

GUIA: N° 8

ESCUELA: E.N.I. N° 50

DOCENTES: Mariela Álvarez, Natalia Carrizo, Andrea Martín, Noemí Zeballos, Ximena Maldonado, Fátima tapia y Tatiana Astorga.

SECCIÓN: 5 años.

TURNOS: Mañana y Tarde

DIMENSIONES: Ambiente Natural y Socio- Cultural.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: APRENDIENDO A TRAVÉS DEL JUEGO: ¡A JUGAR SE HA DICHO!

CONTENIDOS:

- + Hablar con adecuación y en la situación comunicativa: conversación.
- + Conteo. Los números como memoria de una cantidad. Los números para comparar cantidades.
- + Empuje y Tracción.
- + Distintos tipos de líneas.
- + Rasgos distintivos del sonido: Duración: Sonidos largos, cortos y silencios. Intensidad: Fuerte y suave.
- + Juego: creatividad y la imaginación.
- +

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DESDE EL 22 DE JUNIO AL 03 DE JULIO

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DEL DÍA N° 1

+ Actividad del Ámbito Matemática:

Dibujamos con mamá un tejo en el patio de casa y jugamos reconociendo los números. Para empezar a jugar necesitamos una tapita de gaseosas o un objeto plano. El niño debe situarse detrás del primer número, con el elemento en la mano, y lo lanza al número uno. El cuadrado en el que caiga no se puede pisar, debe saltar al número dos. El niño comienza a recorrer el circuito saltando con un solo pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la tapita u objeto de cuadrado en cuadrado hasta llegar al cielo y volver a la casilla de salida. Si el niño pierde el equilibrio o el elemento se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. (Se debe tirar la tapita u objeto del número 1 al 8 y por último al cielo).

+ Actividad del Ámbito Educación Física:

INICIO: ¡¡¡Hola pequeños!!!, estamos listos para comenzar? Activamos el cuerpo bailando con la canción "[Yo tengo el ritmo](#)".

DESARROLLO: Hoy te propongo cumplir este desafío:

- * Buscamos alguien de la familia quién será nuestro compañero para jugar.
- * Nos sentamos enfrentados y juntamos los pies; ambos tendremos que empujar.
- * Nos sentamos espalda con espalda y tratamos de empujar.
- * Nos paramos, el otro nos da la espalda y nosotros lo empujamos y lo llevamos a pasear. Invertimos roles.
- * Nos tomamos de los hombros de nuestro compañero y empujamos para adelante.
- * Nos tomamos de las manos con nuestro compañero y traccionamos hacia atrás.
- * Ahora traccionamos hacia atrás, pero sólo con una mano.
- * Nos paramos apoyados espalda con espalda. ¿Quién empuja más lejos al compañero?
- * El compañero se durmió; ¿quién puede tomarlo de debajo de los brazos y llevarlo arrastrando hasta otro lugar?
- * El compañero se sienta y el otro lo ayuda a levantarse; ¿pueden hacerlo sólo con una mano?
- * Parados, uno abraza por la panza a su compañero y tracciona; invertimos roles.

🌈 **CIERRE:** Estiramos y volvemos a la calma mirando el video [“Yoga para niños con animales”](#).

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DEL DÍA N° 2

🌈 **Actividades del Ámbito de Lengua:**

Jugamos al “LORO” para jugar en familia. Para ello, se le pide a un adulto que diga tres palabras y le solicita al niño que las repita en el mismo orden agregándole una nueva palabra cada vez, cuando un participante se equivoque le toca el turno al siguiente. Pueden utilizar nombres de personas (familia), animales, frutas etc.

🌈 **Actividades del Ámbito de Matemática:**

Se propone jugar a ¡¡¡CHANCHO DE EMOCIONES!!!, para ello, se requiere la participación de uno o dos integrantes de la familia, naipes y/o cartas españolas, también se puede reemplazar por tarjetas hechas por un adulto.

Reglas de juego: primero se separan del mazo tantos grupos de cuatro cartas del mismo número como participantes del juego. (Ej.: si son 4 jugadores, serán necesarios 4 grupos de 4 cartas: por ejemplo, cuatro cartas del número 1, 2, 3 y 4). Luego, se mezclan las cartas y se dice «Chancho Va» en el momento, el primer participante que obtenga las cuatro cartas del mismo número y grite ¡¡¡CHANCHO!!!. El último que coloque la mano es el que pierde y se lleva una letra de la palabra CHANCHO y con cada letra deberá pagar una prenda.

Las prendas serán las siguientes:

El participante debe hacer una expresión de tristeza, alegría, enojo, sorpresa, miedo con su cara y decir que lo pone así. Gana el que tiene menos letras de la palabra CHANCHO.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DEL DÍA N° 3

✚ Actividad del Ámbito Artes Visuales:

Se observa la obra de CALDER "obra 69" (se enviará por WhatsApp). Se indaga: ¿Qué puedes observar de la obra?, ¿Qué colores utilizó el artista?, ¿Qué línea aparecen?

