

Escuelas: Clte. Eleazar Videla, Luis Vernet, Batalla de Tucumán y Dr. Albert Schweitzer.

Docentes Responsables: Aballay Paola - Andino Andrea - Baez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Poblete Marcela.

Nivel Inicial: Sala de 5 años

Turnos: Mañana y Tarde

Título de la Propuesta: **“JUGANDO Y CREANDO”**



Dimensión: “Formación Personal y Social” - “Comunicativa y Artística” – “Ambiente Natural y Socio-Cultural”

Ámbito: Autonomía – Lenguaje – Artes Visuales: Plástica – Música – Ambiente Social – Matemática.

Contenidos:

- * Participación en juegos respetando reglas y normas.
- * Toma de decisiones y resolución de situaciones en forma original y creativa.
- * Integración de las partes a un todo: Rompecabezas.
- * Número y sistema de numeración: juego de memoria- conteo

Propuesta de

Actividades:

DÍA 1: Buscamos en casa cajas de leche, cereales, o imágenes de revistas con dibujos coloridos y atractivos. Con ayuda de un adulto recortamos las piezas a modo de rompecabezas.



Lo armamos y finalmente lo pegamos sobre una hoja.

Aballay Paola - Andino Andrea - Báez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Poblete Marcela.

DÍA 2: Buscamos en casa tapitas de gaseosas, en caso de no tener pueden usar círculos o cuadrados de cartón.

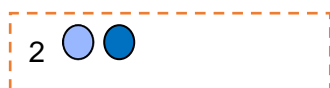
⇒ ⇒ Pedimos ayuda de un adulto para que escriban en las tapas

LETRAS EN IMPRENTA MAYÚSCULA

⇒ También portadores de textos (carteles) con el nombre de los integrantes de nuestra familia.

⇒ Finalmente, con ayuda del portador, solito formo las palabras.

DÍA 3: Con la ayuda de mamá confeccionamos una banda numérica hasta 10 (Puede ser en cartón o cartulina) y a cada número le dibujamos objetos según la cantidad, también podemos recortar elementos y pegarlos dentro del cuadro



DÍA 4: Jugamos a la lotería: Confeccionamos carteles con los números del 1 al 10, los cuales servirán para mostrar a los chicos que número salió y aparte debemos confeccionar los cartones del bingo también del 1 al 10. Se comienza el juego, mamá erigirá un número y se lo mostrará al niño diciendo que número es, él tendrá que buscar en su cartón si aparece el número asignado, si lo encuentra le pondrá una ficha sobre él. Ganará el primero que llene el cartón en forma vertical u horizontal.

DÍA 5: Juego de broches de ropa:

Armar el círculo, tal como se ve en la foto, y completar la cantidad en los casilleros pintando puntitos, recortando y/o dibujando pequeñas imágenes o pegando semillitas

Marcar los broches con los números correspondientes del 1 al 10.

Jugamos sacando al azar un broche, luego buscar la cantidad correspondiente en el círculo y abrocharlo según corresponda.

Día 6: Cada cual con quien pertenece:

A partir de rectángulos de materiales y colores a elección, confeccionar "tarjetas identificadoras" con los nombres de los integrantes de la familia. Dicho nombre debe figurar en letra imprenta mayúscula. Y si el niño. Lo desea podrá dibujar junto al nombre la imagen de quien pertenece.

Luego pegar cada cartel en alguna pertenencia según corresponda al nombre. Por ejemplo la tarjeta que tiene el nombre del niño, podrá pegarla en su cama, en su autito, en su mochila, etc. Y así con todas las tarjetas. Luego ir cambiando de lugar las tarjetas.

Aballay Paola - Andino Andrea - Báez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Poblete Marcela.

Día 7: “El número justo”: para este juego, deben estar todos los integrantes de la familia. Un integrante de la familia debe ser quién dirija el juego, va a dar una orden haciendo sonar fuerte sus palmas, y los demás integrantes se van a desplazar libremente por toda la casa, en un momento la persona que dirige da una consigna: Da un número y una posición cualquiera, y los integrantes deben reunirse rápidamente según ese número y esa posición por ejemplo: **cuatro formando un tren, deben reunirse de a cuatro y forman un tren. Si dice: tres en ronda deben reunirse tres persona en una ronda.** Y así sucesivamente irán nombrando distintos números y posiciones para que se agrupen.

