

Grado: Nivel Inicial – Habilidades Básicas I. Turno: Tarde. Nivel: Primaria

Docente: Ana Barros y Marta Pelliza

Título de la Propuesta: Kermés Familiar

Área Curricular:

Ámbito Identidad:

- Confianza en sus posibilidades y en su capacidad de realizar tareas que estén a su alcance.
- Inicio en la aceptación de pautas y límites.
- Tolerancia a la frustración, disposición para controlar y regular acciones.

Ámbito Autonomía:

- Progresiva de adquisición de seguridad y confianza en sí mismo.

Ámbito: Convivencia

- Participación paulatina en actividades compartidas en familia.

Ámbito Lenguaje:

- Participación en la medida de sus posibilidades en conversaciones con adultos y pares utilizando palabra, frases o gestos.
- Reconocimiento y utilización de palabras familiares. Nombre propio.

Ámbito Matemática:

- Nociones Muchos - Pocos. Arriba - Abajo

- Sistema de numeración (recitado de la sucesión de números hasta 3).
- Conteo.
- Lectura de números.
- Los números como memoria de cantidad.

Ámbito Ambiente Social:

- Efemérides: “La Familia”

Ámbito El Juego

- Juego de construcción, dramatización y motores.

Contenidos especialidades

□ Ed. Física:

- Resistencia a la velocidad - Esquema corporal y equilibrio.
- Coordinación dinámica general.
- Esquema corporal

- Artes Visuales: textura, composición y color.
- Educación Tecnológica:
 - Construcción de juegos con material reciclable
- Ed. Musical: La canción como recurso didáctico y recreativo – Esquema corporal

Desarrollo de actividades

Actividades: Se invita a toda la familia a participar de una “Gran Kermés Familiar”, para festejar el mes de la familia y divertirse en casa, mientras nos cuidamos todos.

Se sugiere mantener la estructura de la rutina: Momento de trabajo en familia. Momentos de trabajo con especialidades. Momento de higiene. Momento de merienda.

Día 1: Carrera de latitas.

Se invita a toda la familia a participar. Para jugar se necesita una latita vacía para cada participante.

Se traza una línea de partida con tiza en el suelo y en el otro extremo se dibuja un gran círculo para cada equipo. Se divide en dos equipos y ubican, uno al lado del otro y avanzan empujando su latita con alguna parte del cuerpo, y deberá dejarla dentro del círculo y regresar hasta la línea de partida. Cuando todos los integrantes de la familia hayan trasladado la latita y vuelto a la largada ganan y se lo premia con un gran aplauso.

Área: Educación Física. Espacio físico: Casa, patio, fondo.

Desarrollo: Durante un tiempo dado, 20 o 30 segundos, cada jugador debe de tocar y evitar de ser tocado en una parte del cuerpo previamente acordada. Hay que variar la parte del cuerpo después de una pausa de recuperación. Para jugar en familia.

Área: Artes Visuales.

Junto a mamá buscamos una cartulina blanca, témperas, acrílicos o cualquier tipo de pinturas que no sean tóxicas, rodillito o pincel, cinta adhesiva y marcador negro. A continuación, colocar la cartulina en una pared fijándola con la cinta adhesiva. Invitamos a todos los integrantes de nuestra familia. Uno de los integrantes de la familia se encargará de poner la música (prendiéndola y apagándola). Luego mamá pinta las palmas de las manos y hacemos una fila a unos metros de la cartulina. Cuando suene la música, vamos rapidito (de a uno) a plasmar nuestras manos en la cartulina y así sucesivamente cada integrante.

Día 2: Sopla, sopla

Para jugar en familia se necesitan dos hilos o lanas resistentes de la misma medida (aproximadamente 3 metros de largo cada uno). Dos cilindros huecos de cartón (del papel higiénico o servilleta de papel).

La familia se divide en dos grupos, cada equipo tiene un hilo con el cilindro de cartón enhebrado en él. Cuando quien conduce el juego hace sonar un silbato o diga ya, un integrante de la familia comienza a soplar el cilindro con energía, haciendo que se deslice hasta el extremo. El equipo que logre hacer llegar el cilindro hasta el otro extremo con más rapidez ganará el aplauso de todos.

