

Escuela: JINZN°11Anexo Escuela Albergue Domingo French

Docente: Claudia Camporro, Natalia Varela, Nerea Guallama, Facundo Tejada.

Sala: 5 años-Nivel Inicial

Turno: Mañana

Título: “Jugando... jugando y disfrutando”

Fecha: 16/11/2020 al 27/11/2020

Áreas:

Dimensión	Ámbito	Núcleo	Contenido
Formación Personal Social	Identidad Matemática	Autoestima Espacio Número y sistema de numeración	-Seguridad y confianza. Relaciones espaciales entre objetos y personas. . Conteo y lectura de números. . Representación escrita de cantidades.
Comunicativa y Artística	Lenguaje Literatura	Oralidad De producción Apreciación	. Habla y escucha . Producir y escribir palabras significativas convencionales y no convencionales. . Escucha y disfrute de textos literarios. Lectura de textos con imágenes

	Artes Visuales Educación física	Producción	Adivinanzas-Poesías Colores .Juegos masivos
	Música	Apreciación	Velocidad: Distinción y ejecución sonora de una obra atendiendo a su velocidad: rápido - lento. Ritmo: Utilización del cuerpo como medio para la interiorización rítmica de las diferentes obras musicales.

Propósitos:

- Obtener el dominio del espacio físico próximo al niño.
- Representar cantidades y reconocer los símbolos convencionales de los números, estableciendo relaciones utilizándolas en la resolución de problemas sencillos.
- Formar hablantes capaces de tomar la palabra, escuchar y hacerse escuchar.

Capacidades:

Pensamiento Crítico: -Establecer relaciones sencillas entre diferentes nociones, situaciones y acontecimientos.

Aprender a Aprender: -Esta competencia será trabajada en la mayoría de las actividades ya que se pone en juego la observación, la manipulación y la exploración.

Actividades

Actividad N°1

El adulto organizará en un extremo de la mesa cinco objetos conocidos por el niño: Caja de cartón, vaso, cartuchera, cuaderno y una goma. Luego solicitará al niño trasladar un objeto ubicándolo en un lugar determinado por ejemplo “ Colocar el cuaderno en el otro extremo” luego “Colocar la goma arriba del cuaderno” “ Colocar la cartuchera lejos del cuaderno”” Colocar la caja lejos de sus manos” y así con todos los elementos., logrando que el pequeño pueda establecer relaciones espaciales, entre objetos y personas. teniendo en cuenta diferentes posiciones espaciales en relación entre objetos y personas.

Cantar la canción “Arriba arriba el cielo abajo abajo el suelo”

Dibujarse en la hoja con una pelota arriba de la cabeza a un lado de la hoja, dibujar al hermano o amigo/a/es del otro lado con la pelota abajo.

Actividad N°2

Jugar a embocar tapitas descartables en una caja por participante.

Consiste en jugar en familia, donde los participantes deberán contar con tapitas y una caja cada uno, a continuación, colocaran la caja a una distancia de la persona, luego por turno deberá lanzar de a una las tapitas tratando de embocarlas en la caja, una vez que ya todos lanzaron las tapitas, se procede a contar caja por caja cuantas hay dentro, registrando en una superficie, papel los aciertos con el nombre del participante, así irán teniendo en cuenta quien realiza mas aciertos y quienes menos. Al finalizar el ganador recibe un aplauso.

Música - Actividad 1: **Apetén sembréi**

Escuchar atentamente el audio que se envía por WhatsApp. ¿Han escuchado alguna vez decir esas palabras? Es un juego tradicional de niños que fue transmitido oralmente y generalmente se usa como un juego de sorteo para ver a quién le toca algo (por ejemplo, a quién le toca contar primero). Pero ahora lo usaremos para jugar.

Con la ayuda de algún familiar, escucharlo varias veces y repetirlo lentamente por partes hasta que de a poco lo vayan aprendiendo.

Una vez que lo aprendieron y lo pueden decir de principio a fin, realizar el siguiente juego: comenzar a recitarlo lentamente, y luego repetirlo varias veces aumentando cada vez más la

velocidad. Lo harán una vez cada uno, el que se equivoca pierde y pega una prenda que pensaron previamente.