Dibujar un animal o tu mascota, solo con líneas (como aparecen en la obra) las cuales se pueden hacer con lápices, crayones o marcadores de distintos colores. Luego, decora el fondo con otras líneas, pero solo con color negro, así resaltará tu dibujo.

Al finalizar tu producción mostrar a un adulto y que ellos identifiquen que líneas utilizaste.

✚ Actividad del Ámbito Matemática:

Se incentiva a jugar "JUEGO CON DADOS". Se necesita un dado, tableros y lápices. Un adulto realiza con cartón u hojas tantos tableros como participantes y entrega lápices. La consigna del juego es: por turno, cada participante arroja el dado y anota en su tablero lo que este indica con una cruz, raya, o pelotita en una columna y en la otra escriben el número. Cuando tiene completas ambas columnas, pasa el turno al otro participante Gana el que llega primero a 15 puntos. Aclaración: el modelo del tablero se enviará por WhatsApp.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA N° 4

✚ Actividades del Ámbito Música :

Para comenzar observamos con atención el video que se les enviará por WhatsApp. Vamos a aprender una cualidad del sonido que es la DURACIÓN. Reconocemos pulso y combinaciones de ritmos cortos y largos.

✚ Actividad del Ámbito Lengua:

Jugamos a "DÍGALO CON MÍMICA". Para ello, se dividen en dos grupos, eligen a un representante para realizar la acción mientras otro integrante del bando contrario le dice la categoría o tema a adivinar, esto se hará por turno. Los temas pueden ser: programas infantiles, cuentos tradicionales, personajes famosos, animales, entre otros. Cada vez que adivinen ganan 1 punto, el que logre 5 puntos gana el juego y se vuelve a comenzar.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DEL DÍA N° 5

✚ Actividad del Ámbito Convivencia:

Tarjetas para saludar, a mi querida/o: abuelo/a, tía/o, padrino/a, primos, etc. En una hoja de papel o cartulina doblar por la mitad, en la parte del frente, se decora con papelitos de colores o lanitas , abrir en la mitad de adentro realizar un lindo dibujito, escribir el nombre

propio como puedas, y un adulto te puede ayudar a escribir lo que quieras decirle a esa persona.

✚ Actividad del Ámbito Matemáticas: Taller de cocina "PIZZAS"

Ingredientes:

- 1 Kg de harina común
- 50 g de levadura
- 600 cc de agua tibia
- 1 pocillo de aceite
- Sal a gusto
- 1 cda de azúcar
- Salsa

Preparación:

- 1) Busca el cuaderno de las receta y anota como puedas la misma (lo puedes hacer con dibujos) realiza el correcto lavado de manos antes de colocar los elementos necesarios.
- 2) Con ayuda de mamá, coloca en una jarra, los 50 g de levadura, 500 cc de agua tibia y una cucharada de azúcar dejándolo reposar por unos 5 minutos.
- 3) En un recipiente grande, se añade harina, sal, aceite y la mezcla de levadura, amasando así por 10 minutos aproximadamente.
- 4) Seguidamente, se divide la masa en 5 bollitos y se coloca en una fuente tapada hasta que triplique su volumen.
- 5) Para la cocción: aceitar la pizzera y estirar con las manos el bollo de masa desde el centro hacia los bordes e incorporar finalmente la salsa (llevar a horno por 10 minutos).
- 6) Colocarle salsa, queso y todo lo que tu desees y listo a disfrutar de unas ricas pizzas.

PROPUESTA DE LAS ACTIVIDADES DEL DÍA N° 6

✚ Actividad Ámbito Literatura Infantil:

Juguemos en familia a ¡¡¡ADIVINA, ADIVINADOR!!! ya que son entretenidas y divertidas. Para ello, se invita ver el video ["Adivinanzas sobre el invierno"](#) ¿Estás preparado?

✚ Actividad del Ámbito Educación Física:

INICIO: A mover el esqueleto con esta divertida canción ["El Monstruo de la laguna"](#).

DESARROLLO: Hoy la actividad la eliges tú, yo te propongo:

Empujar y traccionar cubiertas de autos. Trasladar objetos de distintos pesos (para variar la fuerza de tracción) por todo el espacio dentro de una caja de cartón, empujando o traccionando de una soga atada a ella. Que elijas camiones, cajas, carrito de bebes y /o de supermercado para que los traslades por el espacio. Ídem con otras partes del cuerpo que no sean las manos. Ídem colocando diferentes objetos dentro, de distintos pesos. Puedes trabajar con triciclos, patinetas, monopatines. Con sábanas/mantas en pequeños grupos, traccionar llevando un objeto (liviano y luego uno pesado), sobre la sábana.

Finalmente invitas a toda tu familia a jugar!!!

Cinchada: dos grupos que deben situarse en cada extremo de una soga, a lo largo de esta, justo en el medio debe marcarse una pequeña rayita o atar un pañuelo, a la orden de "YA", tienen que traccionar de manera que el equipo que más fuerza haga y pase la línea central, sea el ganador.

