

GUÍA PEDAGÓGICA N°17

- ❖ Escuela: J.I.N.Z N°39
- ❖ Docentes:

| | |
|------------------------|--------------------|
| Bustamante, Analía | Fernández, Viviana |
| Carrera, María Eugenia | Corzo, Graciela |
| Echegaray, Daniela | Oyola, Mayra |
- ❖ Profesores:

| | |
|--|----------------------------------|
| Muñoz, Gabriel (Ed. Física) | Toledo, Ana B. (Ed. Musical) |
| Vergara, Viviana (A. Visuales: Plástica) | Lencinas, Graciela (Ed. Musical) |
- ❖ Nivel Inicial. Sección 5 años
- ❖ Turno: Mañana y Tarde
- ❖ Área Curricular: Dimensión “Formación Personal y social”
Ámbito: Juego
- ❖ Título de la propuesta: “**Aprendijuego**”
- ❖ Capacidades: **Comunicación:** Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.
Trabajo con otros Interactuar de manera cooperativa y colaborativa respetando diferentes puntos de vista, en la realización de diferentes actividades.
- ❖ Contenidos Seleccionados: - Creatividad e imaginación. – Aceptación de reglas de juego. – Descripción de objetos y situaciones – El número como memoria de la cantidad - Representación escrita de cantidades - Producción de textos.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN FAMILIA

Familias, en esta última guía presentamos “**Aprendijuego**”, una propuesta a través de la cual vamos a trabajar las inteligencias del niño/a, con actividades y juegos de atención, observación, memoria que le permitan ejercitar la mente.

El JUEGO es un medio primordial en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel inicial, ocupa un lugar central por ser considerado la actividad natural del niño y por posibilitarle dominar el mundo que lo rodea, articulando la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción.

A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos.

ACTIVIDAD N°1

Para comenzar con la propuesta, vamos a dejar volar nuestra imaginación. Te invitamos a inventar un cuento a partir de la imagen que presentamos a continuación.



Pedimos a un adulto que escriba lo producido por el niño/a.

HABÍA UNA VEZ...

Registramos la actividad en el cuaderno

Tarea N°13: Creación de un cuento

Consigna: Copiamos con ayuda el nombre del cuento creado y el de sus personajes.

Dibujamos y coloreamos.

ACTIVIDAD N°2

Juego: “¡Sin tapitas!”

Cantidad de participantes: 3

- Se presentan los siguientes materiales: recipientes, tapitas de gaseosas y dados.
- Se pregunta a los niños: ¿Cómo se jugará? Pedimos a mamá anotar las ideas previas del niño.

Instrucciones de juego:

Cada niño/a deberá tomar 20 tapitas y colocarlas en su recipiente. Por turno, cada jugador tira el dado y se deshace de la cantidad de tapitas que indica el mismo.

Gana el niño que primero se queda sin tapitas.

- Puesta en común: Explicación de las estrategias (acciones) usadas para realizarlo.

Trabajamos en el cuaderno la siguiente actividad.

Tarea N°14: Registro de Juego

| JUEGO ¡SIN TAPITAS! | | | |
|----------------------------|---------------------------|-----------------------------|--------------|
| TURNO | NOMBRE DEL JUGADOR | REGISTRO DE CANTIDAD | TOTAL |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ACTIVIDAD N°3

Ámbito Educación Física

Contenido a trabajar: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo y manipulativa: **desplazamientos, lanzamientos, rolidos y saltos.**

Desarrollo de actividades: se trabajará por cualquier espacio de la casa, logrando realizar todos los circuitos, se puede acortar distancias o pasar por obstáculos.

Estímulo N°1

1. Caminamos por toda la casa realizando las siguientes acciones que serán guiadas por el tutor: caminamos para atrás, caminamos de costado, caminamos levantando bien altas las rodillas, caminamos agachado, saltamos en punta de pie, giramos y caminamos hacia el otro lado etc.

2. Armamos un circuito por todo el lugar que tengamos disponible: colocamos 3 o 4 sillas, realizamos zigzag (viborita entre las sillas) para delante y para atrás, luego llevamos traccionando las sillas hacia atrás. Realizamos cuerpo tierra por 5 metros y volvemos caminando despacio con algún objeto en la cabeza, sin que se caiga (libro, un vaso o plato de plástico etc.) Repetimos más de 5 veces.

3. **Juego: “Búsqueda del tesoro”** Un participante esconde objetos y los demás deben encontrarlos, para esto deben seguir las indicaciones “frío”, “tibio” o “caliente”.
Vuelta a la calma: Sentados en el piso con las piernas juntas y estiradas, tocamos con las manos la punta de los pies y mantenemos 10 segundos, luego repetimos lo mismo con las piernas separadas, primero a un pie y luego al otro.

ACTIVIDAD N°4

Ámbito Educación Musical

Título de la propuesta: Instrumentos divertidos.

