

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

GUÍA PEDAGÓGICA N° 17

ESCUELA: ENI N° 5 Patricia Sarle

DOCENTES: Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

NIVEL INICIAL: Sala de 5

TURNO: Mañana y Tarde

DIMENSIÓN: - Formación Personal y Social: Autonomía

ÁMBITO: juegos

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Preparándonos para primer grado”

FUNDAMENTACIÓN:

En esta propuesta consideramos fundamental retomar lo propuesto durante la trayectoria escolar 2020. Es por ello que rescatamos los juegos que de alguna manera, involucran los ámbitos de matemáticas y de lengua, a modo de disfrutar en familia reforzando lo ya conocido.

Creemos que el juego es un factor imprescindible para la vida misma ya que trae aparejado innumerables beneficios para el niño.

En términos de Sarlé el juego puede ser pensado como método, recurso, motor de desarrollo y modo de presentar las actividades. Las posibilidades concretas de aprendizaje que este le brinda a los niños constituyen ricas alternativas que deberían plantearse en todas las áreas de estudio, por ello debe ser parte constitutiva de nuestra propuesta de enseñanza como un contenido a enseñar o como un modo de enseñar contenidos.

CAPACIDADES:

- ❖ Comunicación
- ❖ Resolución de problemas

PROPÓSITOS:

- Proponer situaciones que permitan mediante juegos variados favorecer, enriquecer, ampliar y reforzar los contenidos trabajados durante la trayectoria 2020
- Promover la participación de las familias en experiencias variadas de juegos empleando los juegos ya construidos.

ACTIVIDADES:

1Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

ACTIVIDAD 1: “Jugamos al dominó “

Para esta actividad se necesitará la colaboración de un adulto, quién en compañía de cada pequeño, será el encargado de realizar las fichas para jugar al dominó. Las mismas se podrán confeccionar con cartulina, cartón o papel que se encuentre en casa. Se realizarán rectángulos de 8cm x 4cm, aproximadamente. En un extremo se colocará un número y en el otro extremo, tantos círculos como indica el número. Se deben realizar por lo menos 20 fichas (tres de cada una), con los números del 1 al 9.

- Cantidad de jugadores: 2 o más
- Reglas:

Lo primero será colocar todas las fichas con los números y círculos boca abajo, es decir, no se pueden distinguir ni los números ni las cantidades. Cada participante retirará 7 fichas y si alguno tiene en su poder el doble 6, ese será el encargado de comenzar el juego, poniendo esa ficha en el centro de la mesa. Si ninguno tuviera esa ficha se buscará el doble 5, el doble 4, el doble 3 hasta el doble 1. El otro participante deberá buscar de entre sus 7 fichas la que coincida con el número con la cantidad de la ficha que puso el primer participante. Si entre sus fichas no hay ninguna que indique el mismo número o cantidad, deberá sacar de las fichas que están en la mesa, hasta que pueda colocar alguna. Gana el jugador que primero se quede sin fichas.

Por último , les recordamos a las familias que el dominó es parte de los juegos del “tambor lúdico” que cada pequeño utilizará en primer grado. Les dejamos un link para que vean como realizar un bonito dominó casero.

<https://www.youtube.com/watch?v=JZPV-XjdPIs>

ACTIVIDAD N°2: Jugamos al “MONSTRUO COME LETRAS”

En esta ocasión invitamos a recordar y a jugar a este divertido juego. Lo jugaste en la guía N° 2.

Se usarán los materiales confeccionados en la primer etapa, en caso contrario los invitamos a confeccionarlos.

El monstruo puede ser realizado con una caja de cereales o un tubo de papel o con lo que tengas en casa. A continuación le harás una boca y lo decorarás como más te guste. Les dejamos una imagen a modo de ejemplo.

2Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.



También utilizarán las letras móviles que construyeron en las guías anteriores.

Para comenzar, el adulto que acompañe en el momento de la actividad, será el encargado de iniciar el juego. Le solicitará al pequeño que elija cualquier letra, por ejemplo R y pronunciará una palabra que comience con esta letra (rueda, rápido, roto) Luego será el turno de adulto, quien eligirá una letra y el niño deberá identificar alguna palabra que comience con esa letra. Si logra esto, deberá colocarla en la boca del monstruo. Lo importante es darle al niño el tiempo necesario para que observe las letras.

Si al mostrarle la letra no la reconoce, podrá colaborar con el pequeño diciéndole por ejemplo, -"es la letra M eme y suena mm. Si aún así, no logra decir una palabra que empiece con la letra (eme) M se deberá dejar sobre la mesa.

Finaliza la actividad cuando cada participante haya colocado la mayor cantidad de letras dentro de la boca del monstruo.