Área: Educación Física. Materiales: una pelota de cualquier tamaño o material.

Desarrollo: Se distribuye por el espacio con una pelotita en la mano y cada uno lo ira manipulando como quiera caminando o trotando para adelante o para atrás, a la voz de un mayor de "FOTO" los chicos se detendrán en el lugar y trataran de conservar la pelota entre dos o más partes del cuerpo en posición estática, por ejemplo entre cabeza y hombro, entre mano y pecho, entre mano y cabeza, etc. Jugar en familia.

Día 3: La torre más alta.

Los invitamos a todos los integrantes del grupo familiar a participar. Se necesitan varias cajas (dos por cada participante, no muy pequeñas).

Se forman dos equipos y se distribuyen todas las cajas. Se propone armar una torre muy alta. Cuando quien conduce el juego (mamá, papá o abuelos) digan ¡Ya! Cada participante se turna para buscar una caja y comenzar a armar delante de su fila "la torre más alta". Cuando ya no queden más cajas para tomar, se comparan las dos torres formadas por los equipos. La torre con muchas cajas gana un gran aplauso.

Área: Educación Musical

Veo y escucho atentamente el video "Moviendo el cuerpo"

Bailo haciendo los movimientos que dice la canción

Área: Educación Tecnológica.

Te animas con ayuda de mamá a realizar una lista dibujando que es lo que te gusta hacer en familia.

Día 4: Bingo de colores.

Se solicita para jugar al bingo confeccionar rectángulos con cartón o cartulina y dividirlo en seis cuadrados. Colorear con un color diferente cada uno de los cuadrados y cada grupo debe tener un cartón diferente al de los demás. Realizar también varios cuadrados del mismo tamaño y color de los que marcaron en el rectángulo para colocar en una bolsa.

Quien conduce el juego posee una bolsa con los cuadrados de colores. Frente a él, se sientan los integrantes divididos en grupos, con sus cartones de colores. Se retira de su bolsa un cuadrado de color. Si el color que sacó de la bolsa se encuentra en el cartón de su grupo, lo coloca encima del mismo y pasa el turno al siguiente grupo. Si en cambio, en su cartón no hay un cuadrado de ese color, lo devuelve a la bolsa y espera su nuevo turno. Finaliza el juego cuando todos los grupos logran completar sus cartones.

Área: Educación Musical

Escucho nuevamente el video “Moviendo el cuerpo”. Con ayuda de un mayor, encierro en un círculo las partes del cuerpo que nombra la canción

Área: Educación Tecnológica.

Con cartón, papel o cartulina realizo una casita y dibujo los miembros de mi familia y no te olvides de dibujarte a vos... puedes pintarla si lo deseas.

Día 5: El barco hundido.

Entre todos los integrantes de la familia confeccionamos “El barco” tomando una caja grande a la que se le realiza un orificio en uno de los lados. Por el orificio se pasa una cuerda o hilo

resistente de 1 metro de largo. Realizar pequeñas (muchas) bolitas de papel. También se dibuja un gran círculo en el piso y fuera del círculo, por todo el espacio, se dejan las pelotitas de papel.

Quien conduce el juego comienza a desplazarse dentro del gran círculo (el río), tirando de la cuerda para arrastrar el barco. Los integrantes de la familia buscan bolitas de papel y lo arrojan intentando que caiga dentro del barco. Cuando hayan caído muchas bolitas en la caja, el barco quedará hundido.

Área: Artes Visuales.

Continuamos con la actividad. Cuando suene la música, vamos rápido a plasmar nuestras manos y en cuanto la música pare, debemos parar. Lo hacemos todos, tantas veces queramos hasta completar la cartulina. Dejamos secar y así obtendremos una gran obra. Al finalizar mamá coloca al dorso de la cartulina nuestro nombre apellido y fecha. Cuidamos y ordenamos todos los materiales utilizados, junto a mamá.