Contenidos: Fuentes sonoras e instrumentos. Objetos y fuentes de uso cotidiano, provenientes del entorno. Modos de producir sonido. Estilo: música popular- Murga.

Estímulo N°1

a- Existen tres familias de instrumentos: Cuerdas, Viento y Percusión. Hoy vamos a trabajar algunos instrumentos que pertenecen a la familia de la “PERCUSIÓN”. Observamos y escuchamos el sonido de los diferentes instrumentos que se muestran en el video: <https://www.youtube.com/watch?v=Aq0kNzNTWLO>.

b- ¡Vamos a jugar! Con ayuda de la familia, miramos nuevamente el video e identificamos de qué instrumento se trata. ¿Recuerdan los instrumentos que son para sacudir? (maracas-pandereta) ¿Se animan a buscarlas en los recuerdos de cumpleaños o

fiestas que tenemos en casa? También los podemos hacer de forma muy sencilla con vasitos de yogurt y arroz. ¡A divertirse!

ACTIVIDAD N°5

Ámbito Artes Visuales: Plástica

Contenido: Juegos en tridimensión.

Tema: Carrera motriz

Inicio: la propuesta es un juego de carrera de motricidad en manos.

¡Vamos a ponerlas en movimiento!

Desarrollo: Para esto vamos a necesitar lana dos tiras de 1m, un palito, de 20 cm aproximadamente puede ser más, dos tubos de cartón, figuritas recortadas de un animalito a elección. Pedimos ayuda a un adulto y los pegamos sobre el tubo de cartón. Atar un extremo de la lana en el tubo y otro en el palo.



Cierre: Cada participante del juego tomará el tubo y lo empezará a enrollar hasta que el tubo al palito. El primero que llegue a la meta será el ganador.

¡A la una... a las dos... y a las tres! ¡Comienza la carrera!

ACTIVIDAD N°6

Retomamos la actividad anterior, temática y finalidad de los juegos. Proponemos disfrutar de este emocionante y clásico juego de cartas. Debemos escuchar bien las consignas y reglas del mismo. **Juego “Casita robada”** (2 jugadores)

Materiales: -1 mazo de cartas españolas (sin comodines)

Se reparten 3 cartas a cada jugador sin mostrar la pinta y se ponen 4 cartas boca arriba en el centro de la mesa. Por turno cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando haga pareja con una de las que tenemos en la mano (ejemplo: si tenemos una carta en la mano con un 3 y en la mesa hay otro 3 nos la llevamos). Luego esa pareja de carta que nos llevamos la colocamos a un costado boca arriba formando una pila o casita.

En el caso de que no tengamos ningún número de los que hay en la mesa tendremos que dejar una carta de las que tenemos en la mano en el centro de la mesa boca arriba.

Cuando los jugadores se quedan sin cartas se vuelven a repartir 3 más a cada uno.

El juego culmina cuando ya no quedan cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas.

ACTIVIDAD N°7

Retomamos la actividad anterior y proponemos jugar a los payasos equilibristas. ¿Intentamos hacer lo mismo? ¿Cuántos payasos son? ¿Qué payaso lleva más cubos sobre su cabeza?

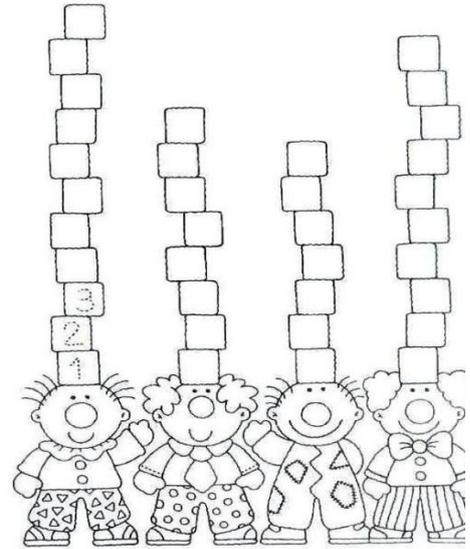
¿Le ponemos un nombre a cada payaso?

Registramos la siguiente actividad en el cuaderno

Tarea N°15: Representación escrita de cantidades

Consigna: Contamos los cubos que lleva cada payaso y escribimos el número adentro del cubo 1- 2- 3 y así sucesivamente siguiendo el orden.

Con ayuda copiamos el nombre que inventamos a cada payaso y escribimos la cantidad de cubos que lleva.



ACTIVIDAD N°8

La propuesta es jugar con las rimas. Vamos a pensar palabras que rimen con botón, pato, cuna.

Registramos la siguiente actividad en el Cuaderno.

Tarea N°16: Palabras que riman

Consigna: Pensamos palabras que riman con: manzana, niña y pan. Las dibujamos adentro del cuadro que corresponde.



ACTIVIDAD N°9

Ámbito Educación Física

Estímulo N°2

1. Empezamos a movernos por el espacio caminando, dibujamos líneas en el piso con tiza en el piso o con otros elementos. Debemos seguir las líneas sin salirse durante 3 o 4 minutos. Pueden ser líneas rectas, curvas, quebradas. Siempre moviendo los brazos.