Día 8: En esta actividad se necesita 6 tarjetas de cartón o cartulina del mismo color, forma, y tamaño y con un dibujo (que será la respuesta de la adivinanza) en uno de sus lados. Se colocarán las tarjetas sobre la mesa, los niños las observarán por un minuto. Luego, la mamá gira las tarjetas con el dibujo hacia abajo, pero sin cambiarlas de lugar. Comienza a decir una adivinanza sencilla: **¿Dónde está el animal que pone huevos?** El niño, va a girar la tarjeta donde cree que se encuentra la respuesta. Y así con cada una de las imágenes. Para finalizar en el cuaderno de actividades dibujarán las tarjetas con el animal. Y las van a enumerar del 1 al 6.

Día 9: Indagamos sobre los juegos que realizaban nuestros padres y abuelos cuando eran niños. Realizamos una encuesta. Preguntamos a los pequeños sobre: ¿Recuerdan los números? ¿Reconocen algunos de ellos? Buscamos a nuestro alrededor números, por ejemplo: en el celular, en botellas, en el documento.

Proponemos a la familia a jugar el siguiente juego y a conocer las estrategias

Juego: BOWLING

Presentamos los materiales: 10 botellas descartables y una pelota. Se jugará entre dos integrantes de la familia, lanzaremos la pelota para derribar las botellas y el participante que derribe más botellas ganará.

Otra opción del juego: colocamos 5 botellas descartables cada una llevará un número del 1 al 10. Ganará el participante que acumule más puntaje.

Escribiremos los puntajes en un papel **¡¡¡ A GANAR!!!**

Día 10: JUGAMOS CON LETRAS

Invitamos a la familia a jugar. En este juego puede participar dos o más integrantes de la misma. Un participante comienza eligiendo un objeto que se encuentre a su alrededor y dice VEO-VEO los demás responden ¿Qué VES?, él participante que comenzó responde UNA COSA DE COLOR..... Y SU NOMBRE COMIEZA CON “T” (se recomienda que el primer Aballay Paola - Andino Andrea - Báez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Pobleto Marcela.

participante empiece realizando el sonido de la letra que comienza la palabra) por ejemplo, TETERA, MATE, PAN, PUERTA etc. Este juego servirá de motivación para empezar a trabajar la comunicación, turno para hablar, debate y el sonido de la letra.

Al finalizar proponemos que el niño haga lo mismo con las letras de su nombre y ahí toda la familia participara será una orquesta de sonidos

Áreas Especiales:

Área: Música **Profesora: Onorato; Natalia**

Salas de 5 años

Propuesta 1: “El director de los aplausos”

Un director es quien indica a una orquesta cómo y cuándo debe sonar. Jugamos en familia a ser directores de una orquesta de aplausos. Si el director pone sus manos arriba el aplauso es fuerte si el director pone las manos abajo el aplauso es muy suave si cierra las manos no hay aplausos y si las sube lentamente el aplauso debe ir aumentando el sonido.

Propuesta 2: “Marcha Radetzky”

Un musicograma es un dibujo que ayuda a comprender la música, mirarla, escucharla y acompañarla. El siguiente video nos indica como acompañar con palmas fuertes o suaves y silencios esta divertida marcha. <https://youtu.be/Agry-IOBJE0>

Área: Educación Física **Profesora: Pérez, Cecilia**

Título de la Propuesta: “Jugando con colores, utilizando el cuerpo”

Dimensión Formación Personal y Social. Ámbito Educación Física

Contenido seleccionado: El cuerpo en el Espacio y en el tiempo. (Adelante, atrás, dentro, fuera, arriba, abajo a un lado). El Cuerpo global y segmentario

Actividades Propuestas:

Guía anterior: Seguimos con el desafío “PAUSA ACTIVA en el Hogar”. ¡Esperamos que nos envíen los videos de sus hijos/as, realizando los movimientos solos o en familia!! ¡Vamos! ¡A animarse!

· SEMANA N° 1. “Jugando con colores”

Entrar en calor, imitando movimientos del video “Batalla del Movimiento”
<https://www.youtube.com/watch?v=AIZeLejuio>

Elemento: Papeles de diferentes colores o prendas de vestir de diferentes colores.