Día 6: Colección de tapitas

Entre toda la familia juntamos tapitas de gaseosas, las colocamos en una caja o bolsa. Con ayuda de un adulto realizamos cartones con los números del 1 al 3 y le agregamos puntitos según el número

Luego un adulto dirige el juego, éste toma un cartón lo muestra y el resto de los participantes tratan de nombrar el número y retirar la cantidad de tapitas. Cada uno arma una hilera delante de ellos y con ayuda cuentan y comparan con el cartón. Si es correcto se aplaude el logro, si no se ayuda a llegar a la respuesta correcta comparando las cantidades.

Una vez que todos contaron sus tapitas, se vuelven a guardar y la persona que dirige el juego saca un nuevo cartón. A divertirse aprendiendo!!

Área: Artes Visuales

¡Ahora!... retomamos el trabajo anterior. Mamá lo despegamos de la pared con cuidado. Con la ayuda de mamá, nos atrevemos a dibujarnos en el centro del trabajo. Lo realizamos con paciencia

con el marcador negro. Y... si nos atrevemos aún más dibujamos a todos los integrantes de la familia. Lo dejamos secar y... ¡Nuestra obra de arte estará lista! Si podemos sacamos una foto de nuestra obra y se la enviamos a la seño.

Día 7: ¡¡Buena puntería!!!

Preparamos en familia, tubos de servilletas pintados de 2 colores, uno rojo y otro azul. Lo pegamos en una base de cartón (también puede ser un plato descartable). Realizamos aros de cartón para cada familiar que jugará (misma cantidad para cada equipo) de color rojo y azul para cada equipo.

¿¿Como jugamos?? Armamos 2 equipos, colocamos nuestros tubos un poco lejos de cada equipo, cada integrante debe embocar sus aros, el equipo que más emboque se gana muchos aplausos. A divertirse!!

Área: Educación Tecnológica

Caja sensorial: Llena una caja de zapatos con arroz o lentejas, esconde pequeños juguetes o figuras dentro, haz un hoyo en la tapa para que tus hijos puedan meter la mano y deja que encuentren todas las figuras, puedes tomar el tiempo y el que las encuentre en menos tiempo será el ganador.

Día 8: Sumando puntos

En familia, realizamos una pirámide con caja, en cada una tendrá puntaje. Cada familiar tiene 2 oportunidades para embocar una pelotita en la pirámide. Con ayuda de un adulto el niño dice en voz alta el número en el que emboco, el adulto lo anota. Finalizado el juego. El adulto suma el puntaje, y anuncia al ganador, este se lleva muchos aplausos

Área: Educación Musical

En una hojita aparte y con ayuda de un mayor, dibujo mi familia y señalo las partes del cuerpo que nombra la canción. Decoro la hojita como más me guste.

Día 9: Puentes de colores

Realizamos pequeños puentes con cartón y los pintamos de diferentes colores. Con una pelota liviana y pequeña (puede ser de plástico o papel) hacemos que pase por los puentes soplándola y diciendo por el color que pasa. Hacemos una competencia con algún miembro de la familia.

Área: Educación Física. Materiales: un bastón, (palo de escoba). Espacio físico: casa, fondo, piso.

Desarrollo: se encontraran los integrantes de la familia dispersos por el lugar, con un bastón en la mano, a una señal de un mayor comenzarán a moverse por el espacio, cuando diga en voz alta BRUJAS los chicos se detendrán y se colocarán el bastón entre las piernas, a la señal de HADAS se detendrán y tomarán el bastón como varita con una sola mano, a la señal de DUENDES lo harán con el bastón sobre un hombro. Jugar en familia.

Día 10: 12 de Octubre “Día de la Diversidad cultural”

Recordamos esta efeméride, así como hay diferentes culturas, también hay diferentes familias, y debemos respetar con amor y aprender de las diferencias.

Realizamos casitas con barro. Diferentes formas y colocamos muñecos representando la familia. Cada miembro puede hacer su casa y compartir en familia las diferencias y parecidos de sus construcciones y familias

Área: Tecnología.

Pintar con los pies. Hojas, pinceles y acuarelas es lo que necesitarán para esta actividad. Deja que tus hijos pinten lo que quieran sobre un papel, solo se vale usar los pies.

Nota: Todos los videos, audio, imágenes y enlaces se enviarán descargados

Directora Fabiana Steiner