

J.I.N.Z N°42, SECCIÓN 5 AÑOS
ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

ESCUELAS:

- PRESIDENTE HIPÓLITO YRIGOYEN
- MARÍA LUISA VILLARINO DE DEL CARRIL
- CAMPAÑA DEL DESIERTO
- FAUSTINA SARMIENTO DE BELÍN

DOCENTES:

- FLORES, Ana
- MARQUEZ, M. Cecilia
- ROJAS, M. Lorena
- ROMERO, Ivana
- SALICA, M. Belén
- VALENZUELA, Gema
- MOLINA, Andrea (Área: Educación física)
- SAAVEDRA, Malvina (Área: Música)
- GONZALEZ, Paula (Área: Plástica)

NIVEL INICIAL: Sala de 5 años

TURNO: Mañana-Tarde

ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “SEGUIMOS CAMINANDO, JUGANDO Y APRENDIENDO”

CONTENIDOS:

- Toma de decisiones y resolución de situaciones en forma original y creativa.
- Apropiación y aceptación de los roles en el juego.
- Participación en juegos respetando reglas y acuerdos.

MÚSICA:

- Creación de movimientos, sonidos y juegos corporales para acompañar canciones.
- Representación corporal para diferenciar diferentes velocidades de una obra.
- Exploración de fuentes sonoras y modos de producir sonidos: Cotidiáfonos.

ARTES VISUALES, PLÁSTICA:

- Espacio tridimensional, colores primarios.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo y manipulativo.
- Juegos con refugios que brinden seguridad y protección.

J.I.N.Z N°42, SECCIÓN 5 AÑOS
ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

GUÍA PEDAGÓGICA N° 9

Actividad N° 1:

“APILAR VASOS”

- Buscar 6 vasos de plástico, el primero ponerlo boca abajo, el otro boca arriba y así vamos formando una torre, tratar de que no se caiga hasta apilar los 6, el que logre realizar la torre, gana el juego.

Ámbito: Artes Visuales, Plástica. a- Los colores primarios no se pueden obtener mediante la mezcla de ningún otro color. Ellos son el rojo, amarillo y azul.

b- Jugar al “Veo Veo” con los colores primarios: Un integrante de la familia elige un objeto de cualquier color primario, luego dirá: “Veo Veo”. Quien acepte, pregunta ¿Qué ves? A lo cual se responde: “una cosa maravillosa”, y llegará la primera consulta: ¿De qué color? Y allí comienzan a nombrar cada cosa hasta acertar o darse por vencido. Si se da por vencido pierde el turno. Quien comenzó el juego, debe decir lo que vio y siguen el juego, hasta que adivinen. El que adivina, escoge el siguiente objeto.

Actividad N° 2:

Juego: “QUE NO SE CAIGA LA PELOTA”

- El mismo consiste en evitar que la pelota caiga de la sábana durante la canción. Para jugar, escuchar la canción del baile del movimiento: <https://youtu.be/AIZeLejiuio> y realizar las acciones que ésta indique. Jugar con dos o más participantes. Materiales necesarios para el juego: una sábana y una pelota.

Ámbito: Música

- a- Escuchar la canción “La Formas de Caminar”: <https://youtu.be/pldli89N3p8> .
- b- Nombrar los animales que aparecen en la misma y expresar los sonidos y movimientos corporales que de ellos se desprenden (tortuga, gusano, caballo, cangrejo).
- c- Colocar el audio y desplazarse en el espacio: realizar movimientos libres, siguiendo el ritmo e imitar a cada uno de los animales que menciona la canción. Tener en cuenta la velocidad en que se mueve cada uno de los animales al caminar.
- d- Escuchar la canción del Espejo: <https://youtu.be/s0FkpH94O18> .Elegir uno o dos elementos de los que allí aparecen (ejemplo: sombrero, cepillo de dientes).

J.I.N.Z N°42, SECCIÓN 5 AÑOS
ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

e- Nuevamente con audio, preferentemente frente a un espejo, expresar corporalmente lo que dice la canción, incorporando los elementos seleccionados, según se nombren en la canción. f -Memorizar y cantar.