“Apetén sembréi
tucumán lenyí
amamey surquí
tururú carchí”

Actividad de Cuaderno

Dibujar tantas tapitas como indica el número. El ejercicio consiste en que el adulto escribirá números del 1 al 10, dejando el suficiente espacio en cada uno para que el niño pueda dibujar las tapitas solicitadas el número escrito.

Artes Visuales Plástica-Semana 1

Materiales: cartón, papel, papeles de colores, témpera, marcador o lápiz de colores, rollos de cartón, plasticola.

Junto a nuestra familia armaremos un cubo, este puede ser de cartón o papel de 10cm aprox., en cada lado colocaremos un color distinto (rojo, azul, amarillo, verde, etc.) pintándolos o pegándole papeles de colores, una vez listo cortaremos tubos de cartón obteniendo anillos, no muy finos y los pintaremos a cada uno con los mismos 6 colores del cubo (un anillo rojo, otro azul, etc.).

Actividad N°3

A jugar clasificando figuras geométricas.

Un adulto invitara al niño recortar de una revista, diario o catálogo objetos con formas cuadradas, circular y triangular, luego los clasificará pegándolos en grupos por su forma sobre la hoja, finalmente los contará de acuerdo a la clasificación y colocará el número de cada grupo.

Educación Física- Actividad N° 1.

¡Festejamos el aniversario de nuestro J.I.N.Z N° 11! A continuación proponemos una serie de juego para celebrar el aniversario con toda la familia.

Podemos optar entre estos juegos:

- El lobo.
- El huevo podrido.

- Carrera de embolsado.
- Carrea del huevo (trasladar un huevo cocido en una cuchara)
- El juego de la silla.
- La gallinita ciega.
- Las escondidas.
- La pilladita.
- Una vez finalizada la jornada de juegos, preparamos un lugar en casa para compartir una merienda diferente en familia, por ejemplo hacemos un picnic en el patio de casa.

Actividad N°4

Conversar cuál es su mascota preferida, ¿cómo se llama? ¿Qué come? ¿a que jugamos con ella?

Dibujarse junto a la mascota preferida, pintar el dibujo, luego cortarlo en varias partes, luego uno nuevamente las partes para luego pegarlo en la hoja.

Actividad N°5

Escuchar una Poésía "Los Patitos"

Escuchar la poesía, luego comentar lo escuchado y observado en la poesía, escuchar que comentan los demás sobre la misma.

Dibujar los patitos en una hoja, enmarcando la hoja con papelitos de colores, colocarle el nombre propio con mayúscula imprenta.

Actividad de cuaderno

Mamá realiza un círculo en la hoja del cuaderno y propondrá al niño dibujar un patito adentro y muchos afuera.

Actividad N°6

Observar y recordar la obra de títere "Los tres Cerditos" de David Gardiol, Conversar sobre lo observado y escuchado, ¿Quiénes son los personajes que aparecen?¿cuantos cerditos son?¿qué tienen que construir?¿Por qué?¿Quién se los quiere comer?¿de qué material hicieron

las casitas?¿Cuántas construyeron?¿Los atrapo el lobo? ¿Por qué? ¿Qué le paso al lobo por meterse por la chimenea?

Inventar otro final para el cuento, dictarle a mamá un final distinto para que ella lo escriba en la hoja, dibujar a continuación un personaje a elección.

Actividad de Cuaderno

Dibujar en el cuaderno una casita pequeña, una mediana y una grande con sus respectivos chanchitos, Escribir como puedan LOS TRES CHANCHITOS.

Actividad N°6

Jugar en familia al juego tradicional “Lobo está” Proponer confeccionar caretas con los personajes de la obra, utilizando material que tengan en casa (cartón, plato descartable, marcadores, telas, engrudo o plasticola).

Actividad N°2

1. “Familias de animales”

Esta actividad comienza cuando se reparte entre los participantes pedazos de papel con dibujos de un animal o con el nombre de un animal escrito en cada uno. La idea es que se escoja un grupo de animales que puedan ser repetidos entre las personas. Cuando todos tengan un papel, el adulto responsable puede dar la señal de que cada persona vea que animal le tocó. Seguidamente, cada participante empieza a imitar el animal que le tocó y deben agruparse con sus iguales.

