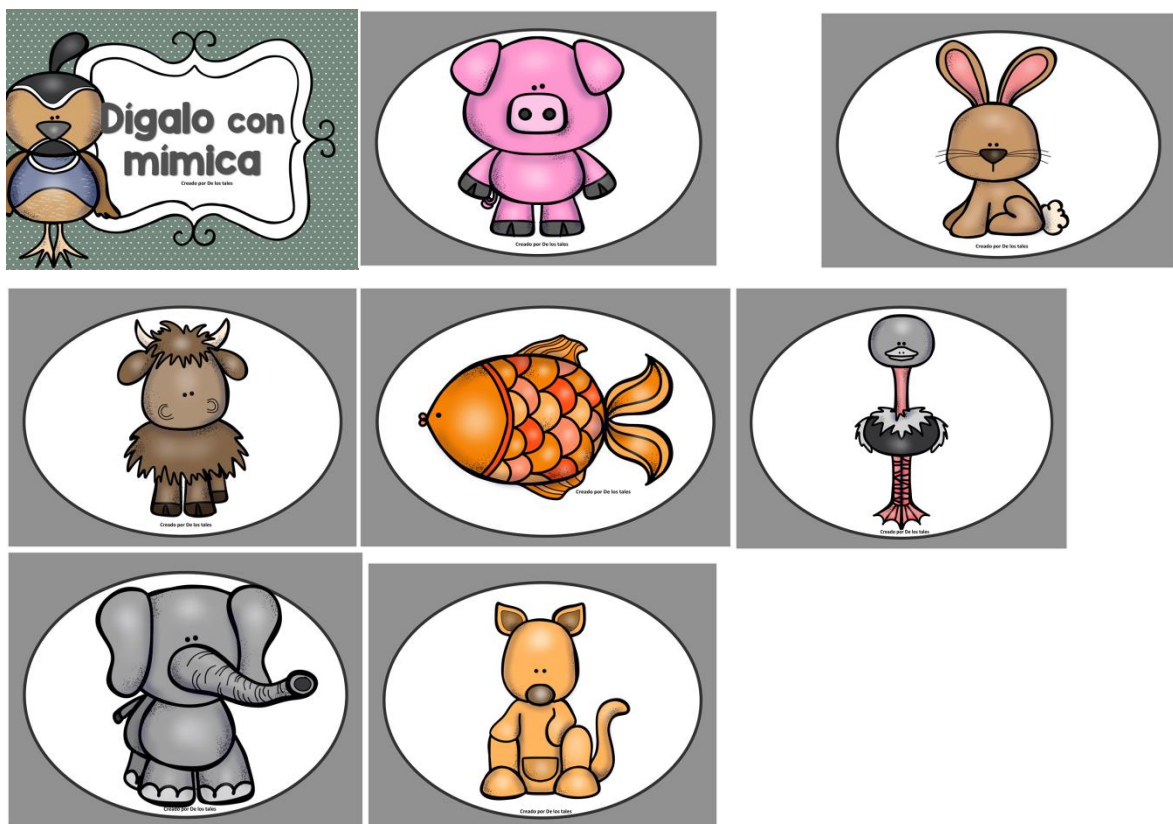


Propuesta Pedagógica

- E.N.I. N° 38
- Docentes responsables: Angelita Calderón –Sol Matar- Verónica Pineda- Silvana Sánchez
- Sala de 5 años
- Turno mañana

**Título de la propuesta: Dígalo sin hablar**

**Contenido:** Lenguaje gestual y corporal



Reglas del juego

Un participante debe sacar una tarjeta y sin hablar tratar que el otro jugador adivines.

Con la ayuda de algun miembro de la familia realiza nuevas tarjetas con dibujos o recortes de revistas (pueden ser objetos, animales o personajes).

Decora una cajita para utilizar de fichero.

Se puede enriquecer el juego con otras variantes como dar pistas de forma oral para que el otro adivine

Ejemplo: tarjeta elegida el canguro (salta, lleva a su cría en una bolsa)

**Título de la propuesta: Había una vez....**

**Contenido:** Escucha atenta y comprensiva

Anticipación lectora

Le pedimos a un adulto q nos cuente un cuento tradicional. Luego de diarios o revistas buscamos la imagen que más nos guste, la recortamos y pegamos en una hoja.

