

Escuela Marcos Sastre –JINZ N°19

Escuela: Marcos Sastre. JINZ N ° 19

Docente: Sosa Marisa

Sala: 4 y 5 integrada

Nivel: inicial

Turno: mañana

Ámbito curricular:

- Juego
- Lenguaje

Tiempo de fortalecer vínculos en familia

Actividad 1

Armando rompecabezas en familia

Contenidos: juegos de construcción

En el grupo familiar pintamos con crayones las imágenes propuestas. Luego la recortamos y pegamos sobre un cartón a ser reutilizado. Posteriormente cortamos en 4 partes para desarmar y armar.

Imágenes (anexo 1)

Actividad 2

Juegos tradicionales:

- Contenido: conocimiento de reglas de juegos tradicionales
- Disfrute y placer
- Oralidad: habla y escucha

¿A qué jugaban?...

Conversamos en familia acerca de juegos tradicionales.

Proponemos jugar a

- La payana
- El veo, veo
- Tejo
- Otro juego que surja.

Concentramos la atención en las reglas de cada juego

Directora: Ríos Silvana –Docente :Sosa Marisa

Escuela Marcos Sastre –JINZ N°19

Registramos en una hoja los puntos obtenidos en cada uno.

Comentamos experiencias personales sobre los juegos desarrollados.

Actividad 3

Contenido:

- Juego con reglas
- Acuerdo con los miembros del equipo
- Inicio en la elaboración de estrategias

Jugamos al dominó de animales

Imprimimos el anexo 2

Pintamos las piezas

Leemos las reglas

Afianzamos reglas jugando

Proponemos alternativas de juego

Actividad 4:

Contenido:

Juego de construcción. Aprendizaje propio de la manipulación intencional de los objetos.

Nos divertimos creando con tapitas de gaseosas, construimos diferentes formas (autos, gusanos, caminos, etc.)

Con las tapitas sobre hoja blanca y utilizando pintura, marcamos sellitos construyendo formas sobre el plano.

Actividad 5

Contenidos: Juego de construcción: reconocimiento de que los objetos están contruidos por diferentes materiales.

Planteamos a partir de plastilina o masa casera, modelar animales a elección

(Armamos los animales de la granja, animales del mar, de la selva)

en familia Jugamos proponiendo situaciones

Actividad 6

Contenidos: Juegos motores: habilidades motoras, identificación y aceptación de reglas.

Jugamos en familia, “La estatua”

Directora: Ríos Silvana –Docente :Sosa Marisa

Escuela Marcos Sastre –JINZ N°19

Para la realización de este juego necesitamos un reproductor de música. El número de jugadores es ilimitado y es preferible llevarlo a cabo en un espacio amplio sin obstáculos para que los jugadores puedan bailar libremente.

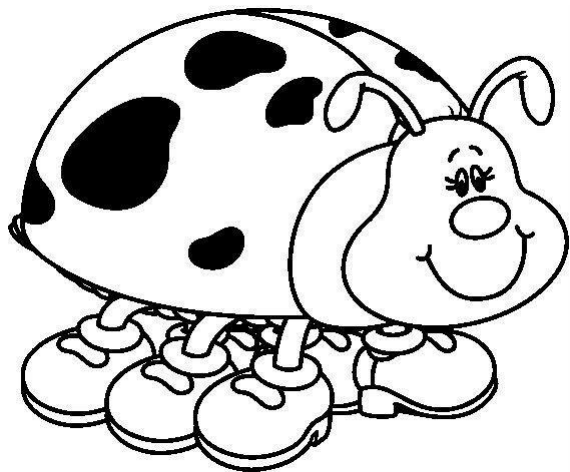
Se marcará previamente el piso cruces o círculos, en relación a la cantidad de jugadores

Este juego consiste en bailar mientras suena la música, pero en el momento en que la persona encargada de la música la pare, los jugadores deberán permanecer quietos como estatuas en el círculo y esperar a que la persona encargada de la música decida ponerla otra vez. Los jugadores deben parar de bailar a tiempo y mantener la posición en la que se han quedado hasta que vuelva a sonar la canción, de lo contrario serán eliminados.

El que maneja la musca puede incluir variantes como detenerse con un solo pie, de rodillas, etc.

Ganará la persona que se quede sola bailando sin haber sido eliminada y posteriormente pasará a controlar la música.





DOMINO DE ANIMALES

