

J.I.N.Z N° 14_NIVEL INICIAL_SALAS DE 5 AÑOS_ÁREAS INTEGRADAS_GUIA N°5

GUÍA PEDAGÓGICA N° 5

-Escuela: J.I.N.Z N° 14

-Docentes: Abad Verónica, Cameo Susan, Carrizo Celina, Castro Rosa, Perassolo Julieta

Prof. de música Palma Cintia, Prof. Artes visuales Rubia Dayana, Prof. De Ed. Física Solera Marcelo

-Nivel inicial: Salas de 5 años

-Turno: Mañana y Tarde

-Área curricular: Áreas integradas

Actividades a desarrollar:

-Título de la propuesta: “Jugando desde casa”

Ámbito: El juego como eje transversal

- Contenido seleccionado: Construcción compartida y disfrute de juego

Actividad 1: lunes 11/05

-Juego de cartas:

-Repartir todo el mazo de cartas en la cantidad de participantes.

-Poner las cartas boca abajo, todos al mismo tiempo dar vuelta la primera carta.

-El jugador que tiene la mayor carta se lleva todas.

-Gana el participante que se queda sin cartas.

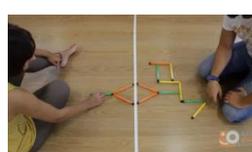
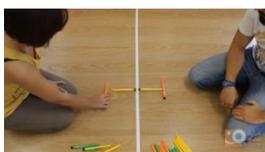
-ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

CONTENIDO: Habilidades motoras de tipo manipulativas

“Juego de Imitación”

Con la ayuda de algún integrante de la familia, se utiliza como referencia una línea marcada en el suelo para colocar el crayón o palito de un color para comenzar el juego.

J.I.N.Z N° 14_NIVEL INICIAL_SALAS DE 5 AÑOS_ÁREAS INTEGRADAS_GUIA N°5



El alumno utilizará el otro lado para imitar el color y la posición. Luego la persona que lo ayude tendrá que seguir colocando más palitos de diferentes colores y posiciones así el alumno puede ir imitando. Una vez completado se cambia de lado y de mano para realizar el juego.

Actividad 2: martes 12/05

-Juego de dados:

- Elegir un encargado para tirar el dado
- El resto de los participantes deberán adivinar que número saldrá en el dado mostrando con sus dedos esa cantidad antes de que el encargado tire el dado.
- Los que aciertan se llevan una ficha (las fichas pueden ser botones, porotos, piedritas, etc)
- Gana el jugador que tiene mayor cantidad de fichas.

- ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

Contenido: CREACIÓN DE MOVIMIENTOS CORPORALES.

- Jugamos en familia: se designa un director del juego (es quien dará las consignas)
- Cada participante deberá tener un pañuelo
- Colocar una música suave de fondo, el director de juego deberá decir con que parte del cuerpo se realizará un toque al pañuelo. Ejemplo: manos, pies, etc.
- Cambiar de director de juego.

Actividad 3: miércoles 13/05

-Juego de cartas: Escaleritas de cartas

- Mezclar las cartas y repartir cuatro cartas a cada jugador
- Poner cuatro cartas boca arriba sobre la mesa.

J.I.N.Z N° 14_NIVEL INICIAL_SALAS DE 5 AÑOS_ÁREAS INTEGRADAS_GUIA N°5

-Armar escaleras comenzando por cualquier número (ej. 2-3-4-5)

-Por turno, cada jugador tira una carta y levanta la que le conviene para armar su escalera

-Gana el primero que completa la escalera con sus cuatro cartas.

- **ÁREA: ARTES VISUALES**

Contenido: Organización del espacio bidimensional. El relieve

-Sobre un cartón dibujar la letra inicial del nombre del alumno. Es importante que la letra sea mediana o grande y cubra el espacio total del cartón.

-Buscar en el patio o jardín de casa distintos tipos de piedras de diferentes tamaños.