Actividad N° 3:

“A JUGAR CON TAPITAS Y UN DADO”

- Se necesita un dado y muchas tapitas. Un integrante es el encargado, su rol será el de tirar el dado y dar las tapitas. Cada integrante debe “adivinar” qué número saldrá en el dado, mostrando con sus dedos esa cantidad, antes de que el compañero tire el dado. No se puede tirar el dado si los jugadores no muestran sus dedos. No vale cambiar la cantidad de dedos. Los que aciertan, se llevan las tapitas. Gana el que se lleva más tapitas. ¡A disfrutar del juego!

Ámbito: Educación Física

A) Entrar en calor con movimientos circulares de ambos brazos, abrir y cerrar piernas, saltar, levantar rodillas y trotar en el lugar. Realizar 5 repeticiones de cada ejercicio. B) Actividades de repaso: dibujar 2 figuras en el piso, un cuadrado y un círculo, con tiza, cinta papel, o lo que tengan en casa, de 50 cm x 50 cm, con una distancia de 2 metros entre ellos. C) Pararse en el medio de las dos figuras; a la orden, estar atento y correr a colocar la parte del cuerpo que se mencione, volver al medio y esperar la próxima orden a realizar por ej.: saltar como canguro hasta el círculo y colocar la mano, caminar hacia atrás al cuadrado y colocar un pie. Repetir 6 veces nombrando distintas partes del cuerpo y distintos desplazamientos.

D) Juego: “La Caja de Tela de Araña”. Realizar con totora, piolín o lana, una “tela de araña”, colocar una caja con 5 tiras adentro de 80 cm aproximadamente; a la orden, pasar por la tela de araña, llegar a la caja, sacar una piola y atar en la parte del cuerpo que el adulto diga; volver por la tela de araña, dejar la tira y volver hasta realizar las 5 pruebas. Volver a la calma con ejercicios de elongación.

Actividad N° 4:

“A PONERLE LA COLA AL CHANCHO”

- Dibujar un chancho grande y pegarlo en la pared, ponerle números por todo el cuerpo y en el lugar de la cola, el 10. A medida que los participantes vayan pegando la cola, se anota

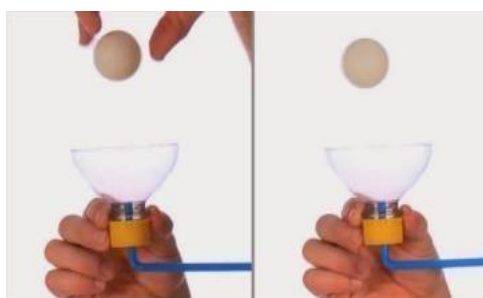
J.I.N.Z N°42, SECCIÓN 5 AÑOS
ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

el puntaje que se va obteniendo, depende dónde pegue la cola, gana el que obtiene más puntaje.

Ámbito: Artes Visuales, Plástica

a- Mantener la pelota en el aire es un juego de concentración y muy divertido. **b-** Es necesario utilizar un sorbete, botella de plástico y una pelota pequeña hecha, por ejemplo, de papel aluminio u otro papel (que sea liviana).

Cortar la parte superior de la botella creando un embudo y perforar la tapa e introducir el sorbete. Finalmente colocar la pelotita en el embudo, soplar por el sorbete y ver cómo flota.



Actividad N° 5:

“REVIENTA GLOBOS”

Materiales: globos, o bolsas infladas.

- El juego consiste en pisar globos, bombitas o bolsas infladas, del contrincante y evitar que le pisen el suyo. Para esto, los niños tendrán atados a sus pies, algunos globos inflados o bolsas infladas, cada uno con un puntaje establecido, al finalizar el juego se debe contar el total de puntos para determinar quién obtuvo mayor puntaje.