CIERRE: Nos despedimos con esta linda ["Canción de despedida"](#).
¡Muy Felices Vacaciones!

PROPUESTA DE LAS ACTIVIDADES DEL DÍA N° 7

🌈 Actividad del Ámbito Matemática:

Jugaremos a ¡¡¡LOS NÚMEROS ESCONDIDOS!!! Con ayuda de mamá u otro integrante de la familia escriben números desde el 0 al 15, estos estarán escritos cada uno en cuadrados de papel. El adulto los esconderá en lugares donde el niño/a podrá llegar, ¡y ahora sí a jugar! A medida que el pequeño vaya encontrando cada número se colocará por el momento en una caja/bolsa, una vez que se hayan encontrado todos (mamá irá comunicando al pequeño cuantos faltan), se atará un cordón-lana-pirola etc. desde la punta de la misma la atamos hacia otro extremo (simulamos una soga) con broches iremos armando la serie numérica, formaremos así desde el 0 al 15. Luego, junto a mamá la leemos. Guardar para la siguiente actividad.

🌈 Actividad del Ámbito Matemática:

Con los números del juego anterior, se realizarán pelotitas de papel (diario, revistas, folletos etc.) Tantos como indica el número que está escrito en el papel, estas pelotitas se pegarán con pegamento atrás del mismo cartel (si el cartel indica el número 4, esta cantidad de pelotitas se pegarán detrás del mismo). Luego lo contamos con un adulto.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DEL DÍA N° 8

🌈 Actividades del Ámbito Artes Visuales:

Observar y analizar la obra de arte del artista CALDER "número 156" (se enviará por WhatsApp) Indagar sobre los saberes previos: ¿Qué ves en la obra?, ¿Qué colores ves?, ¿Qué tipos de líneas hay?, ¿Reconoces todas?

Dibujar un rostro de persona, puede ser de algún familiar o tu rostro, pero solo utilizando líneas como el de la obra. Luego, puedes trazar líneas de un extremo al otro de la hoja para después pintar los espacios con los colores que hay en la obra. (Rojo, amarillo y azul).

Observa y compara tu producción y la del artista. ¿Tienen los mismos colores?, ¿Aparecen líneas en ambas obras?, ¿Tienen la misma figura?

🌈 Actividades del Ámbito de Convivencia:

Realizamos un volantín con la ayuda de algún adulto. Buscamos los siguientes materiales: un trozo de cartulina de 30 por 20 aprox., tiras de papel de diario o crepé de un

centímetro de ancho por unos 50 cm de largo aproximadamente, lana 3 metros, papeles de colores para decorar y marcadores. El procedimiento será enviado vía WhatsApp. Y una vez listo a volar!!!

PROPUESTA DE LAS ACTIVIDADES DEL DÍA N° 9

🌈 Actividades del Ámbito de Música:

Hemos aprendido que los sonidos pueden ser cortos y largos, también que podemos combinarlos. Pero ¿Sabías que tiene otra cualidad? La llamamos INTENSIDAD, es decir que los sonidos pueden ser fuertes o suaves. Observamos con atención el video que se les enviará por WhatsApp (allí deberemos ejecutar con algún instrumento, el ritmo que nos indica la música y luego descubrir cuando suena fuerte y cuando suave).

Para finalizar vamos a bailar y acompañar la canción “Tucumpá” de Pimpau. Nuestro cuerpo es un instrumento e imitamos los movimientos rítmicos que indican en el video.

🌈 Actividades del Ámbito de Matemática:

Jugamos a “EL ALMÁCIGO”, Para ello se necesita un almácigo (cubetera) para cada jugador, dados y semillas grandes. Cada jugador tira el dado y pone tantas semillas como indica el dado. Gana el primero que pueda sembrar todo el almácigo.

PROPUESTA DE LAS ACTIVIDADES DEL DÍA N° 10

🌈 Actividades del Ámbito de Matemática:

Se incentiva a jugar a “TIRO AL BLANCO”, se necesita tapitas o piedras chatas, lápiz y papel. Se dibuja con tiza o cinta de papel en el piso un “blanco” de tres círculos concéntricos. Cada círculo vale 1 punto.

Reglas del juego: se juega de a 2 o más participantes. Cada jugador se ubica en hilera frente al blanco a partir de una línea de tirada dibujada en el piso. Cada jugador en su turno tira 3 piedras o tapitas y anota el puntaje obtenido. Gana el jugador que en dos vueltas obtiene el mayor puntaje.

🌈 Actividades del Ámbito de Lengua:

¡Inventamos una historia! Con la ayuda de un adulto se comienza a contar una historia (ejemplo un niño abre un cajón) y pedir al niño que repita tu frase y continúe con otra inventada por él. Después toca Cambiar de turno repitiendo la historia siempre desde el principio, así hasta que algún participante no recuerde una de las partes, luego terminar con un final que sea corto y sencillo. Puede dibujar la historia.

Nombre y Apellido del Directivo: Nancy Rosales.