

ESCUELA: Albergue Dr. Juan Carlos Navarro

DOCENTE: Fernández Cecilia

NIVEL INICIAL: Sala 5 años.

TURNO: Mañana.

ÁREA CURRICULAR: Formación Personal – Comunicativa Y Artística – Ambiente Natural Y Socio-Cultural.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: **;;JUGAR CON LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS!!!**

CONTENIDOS:

***Imagen positiva de sí mismo**

***Cuidado de sí mismo.**

***Disfrute de las producciones individuales y con otros.**

-Habla y escucha

***Conteo.**

***El número escrito.**

*** Escritura del Nombre Propio y Apellido.**

*** Juego (eje transversal) Juego con reglas.**

*** Repertorio de canciones.**

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

Dimensión: Comunicativa y Artística – Ámbito: Música: Repertorio de canciones.

Dimensión: Ambiente Natural y Socio – Cultural: Matemática: Correspondencia.

***Escuchar la canción de las Figuras Geométricas en compañía de un adulto.**

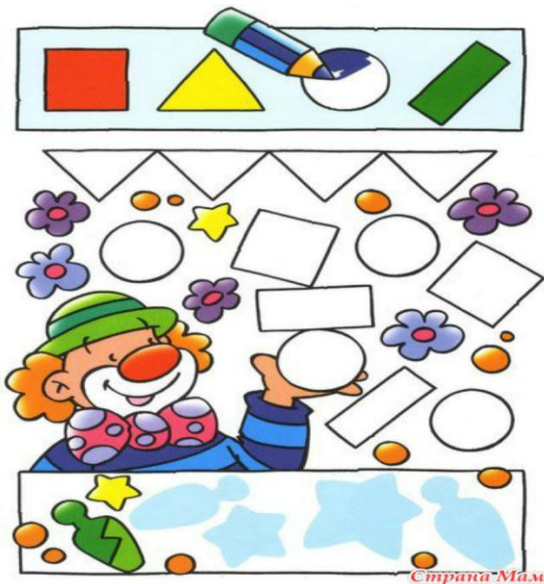
<https://www.youtube.com/watch?v=HDExNc-9si8>

¿De qué habla la canción? ¿Qué figuras aparecen?

*Nombrar las características de cada figura diferenciándolas unas de otras. (Con ayuda de un adulto)

*Buscar y observar en la casa, objetos que se parezcan a las figuras geométricas. ¿Qué ven?, ¿los platos se parecerá al círculo? , etc.

*Que un adulto nos dibuje las figuras geométricas y las pinte de diferentes colores luego los chicos intentaran dibujarlas con lápiz negro mezclando las mismas por toda la hoja para después ir haciendo correspondencia. (La figura con el color). (Escribir mi nombre y apellido como puedo hasta que lo construya completo con lápiz negro en el trabajo).



DÍA 2:

Dimensión: Ambiente Natural y Socio – Cultural: Matemática: Conteo:

;;JUGAR CON LAS FIGURAS!!!

***Recursos:** Una bolsa con tarjetas con los números escritos (del 1 hasta el 15); 1 dado (con las figuras geométricas), una hoja para dibujar y un lápiz negro.

***Objetivo del mismo:** Dibujar la mayor cantidad de figuras geométricas.

¡¡A JUGAR!!

*Se define quien comienza a jugar el que saque de la bolsa el número más alto. Cada jugador tira el dado con las figuras geométricas y después saca de la bolsa la tarjeta con el número que le indicara la cantidad de figuras que tendrá que dibujar en la hoja.

*Gana quien haya dibujado todas las figuras geométricas y completado la hoja. ¡¡SUERTE!!

▲	
■	
■	
●	



DÍA 3:

JUEGO (eje transversal) Juego con reglas.

¡¡¡JUGAR AL TA – TE – TI!!!

*Con ayuda de un adulto dibujar 3 veces la misma figura geométrica en diferentes hojas de colores, (si no tienes hojas de colores las dibuja y luego las pintas con lápices de colores) para después recortarlas. (Por ejemplo: dibujo 3 cuadrados y 3 triángulos).

*Recorto un cuadrado de cartón de tamaño mediano y dibujo con marcador o fibra negra 2 líneas verticales y 2 líneas horizontales para hacer el tablero del TA TE TI. Una vez listas podrán comenzar a jugar, quien logre hacer en línea sus tres figuras ganará el juego. ¡¡SUERTE!!



DÍA 4:

Dimensión: Formación Personal y Social – Ámbito: Educación Física: Habilidades Motoras de tipo Manipulativa.

ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA:

***Entrada en Calor:** Con la ayuda de un adulto, colocar la música alegre y bailar moviendo las partes del cuerpo.

¡¡JUEGO DE PUNTERIA!!!

***Materiales:** tapitas y un recipiente o lo que tengamos en casa que nos sirva para embocar.

*Formar dos equipos, cada uno tendrá a un metro un recipiente en el cual deberá lanzar la mayor cantidad de tapitas con la mano derecha. Luego recolectaran las tapitas y anotara la cantidad embocada en un papel, después con la mano izquierda lanzaran las tapitas y volverán a registrar la cantidad. El equipo que mayor cantidad de tapitas que embocó será el ganador. ¡¡SUERTE!!