Ámbito: Música a-Buscar o construir dos maracas. Pueden ser las de cumpleaños o elaboradas con diferentes materiales. b-Descubrir el sonido que produce cada una de ellas al sacudirlas y comentar cómo es ese sonido (fuerte, suave). ¿A qué sonido del entorno se parece?

b –Escuchar atentamente la canción: “Escarabajo Maracas”: <https://youtu.be/yXp51Nv5Avk> y realizar las acciones que allí se describen (arriba, abajo, a un lado, al otro).

c- Mover el cuerpo siguiendo el ritmo de la música con las maracas en manos y acompañar según se indica en la letra. Invitar a otros miembros de la familia a participar de esta actividad, si lo desean.

J.I.N.Z N°42, SECCIÓN 5 AÑOS
ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

d- Sentados, relajar las partes del cuerpo lentamente. Respirar, tomar aire y descansar.

e- Estirar brazos y manos: <https://youtu.be/1x5OVLEqh4Ym> ,al escuchar la música seguir todos los gestos y movimientos que aparecen en ella y cuando solo se escucha la música instrumental, tocar una guitarra imaginaria. Realiza todas las acciones expresivamente. Elige el gesto o acción que más te guste.

Actividad N° 6:

“FRÍO O CALIENTE”

Material: antifaz o pañuelo para vendar los ojos.

- Uno de los participantes debe esconder, en un espacio determinado previamente, un objeto (ej. muñeco de peluche). A la otra persona se le colocará el antifaz y será guiado por el espacio con las palabras de referencia: frío (cuando está lejos del objeto) y caliente (cuando está cerca del objeto) hasta lograr encontrar el mismo, en un tiempo determinado. Luego invertir los roles.

Ámbito: Educación Física

A) Entrar en calor con: <https://youtu.be/dYdEORMO65o> B) Actividades de repaso. Dibujar en el piso con tiza, cinta papel o piolín una escalera de 5 cuadrados y al final, a 2 mts de distancia, colocar en el piso una pelota de media o papel. A la orden saltar la escalera, al llegar al final correr hasta la pelota y realizar lanzamientos, volver y realizar otro tipo de salto y lanzamiento. Repetir 5 veces. Juego: El lobo y el cerdito: construir 3 casitas con diferentes materiales (telas, cajas, maderitas, etc.) El adulto que hace de lobo, sopla las casitas intentando derribarlas; el cerdito en la última casita, lo espantará realizando lanzamientos con los objetos escondidos detrás de las casitas (peluches, pelotas, etc.). Volver a la calma con ejercicios de elongación.

Actividad N° 7:

“CARRERA DE GLOBOS”

Materiales: globos o bolsas infladas y dos tubos de cartón de servilleta o papel higiénico.

- Esta carrera consiste en llevar el globo, desde el punto de salida hasta la llegada sosteniéndolo con los dos tubos, si se cae debe regresar al punto de salida y comenzar la carrera nuevamente, gana el primero que llegue a la meta.

Actividad N° 8:

J.I.N.Z N°42, SECCIÓN 5 AÑOS
ÁREA CURRICULAR: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL. JUEGO

“MARIONETA DE CARTÓN”

Materiales: 1 tubo de papel higiénico, dos tapitas descartables, hilo rústico.

- Observar el siguiente video para tomarlo de referencia, hacer la marioneta con el diseño que más les guste : <https://youtu.be/c-agrFiktFE>

Actividad N° 9:

“MUÑECOS MOLDEABLES”

- Luego de observar este video: <https://www.youtube.com/watch?v=Td4iTZ7pZOY&t=15s>, construir un muñeco y decorarlo como más les guste. Una vez terminado, jugamos a darle diferentes formas.

Actividad N° 10:

“BURBUJAS LOCAS”

- Nos preparamos para divertirnos con las burbujas locas, después de mirar este video, buscar y mezclar todos los ingredientes, armar el burbujero y ¡A jugar se ha dicho!: <https://www.youtube.com/watch?v=BwKRVkHnAJQ&t=83s>.

Directora: Sandra Sánchez

Vice-Directora: María Isabel Carmona