ACTIVIDAD N° 3: Jugamos a “LA MINI GENERALA”

Para realizar esta actividad se necesitan un dado por cada jugador y un cuadro de anotación de puntos. Te dejamos una plantilla como ejemplo.

	JUGADOR N° 1	JUGADOR N°2
1		
2		
3		
4		
5		
6		

3Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

Para comenzar a jugar hay que definir que jugador será el primero en lanzar, para eso, ambos jugadores tirarán su dado y el que saque el número más grande comenzará. Cada jugador por turno, tirará su dado y marcará en el casillero del número que corresponde. Si el dado le indica un número que ya marcó en su planilla, no marca nada y sigue el otro jugador. Gana el primero en llenar todos los casilleros del tablero.

Les sugerimos a las familias , que inviten a sus pequeños a utilizar su cuaderno agenda y con su colaboración, realicen el tablero en alguna hoja de su agenda.

Consigna para el cuaderno: Si te animas, escribe tu nombre y el de la persona con quien jugaste.

ACTIVIDAD N° 4 : Jugamos a las cartas.

Para esta propuesta invitamos a los alumnos junto a sus familias a recordar y realizar los juegos con cartas españolas propuestos en guías anteriores. Las cartas resultan ser un elemento/recurso muy rico para nuestros chicos, ya que los ayuda a reconocer, relacionar, asociar y principalmente jugar y divertirse con los números. Recordaremos 3 de los juegos , ya realizados, los cuales si desean ,pueden jugarlos también.

1-“La Casita Robada”

2-“El Chancho va”

3-“La carta sin pareja”

En esta oportunidad realizaremos y explicaremos el N°3: “La Carta sin pareja”.

Materiales: Un mazo de cartas españolas, al que hay que sacarle, a elección, el número 1 de alguna de las cuatro pintas que contiene el mazo (basto, espada, oro y copa).

Cantidad de jugadores: 2 o más

Desarrollo:



Se reparten todas las cartas entre los integrantes de la familia que participen del juego.

Cada uno, deberá encontrar las parejas del mismo número y colocarlas en una pila a su lado. Las que quedaron sin pareja las sostiene en su mano sin mostrar. Cada integrante por turno, le quita al compañero de su derecha una carta. La mira, si puede hacer una nueva pareja con las cartas que tenía en su mano, las coloca en su pila, si no lo logra, la conserva en su mano con las restantes. En ambos casos el juego continúa con el siguiente integrante. Pierde el que se queda con el uno (as) sin haber podido formar pareja.

Te invitamos a buscar tu agenda y buscar la última hoja en que anostate algo.

CONSIGNA PARA EL CUADERNO: En la hoja siguiente, escribi el nombre del juego de hoy y si lo deseas, también puedes dibujar a las personas con quien jugaste.

4Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

¡Esperamos ansiosas fotos o videos de cada familia jugando a las cartas!

ACTIVIDAD N° 5: Jugamos a “LA MAYOR GANA”

En esta oportunidad continuaremos jugando con las cartas españolas. Se pueden jugar de a 4 participantes.

El juego consiste en repartir todo el mazo de cartas entre todos los jugadores. Cada jugador pone sus cartas en una fila boca abajo, luego sacarán de esa fila las dos últimas cartas, las juntarán sin mirarlas y boca abajo, colocarlas en el centro de la mesa como reserva. A la cuenta de 3 cada jugador debe dar vuelta la primera carta de la fila, el jugador que tenga la carta de más valor se lleva todas las cartas que se dieron vuelta.

Puede suceder que salgan cartas que sean repetidas, por ejemplo (4, 3, 3, 5), los jugadores que sacaron las cartas que se repiten deberán sacar una carta de las que pusieron en el centro de la mesa como reserva hasta desempatar. Gana el que saca la carta de más puntaje, ese será el que se llevará todas las cartas que se dieron vuelta.

Cuando los jugadores terminen de dar vuelta todas las cartas, se deberán contar las cartas que tiene cada jugador. Gana el que se quede con la mayor cantidad de cartas.

ACTIVIDAD N° 6: Armamos palabras

En esta actividad vamos a volver a usar el abecedario móvil que ya realizamos. Es una súper oportunidad para quienes no pudieron hacerlo, lo hagan ahora, porque estos juegos son parte del “tambor lúdico” y con ellos empezará tus clases en primer grado. Una vez que tengas tu abecedario móvil, te invitamos a que formes todas las palabras que más puedas. Si lo deseas puedes empezar por tu nombre o el de algún miembro de la familia, ¡o la palabra que se te ocurra!

Les recordamos a las familias, que para poder formar varias palabras, es necesario que cada pequeño cuente, como mínimo, con 2 abecedarios completos y las vocales (A_E_I_O_U) deben repetirse 3 ó 4 veces en cada abecedario.