En familia la observamos y armamos una historia que será escrita en letra imprenta mayúscula para luego llevarla al jardín y contar nuestro propio cuento

**Título de la propuesta: Mí nombre es.....**

**Contenido:** Nombre propio.

1. Con mamá construimos mí nombre, con letras recortada de alguna revista ( LAS LETRAS DEBEN SER IMPRENTA MAYÚSCULA)
2. Luego lo escribo como puedo y juntos en familia lo decoramos o dibujamos

**Título de la propuesta: “Aprendemos a contar jugando”**

**Contenido:** Conteo

Desarrollo de actividades:

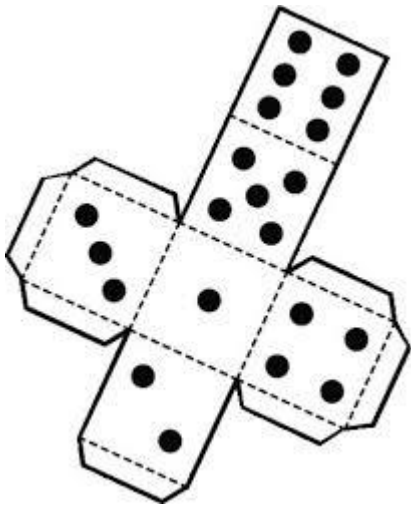
A continuación, les proponemos realizar algunos juegos con dados y otros materiales que son muy divertidos y a través de los mismos los niños podrán aprender a contar. Si no tienen un dado en casa, podrán realizar uno con papel o cartulina. Aquí les mostramos un modelo:

1. Presentación del dado:

Buscamos en casa un dado y se lo mostramos, le podremos preguntar si alguna vez han visto alguno y si saben para qué sirve o cómo usarlo. Luego podremos tirarlo y en función de

la cantidad les damos alguna consigna: por ejemplo: “Saltamos tantas veces como indica el

dado”, “aplaudimos según la cantidad que sale”, etc.



Materiales y herramientas necesarias: Cartulina en el color o colores deseados para el dado

Pegamento

Tijeras

Pasos para hacer un dado de cartón:

Lo primero que tienes que hacer es copiar el diseño de la foto en la cartulina o cartón. El tamaño dependerá del tamaño que quieras para el dado, puede ser pequeño o grande, según lo que necesites.

Es muy importante que tengas en cuenta que todos los lados del dado tienen que medir exactamente lo mismo.

Dibuja también las líneas de puntos, todo tal cual lo ves en la imagen. Pero no los puntos todavía.

Una vez que tienes la plantilla dibujada debes recortarla con la tijeras. Hazlo con calma para que el corte sea perfecto

Ve doblando la plantilla por las líneas de puntos para ir formando el dado. Procura que las dobleces sean exactas para que el resultado final sea el mejor posible.

Cuando le hayas dado forma al dado, el último pliegue tienes que pegarlo por dentro. Presiona durante unos segundos para fijarlo bien. No pongas mucha cantidad para que no sobresalga y se estropee el dado.

Ahora coge una cartulina de otro color y recorta 21 puntos del mismo tamaño, serán los puntos del dado. Es recomendable coger un dado normal para saber cómo tienen que ir colocados los puntos, ya que tienen un sentido, no es aleatorio.

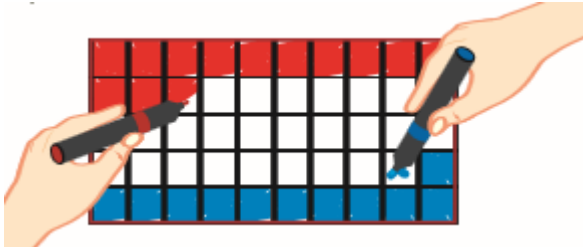
Pega los círculos en su cara correspondiente y deja que se seque todo... ¡y ya terminaste de hacer un dado!

**Título de la propuesta** : Juego: “Invasión de colores”

**Contenido:** Conteo

Para jugar necesitamos dos lápices de colores diferentes, un dado y una cuadrícula, como la

que se muestra a continuación:



Antes de empezar a jugar, cada jugador elige un color con el que pintará la cuadrícula. Cada

jugador, en su turno, deberá tirar el dado y pintar tantos cuadrados como indique el puntaje

obtenido. De esta manera, entre los dos jugadores se va rellenando la cuadrícula hasta completarla.

Cuando la cuadrícula está toda pintada, cada jugador cuenta los casilleros que pintó (que reconoce porque tienen el color que lo identifica). El ganador es el que haya pintado más casilleros.

Podremos jugarlo tantas veces como cuadrículas en blanco pidan los niños.



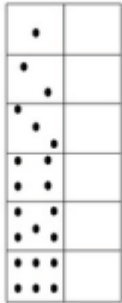
Otra propuesta es utilizar fichas del mismo color para cada jugador

**Propuesta de trabajo : Minigenerala**

**Contenido:** conteo

Materiales: tablero ,cubilete(vaso),dado

Realizar con la ayuda de un adulto los tableros para todos los jugadores



Reglas del juego:

Se colocan el nombre de los jugadores en los casilleros correspondientes

Cada jugador en su turno, tira el dado y marca con una cruz en el casillero que tiene dibujada la misma cara del dado que obtuvo

Si ya está marcado el casillero correspondiente no se anota nada y sigue el otro jugador

Gana el jugador que primero llena sus casilleros

Directora : Marisa Mingorance

Vicedirectora Liliana Todas