual núm. por Ej.: 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 tres para cada uno, el juego termina cuando no quedan más cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas en su "casita".

-Un adulto (papá o mamá) llevará el registro... de quién gana...

Recuerden recoger cartas, guardarlas en su lugar, como todo lo utilizado para jugar.

ACTIVIDAD N°2

Iniciamos con una linda canción.

Hola jardín...hola, hola, jardín, hoy vengo para jugar luego nos preparamos para jugar en familia.

LA CARTA SIN PAREJA

Se reparten todas las cartas entre los jugadores. 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.

Luego, 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 sus manos con las restantes. En ambos casos el juego continúa con el siguiente jugador

Pierde el jugador que se queda con más cartas sin formar parejas. Les recordamos a los papás llevar registro de quién ganó cada juego, el mismo, deberán llevarlo al jardín.

No olviden guardar material con el que trabajaron y dejar todo ordenado.

MUSICA 

ACTIVIDAD N°1

*Hacemos música con el cuerpo, percusión con manos, manos sobre piernas, manos sobre hombros, manos sobre pies, 2 dedos sobre la palma de la mano, etc.,

* Invitamos a la familia a descubrir sonidos, por ejemplo, con que otras partes del cuerpo podemos hacer sonidos.

*Juego de Preguntas y respuestas (juego de imitación) con las partes del cuerpo, por ej. Yo pregunto con las palmas la mamá responde con las palmas, yo pregunto con los pies el

papá responde con los pies, etc.

*Acompañamos la canción https://www.youtube.com/watch?v=Mbb7QB_9dIU Con palmas, luego palma y pies, palmas y movimiento de cabeza, Etc.

ACTIVIDAD N°3

CHANCHO VA....

Para este juego, los papás deberán, seleccionar las cartas, antes de jugar...

Se reparten cuatro cartas a cada niño. La finalidad consiste en armar una escalera con las cuatro cartas. se pasan de mano a mano una carta y dicen chanco va. El ganador es quien forma la escalera (cuatro números iguales o cuatro pintas iguales) Cantamos la canción, voy a dibujar mi cuerpo, tratamos de recordarla. Recuerden guardar todo en su lugar. No olviden registrar quien ganó y perdió. De algún modo que puedan hacerlo los niños ej: con cruces, círculos, etc



MUSICA



Actividad N° 2

*Miramos las siguientes imágenes e inventamos con papá, mamá, hermanos una secuencia rítmica, utilizando pictogramas (imágenes).

¿Qué es una secuencia rítmica?

Son conceptos y prácticas relacionadas con la agrupación consecutiva de notas musicales, en este caso, imágenes con diferentes partes del cuerpo.



Con ellas puestas una al lado de la otra, a libre elección, los niños con sus familias pueden jugar y cantar con las diferentes partes del cuerpo por ejemplo: Pictograma para aprender las partes del cuerpo https://www.youtube.com/watch?v=Mbb7QB_9dIU

Exploramos los sonidos de nuestra casa, por ej. Vamos a la cocina y observamos que cosas producen sonido, vamos a la pieza y exploramos sonidos, posteriormente con ayuda

Desarrollo: Luego con ayuda de mamá limpiarán los juguetes con agua y jabón.

En cualquier tipo de papel que tengan en casa, con diferentes materiales, dibujarán sus juguetes preferidos, pintarán toda la superficie, el fondo y las figuras dibujadas, luego realizarán un rompecabezas, con ayuda de un mayor pegarán sobre cartón y con una tijera cortarán el dibujo en 6 o 8 partes, con cuidado de no cortar- nos.

Cierre: Los alumnos jugarán en familia con el rompecabezas.

ACTIVIDAD N°5

PEQUEÑOS CONSTRUCTORES

Consiste en ir construyendo torres de cartas a base de triángulos. Lo ideal es hacerlo paso a paso construyendo primero la base y luego subiendo los niveles de manera creciente.

La cooperación es importante, pero cada jugador debe conseguir vantar su propio triángulo. Variante: hacerlo en familia

Recuerden recoger y guardar cartas y todo lo utilizado en su lugar.



ACTIVIDAD N 6

JUEGO DE LA MEMORIA.

Para empezar, los papás deben seleccionar previamente las cartas.

Los papás seleccionan doce cartas las cuáles deben ser parejas (ej. Dos cuatros, dos reyes etc.) Luego se colocan boca abajo en la mesa y deberán dar vueltas de una por vez y encontrar su pareja

Coloca todas las cartas boca abajo en cuatro filas. Cada jugador está autorizado a levantar dos cartas para intentar formar una pareja (dos tres, dos caballos, dos sietes...). Si no lo logra, dará la vuelta a esas dos cartas y el turno pasa al siguiente. Si encuentra la pareja, tendrá una nueva oportunidad para levantar dos naipes más. El vencedor es quién obtenga más cartas al final de la partida.

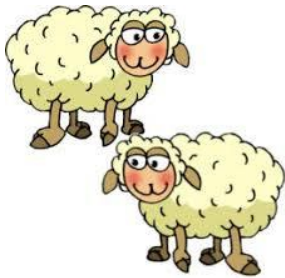
Los niños intentan copiar nombre de los jugadores para marcar con palotes quién ganó...y llevar un registro del mismo. No olviden guardar todo lo que se ocupa y dejar el

lugar ordenado.

ACTIVIDAD N°7

CADA OVEJA CON SU PAREJA

Coloca todas las cartas boca abajo en cuatro filas. Cada jugador está autorizado a levantar dos cartas para intentar formar una pareja (dos tres, dos caballos, dos sietes...). Si no lo logra, dará la vuelta a esas dos cartas y el turno pasa al siguiente. Si encuentra la pareja, tendrá una nueva oportunidad para levantar dos naipes más. El vencedor es quién obtenga más cartas al final de la partida.



ACTIVIDAD N 8

PAREJAS DISPARATADAS

Papis con este juego ponemos a prueba la creatividad de nuestros pequeños, se entregarán dos cartas cualquiera para que hagan una pareja, todo vale si tiene coherencia y es divertido (previamente seleccionadas por ustedes con esa intención)

Ej. Las dos son de oro, las dos son cuatro. No olviden guardar todo lo que se ocupa y dejar el lugar ordenado.

ACTIVIDAD N 9

JUEGOS LIBRES

Papis ahora a usar la imaginación, en familia y con cartas armamos un juego familiar nuevo...el mismo debemos aprenderlo jugar. Y llevar registro, para jugarlo en el jardín a la vuelta.

DIRECTIVO: LIC. NOEMÍ BARRERA