2. Circuito: dibujamos un aro en el piso a la señal de un adulto (dentro o fuera) debemos saltar y respetar la señal, buscamos una pelotita y caminamos por la casa pasándola de una mano a la otra (sin que se caiga lanzándola) y terminamos haciendo 10 pases con el tutor, lanzando con una mano y atrapando con dos. Repetimos más de 5 veces.

3. **Juego: “Escondidas”** Un participante debe taparse los ojos y darse vuelta, mientras cuenta hasta 10, los otros jugadores se esconden por cualquier lugar de la casa. Cuando todos están escondidos, el participante que estaba con los ojos tapados debe salir a buscar a los demás.

Vuelta a la calma: Parados con las piernas juntas, llegamos con las manos a la punta de los pies y mantenemos 15 segundos. A continuación nos sentamos en el piso y colocamos las plantas de los pies juntas. Sostenemos la punta de los pies con las dos manos y nos movemos hacia los costados (barquito).

ACTIVIDAD N°10

Ámbito Educación Musical

Estímulo N°2

a- La murga es una forma de hacer música, en la que se toca con diferentes instrumentos de percusión. Una “murga” además de ser un género musical puede ser un grupo compuesto por músicos percusionistas, bailarines y malabaristas.

b- ¡Busquen en casa tarros o baldes de diferentes tamaños, uno para cada integrante de la familia, palos para poder percutir (golpear) y ropas coloridas! ¡Hasta pueden pintarse la cara! También puedes usar las maracas de la clase anterior.

c- ¡Jugamos a la murga! Escuchamos la canción: “La murga del monstruo”: <https://www.youtube.com/watch?v=AoUaDgazlJg>, y acompañar con los tarros siguiendo el ritmo, quien se anime, puede disfrazarse de monstruo. ¡A llenar de alegría y ritmo todo!!

ACTIVIDAD N°11

Contenido: Utilización de diferentes líneas, puntos, colores.

Tema: Técnica “body paint”

Estímulo N°2

Inicio: ¿Qué es el body paint? Es el arte del maquillaje **facial** y **pintura** corporal de fantasía o representaciones. La propuesta en esta oportunidad es que podamos jugar y divertirnos creando un personaje a través de la pintura facial.

Vamos a hacer una pasta con talco, crema para niños y un colorante vegetal (mezclamos todo). Los cosméticos, delineadores de ojos, también son muy aptos.



Desarrollo: Buscamos la ayuda de un adulto para que dibuje en nuestro rostro algunas figuras simples, mariposa, araña etc. Utilizar lo que aprendimos: líneas, puntos etc. Luego podemos hacer lo mismo.

Cierre: Nos personificamos de nuestro héroe favorito y ¡A jugar!

Podemos enviar a la señorita registros de fotos de la actividad.

ACTIVIDAD N°12

Juego: “Lucha entre serios”

Los Invitamos a jugar a algo diferente y muy divertido. Para comenzar a jugar debemos formar dos equipos (4 o más participantes).

. Colocados los equipos enfrentados, el objetivo de este juego es **lograr que el jugador contrario se eche a reír antes**. Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen y movimientos con el cuerpo que se les ocurra. Guiñar un ojo, sacar la lengua etc.

Gana el equipo que más aguante sin reír. ¡Verás qué caras y qué carcajadas!

ACTIVIDAD N°13

¡Una aventura de campamento!

¿Se animan a realizar un campamento en casa y pasar una noche distinta? Una aventura con sorpresas que será el cierre de esta guía, por eso debe ser un momento muy especial.

¿Pueden acompañarnos a vivir esta experiencia? ¿Qué preparamos?

- Algo que sirva para iluminar en la noche, algo rico para comer.

- Preparamos un refugio, una carpa con telas, sábanas, broches, sogas

¿Qué otras ideas nos surgen? Jugar a la búsqueda con linternas, mirar la luna y las estrellas, hacer una ronda y cantar, contar historias o quizá hacer una fogata para compartir en familia. Nos tomamos una foto para compartir con la Señorita.

Vamos llegando al final de este camino que fue pensado, diseñado y dibujado para nuestros alumnos. Transitamos juntos, familia - escuela este recorrido, el cual no termina acá, sino que nos invita, nos convoca a seguir descubriendo nuevos aprendizajes, cuidándote y cuidando a quienes te acompañan.

Ahora...

¡A vivir intensamente cada momento y a llenarnos de muchos conocimientos!



Equipo de Conducción: Mercedes Clavel (directora) Sandra Mereles (vicedirectora)

Bustamante Analía, Carrera María Eugenia, Fernández Viviana, Corzo Graciela, Echegaray Daniela, Oyola Mayra, Muñoz Gabriel, Toledo Ana, Vergara Viviana, Lencina Graciela.