-Pegar las piedras sobre la letra intercalando tamaños.

-Dejar secar.

Materiales sugeridos:

- Cartón
- Piedras
- Plasticola o cualquier pegamento que tengan en casa (siempre y cuando tengan mucho cuidado al utilizarlo)



Actividad 4: jueves 14/05

- Juego de embocar:

-Cortar una botella por la mitad (lo debe hacer un adulto), la parte de la tapita decorar con elementos que tengan en la casa.

J.I.N.Z N° 14_NIVEL INICIAL_SALAS DE 5 AÑOS_ÁREAS INTEGRADAS_GUIA N°5

-Colocar a la botella un hilo con una tapita.

-Embocar la tapita dentro de la botella, así una y otra vez.

Actividad 5: viernes 15/05

-Armar rompecabezas:

-Buscar una imagen de su agrado en una revista, diario, etc.

-Pegar la imagen en un cartón y cortarlo en 5/6 piezas

-Luego armar el rompecabezas.

Sábado 16/05

Domingo 17/05

Actividad 6: lunes 18/05.

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA

Contenido: Lanzamiento

“Lanzamos y encestamos”

-Hacer pelotitas con papel de diario, o cualquier hoja en desuso, también se pueden usar tapitas de botellas. Colocar un cartón de huevos vacío en la mesa o silla a 1 o 2 metros. El alumno debe lanzar la pelotita de papel o tapita y tratar de formar hileras de tres. Entre toda la familia tienen que conseguir la mayor cantidad de hileras posible.

-Día de la escarapela:

-Realizar en familia una escarapela original, con diferentes técnicas y materiales que tengamos en casa

-Exponerla en la puerta de casa.

Actividad 7: martes 19/05

- ÁREA: EDUCACIÓN MUSICAL

J.I.N.Z N° 14_NIVEL INICIAL_SALAS DE 5 AÑOS_ÁREAS INTEGRADAS_GUIA N°5

Contenido: CREACIÓN DE MOVIMIENTOS CORPORALES.

-Recordar

-Realizar la misma actividad con una música rápida.

-Detener la música: ¡Se convierten en estatuas! Lanzar los pañuelos y observar como caen al suelo.

-Juego de bolos:

-Jugar con la familia a tirar todas las botellas pegándole con la pelota, el que tira más botellas es el ganador.

-Registrar en un papel las veces que se ha jugado y la cantidad de bolos tirados.

Actividad 8: miércoles 20/05

-Juego de embocar:

-Pegar sobre un cartón tubos de papel higiénico y de servilleta

-Embocar la mayor cantidad posible de tapitas en los tubos.

-Hacer un registro en una hoja de cuantas tapitas embocaron.

ÁREA: ARTES VISUALES

- Sobre la actividad anterior, pintar cada una de las piedras pegadas en la letra con diferentes colores.

Materiales sugeridos:

- Temperas o esmaltes o marcadores de colores.
- Pincel

Actividad 9: jueves 21/05

-Juego de la memoria:

-Cortar una hoja blanca en pedazos del mismo tamaño y dibujar diversas frutas por duplicado, (es decir, dos bananas, dos manzanas, dos uvas, etc).

**J.I.N.Z N° 14_NIVEL INICIAL_SALAS DE 5 AÑOS_ÁREAS INTEGRADAS_GUIA
N°5**

-Dar vuelta los dibujos y mezclar, luego encontrar las mismas frutas.

-Hacer un registro de cuántas veces se jugó.

Actividad 10: viernes 22/05

-Juego de cartas:

-Repartir 3 cartas para cada jugador y colocar en el centro 6 cartas.

-Sacar del centro si tiene el mismo número de carta, el que tenga más cartas será el ganador.

-Hacer un registro de cuantas veces se jugó.

DIRECTORA: PATRICIA MORTENSSEN- VICEDIRECTORA: VIRGINIA SANZ