Ámbito: Educación Física.

Docente: Silva Nahuel Isaías.

Contenido seleccionado: Habilidades motoras básicas de tipo locomotiva: Desplazamientos, caminar, correr y saltar, en diferentes direcciones.

Título de la propuesta: “Nos movemos”.

Elementos: En esta actividad no se utilizaran elementos.

Actividades:

5Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

Sería bueno que el papá, mamá, siga ayudando a los chicos a hacer las actividades mostrando y jugando juntos.

*Preparamos el cuerpo para movernos: el niño comenzará caminando y a la señal deberá ir cambiado de actividad, correr, saltar.

Variantes:

- Correr y luego comenzar a saltar con dos pies a la vez.
- Correr y luego comenzar a saltar con un pie.
- Correr y luego comenzar a saltar con el otro pie.
- Saltar con los dos pies y luego correr a máxima velocidad.
- Saltar con un pie y luego correr a máxima velocidad.
- Saltar con el otro pie y luego correr a máxima velocidad.
- Caminar y luego correr.
- Correr y luego caminar.

*El niño se moverá por todo el sector siguiendo los números que se le indique:

1caminar, 2correr, 3 saltar. Y se le irá alternando los números, por ejemplo 1 el deberá caminar, luego 2 el deberá correr y si se le dice 3 el deberá saltar.

Variantes:

- 1 (caminar) lento.
- 1 (caminar) rápido.
- 2 (correr) lento.
- 2 (correr) rápido.
- 3 (saltar) lento.
- 3 (saltar) rápido.

Dimensión Comunicativa y Artística: Artes Visuales.

Docente: Fabiana Escobar

Contenidos: Tridimensión. Técnicas

Propuesta: “Construimos un tambor lúdico”

6Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

En familia construiremos un tamborcito, caja o bolsito para guardar todos los juegos que hicimos en todo el año. Puedes usar caja de zapatos, bolsas de tela, utilizando la técnica que más te haya gustado de las que hicimos en el año. También puedes, si lo deseas, caracterizar tu tambor y poner arriba de la tapa un título, por ejemplo “mis juegos” o tu nombre o lo que más te guste. Te dejo algunas imágenes a modo de ejemplo. Lo más importante es que, utilizando el material que tengan en casa, les sirva para guardar los juegos. Recuerden que con este tamborcito iniciarán su primer grado.



Ámbito:Música

Docente: Facundo Toledo

TÍTULO: Ritmo, cumbia y cebolla.

DESAFÍO: Producción de una canción con ritmo de cumbia en forma vocal, corporal e instrumental incorporando objetos del entorno cotidiano.

CAPACIDADES GENERALES: Comunicación.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS: Expresar por medio del lenguaje artístico, ideas y sentimientos.

NÚCLEO: -Fuentes sonoras.

CONTENIDO: Objetos y fuentes sonoras de uso cotidiano provenientes del entorno. -El cuerpo como productor de sonido.

ACTIVIDADES

PROPUESTA N°1

- Para hacer música y jugar junto a toda tu familia, con la ayuda de tus seres queridos observa el siguiente vídeo: “Actividad musical para casa en familia”
<https://www.youtube.com/watch?v=3IA5eSsCy9w>

7Arrieta Marcela, Álvarez Belén, Lucero Rosana, Páez Dina, Pérez Cintia, Salica Tamara

Escuela ENI N° 5 “ Patricia Sarle”Salas de 5 años.

- Para esta actividad, necesitas 4 objetos de diferentes colores, puede ser tela, papel, cartón o cualquier trozo de papel que tengas en casa (necesitas dos de cada uno)
- Escoge una música que más te guste, coloca los trozos enfrentados unos con otros
- Realiza movimientos con las manos siguiendo el ritmo de la canción
- Intenta jugar improvisando movimientos con cada integrante de tu familia.

Propuesta N° 2

Escuchar la canción “La cumbia de la cebolla” y bailarla. https://www.youtube.com/watch?v=3l7eLvmfJ3E&lc=Ugwt_sptx-BMi6ZXg1R4AaABAg

Buscar en casa algún elemento para poder hacer sonidos y jugar a la banda de cumbia (rallador y tenedor, un tambor de lata, bolsa de nylon, etc) y practicar el ritmo de cumbia y si quiere, invitar a alguien más de la familia y jugar a la banda de cumbia (opcional al ser la última clase de música: hacer una fiesta de cumbia en casa, poniendo un par de canciones, de las que prefieran y jugar a tocar esas canciones con la banda de la familia, si quieren se pueden disfrazar). Finalmente, sentarse en un lugar cómodo, respirar profundo, cerrar los ojitos y escuchar la siguiente canción. <https://www.youtube.com/watch?v=4MwZ97XxA9Q>