Desarrollo: Distribuir los papeles o ropa en un sector. Ubicarse todos en otro sector. Algún miembro de la familia da las indicaciones:

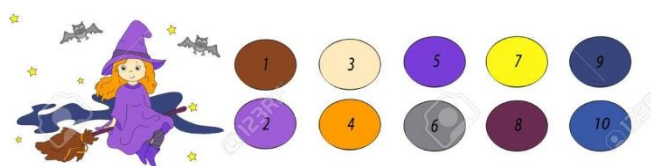
- Ir saltando en 2 pies, y buscar algo de color rojo, y volver
- Luego ir, saltando en 1 pie y buscar algo de color verde

Aballay Paola - Andino Andrea - Báez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Pobleto Marcela.

- Saltando como conejito, buscar algo de color azul
- Ir con las manos en la cabeza, y traer algo de color blanco entre las piernas saltando.
- Como perrito, buscar algo de color negro, y así con diferentes colores y movimientos (una mano en la cabeza y la otra en la rodilla, luego las 2 manos en la rodilla, etc.)

Juego: “BRUJA DE LOS 7 COLORES”

El adulto hará el papel de Brujo o Bruja, y los demás se colocarán en semicírculo. La bruja les dice un color al oído a todos los que participen. Después, la “Bruja” hará como que llama a la puerta, y los demás contestarán: ¿Quién es?, y la “Bruja” responderá: Soy la Bruja de los Colores. A continuación los participantes preguntarán: ¿Qué color quiere?, y la Bruja tendrá que decir un color, por ejemplo el amarillo, si un participante tiene dicho color tendrá que salir corriendo para evitar que la “Bruja” lo alcance y volver a su sitio. Si la “Bruja” alcanza al participante, éste último tendrá que realizar el papel de Bruja



SEMANA N° 2. “Desafío twister”

Entrada en calor: “Batalla del Movimiento” <https://www.youtube.com/watch?v=AlZeLejiuio>

Elementos: hojas unidas o papel de diario para el fondo. Pintar círculos de colores, o pegar círculos de colores sobre el mismo.

Desarrollo: Indicaciones:

- Colocar una mano en un color por ejemplo. Naranja. Luego un pie, en algún color amarillo
- La otra mano en un color azul. La otra pierna en color Rojo.
- Luego ir modificando la postura, sacar la mano del color Naranja y colocarla en un color Amarillo, y así sucesivamente

Juego: “ESTATUAS DE COLORES”

Desarrollo: Algún integrante de la familia debe comenzar “congelando”. El niño/a comienza a correr en una zona limitada y segura, cuando el papá/mamá lo pille o atrape, se convierte en estatua, y no puede moverse hasta que responda ¿De qué color es.. por ejemplo el cielo? Una vez que diga celeste, puede seguir corriendo. Y así con diferentes colores.

Aballay Paola - Andino Andrea - Báez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Poblete Marcela.



Área: Educación Plástica

Profesora: Barrionuevo, Mariel

Contenido: Colores

Actividad 1: Primer semana

Propuesta: Cuántos colores... ¡A embocar! Mamá corta por la mitad botellas descartables y coloca un papel de diferente color a cada mitad y confeccionan fichitas o pelotitas de los colores correspondiente a cada mitad de botella, 10 de cada uno. Consigna de juego: Mezclar todas las fichas o pelotitas, un adulto dirá el color a embocar y el niño rápidamente deberá buscar entre las fichas o pelotitas el color y tratar de embocarlo en la mitad correspondiente, tendrá 3 intentos y deberá estar separado 4 pasos de las mitades de las botellas. Cuando finalice contar cuantas pelotitas emboco en cada color.

Actividad 2: Segunda semana

Propuesta: Buscando el tesoro Observar la obra de Xul Solar



¿Qué vemos? ¿Por qué habrá pintado esto? Buscamos las letras de mi nombre, ¿Falta alguna? ¿Cuál? ¿Qué colores aparecen? Un adulto confeccionará letras de diversos tamaños como las que aparecen en la obra incluyendo las letras del nombre del niño. Las esconderá en una habitación de la casa, el niño utilizará de mapa la obra de Xul Solar para encontrar las letras, un mayor debe guiarlo. Una vez que encuentre todas las letras, armar el nombre.

Equipo de conducción: Directora: Quevedo, Alicia Vice- Directora: Becerra, Patricia

Aballay Paola - Andino Andrea - Báez Ohannesian, Susana - Castro Mónica - Pacheco Daniela - Poblete Marcela.