***Vuelta a la Calma:** colocar música para relajarse y quedarse en un solo lugar, inhalar y exhalar de manera pausada. Lo repetimos varias veces.

DÍA 5:

JUEGO (eje transversal) Juego con reglas.

¡¡A JUGAR EN FAMILIA!!

***GLOBO VIAJERO:** Se necesita un globo inflado, o armar una pelota colocando papeles dentro de un bolso o media.

*Pueden jugar todos los integrantes de la familia y uno es el que los guiará. Se lanza el globo o la pelota hacia arriba y trataran que el mismo no toque el piso, pero solo se deberá tocar el globo con la parte del cuerpo que vaya indicando el guía, por ejemplo: con las manos, con el codo, y para hacerlo más divertido se puede con la espalda o con la cola. El juego termina cuando el globo toca el piso.

DÍA 6:

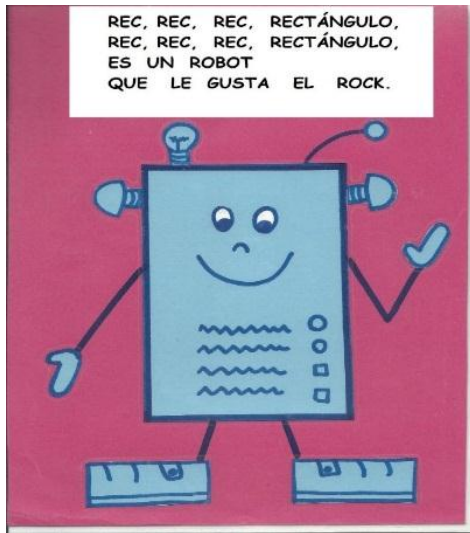
JUEGO (eje transversal) Juego con reglas.

***LE TIRO LA BASURA AL VECINO:** Armar dos equipos con los integrantes de la familia y trazar una línea en el piso (con una tiza, sogá o lana). Fabricar pelotitas (con medias o papel), la idea es durante 3 minutos sentados en el piso lanzar las pelotitas pasando la línea (el otro equipo

las devuelve) al finalizar el tiempo, del lado que queden menos pelotitas ganan. (Los participantes no pueden pasar la línea, solo las pelotitas).

DÍA 7:

Dimensión: Comunicativa y Artística – Ámbito: Literatura Infantil: Escucha y disfrute de la lectura de textos literarios: Historias Disparatadas.



DÍA 8:

Dimensión: Ambiente Natural y Socio – Cultural: Ámbito: Matemática: Conteo.

***JUEGO: “LA CARRERA DE LA TORTUGA Y LA LIEBRE”**

Materiales:

- Un dado común.
- Fichas para tapar casilleros, 20 para cada jugador (pueden ser tapitas o piedritas)
- Un tablero con 20 casilleros.

Organización del grupo para jugar:

- Grupos de 2 jugadores.

Reglas:

- Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego.
- Por turno, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado.
- Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.





DÍA 9:

Dimensión: Formación Personal y Social – Ámbito: Educación Física: Habilidades Motoras de tipo Manipulativa.

ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN FÍSICA:

***Entrada en Calor:** Con la ayuda de un adulto, colocar la música alegre y bailar moviendo las partes del cuerpo.

¡¡¡PAPA CALIENTE!!!

***Materiales:** Una pelota.

*Todos los integrantes de la familia formaran una ronda, pueden estar sentado o parados. Pasaran de mano en mano la pelota (papa caliente) según indique un adulto para la izquierda o la derecha.

¡¡¡¡¡ATENTOS!!!

Podrá cambiar la dirección cuando lo crea conveniente él guía. Si la pelota (papa caliente) cae al piso ¡¡plaf!! “puré de papa” y pasara al medio de la ronda.

*Ganará a quien no se le caiga la pelota.

***Vuelta a la Calma:** colocar música para relajarse y quedarse en un solo lugar, inhalar y exhalar de manera pausada. Lo repetimos varias veces.

DÍA 10:

Dimensión: Comunicativa y Artística – Ámbito: Danza: Expresión Corporal: Exploración y Reconocimiento de las diferentes partes del cuerpo en movimiento segmentario (cabeza, brazos, piernas, etc.).

*Jugamos con la canción “El marinero baila”.

*Se adjunta el link a continuación:

7000194_alberguedrjuancarlosnavarro_nivelinicial_sala5años_areasformacionpersonalysocialcomunicativayartisticaamientenaturalysociocultural_guia13_pdf.

https://www.youtube.com/watch?v=uTK_7MOFV4s

*Bailar con los integrantes de la familia.

*Escuchar la canción e imitar los movimientos de las partes del cuerpo que va nombrando la canción (dedos, manos, brazos, codos, hombros, cabeza, pies)

*Realizar esta acción varias veces.

DIRECTORA: SILVANA GONZÁLEZ.