2. Juego “El cocodrilo”. Se delimita una zona “lago” donde se encuentra el cocodrilo (un adulto responsable), en el otro extremo se marca una “casita” para los demás jugadores. Cuando los participantes van a buscar agua al lago, despiertan al cocodrilo que sale a pillar y para salvarse tienen que correr a la casita. Después se cambian los roles y otra persona pasa a ser el cocodrilo.

Luego de jugar, debes elegir el animal

Actividad N° 7

Jugar adivinando “Quién será... quien será... si adivinas ganarás” adulto leerá adivinanzas que la docente a proporcionado previamente, el niño adivinará de que se trata dando posibles aciertos, luego junto al adulto pensarán nuevas adivinanzas sencillas, con pistas que caractericen al personaje escondido.

Artes Visuales Plástica-Semana 2

Materiales: elementos de la actividad anterior, piedrita, pelotita o balita, plasticola, tapa de caja de cartón.

Con los elementos de la actividad anterior, realizaremos un juego recordando los colores, con ayuda de la familia, pegaremos en una tapa de una caja los tubos de cartón pintados, ¡¡y a jugar!! El participante deberá tirar el cubo de colores tres veces, recordando los colores que salieron, luego con una pelotita, balita o piedrita la colocara en una esquina del tablero donde están los anillos de colores y deberá mover el tablero haciendo pasar la pelotita por dentro de los anillos de los colores que le toco en el cubo. Ejemplo: tiro el cubo de colores y toca –rojo, verde y azul-, luego voy moviendo el tablero con mis manos de un lado al otro adelante y atrás haciendo pasar la pelotita por los anillos –rojo, verde y azul- si entra por uno equivocado volverá a empezar.

Actividad N°8

Conversar sobre el aniversario de la creación del JINZ, explicando que el 23 de noviembre cumple años el jardín y todos los chicos que pertenecen a el. Entonces se festejará cada uno en el hogar con alegría y diversión.

Para ello se necesitará realizar un cartel muy colorido con material que tengan en casa, el cual exprese el saludo al jardín JINZ N11, y acompañado por un “FELIZ CUMPLE” “UN SALUDO PARA TODOS LOS NIÑOS “”EL NOMBRE DEL NIÑO INTEGRANTE DEL JINZ” y todas las propuestas de saluciones y buenos deseos para todos en su día.

Música - Actividad 2: Umacapirúá

Escuchar el video que se envía por WhatsApp. ¿Conocen el significado de las palabras? Esta es una canción del grupo musical *Pim Pau* inspirada en palabras de lenguas Africanas. Si bien no tiene traducción al español, significa algo así como "cantar con alegría" o "cantar para alegrar". Son como palabras mágicas que hacen del canto un ritual colectivo de lazos y alegría.

Después de escucharla varias veces, vamos a caminar marcando con los pies el ritmo de la canción. En la primera parte **“Umacapirúá assuó assué”** (se repite 4 veces), caminamos la primera vez hacia un costado, la segunda vez hacia el otro costado, la tercera vez hacia adelante y la cuarta vez hacia atrás. En la segunda parte damos 3 saltos cuando dice **“Leió, leió, leió”**, y luego damos una vuelta en el lugar cuando dice **“Ucapí assué”**.

Umacapirúá assuó, assué (4 veces) → (1 derecha, 1 izquierda, 1 adelante, 1 atrás)

Leió, leió, leió] → (3 saltos)

Ucapí assué.] → (vuelta en el lugar)

Una vez que ya aprendimos la canción y el baile, la podemos usar para trasladarnos de un lugar a otro mientras vamos cantando. Por ejemplo, cuando vamos caminando al almacén, a la casa de la abuela o de un amigo. ¿Se animan a probar?

Actividad N°9

Enviar fotos de los carteles realizados junto a los pequeños, caracterizados con algún elemento festivo que cuenten en sus casas (una nariz de payaso con una tapita de cualquier color, un bonete de cartulina, una barita mágica con un palito colorido, un sombrero de mago) y cualquier atuendo simple que se le ocurra, pueden utilizar algunos que ya tengan.

La seño editará un video para que todos los compartamos y no puede faltar ni un solo niño en el mismo.

Directora Responsable: Zulema Noemí Zamora.