

PROPUESTAS PEDAGÓGICAS

APRENDO JUGANDO EN FAMILIA

Escuela: Taynemta – ENI N° 26

Nivel Inicial. Sala de 5 años. Sección “A, B”- Turno mañana

Docentes :

- Laura Alamo
- Isabel Torres
- Gabriela Ruiz
- Silvia Ferreyra

Lengua

- Cuento: “La Jirafa”
 - Después de mirar y escuchar el cuento con atención. Preguntar a los niños. ¿de qué se trata el cuento? ¿cómo es? ¿cómo es su cuerpo? ¿qué comía? ¿había otros animales? ¿Cuáles? ¿dónde vivían? ¿cómo es el lugar?
 - Dibujar y pintar la jirafa que después pondremos en el jardín.
- Teléfono descompuesto
 - Después de observar el video. Jugarán en familia al “Teléfono descompuesto”.
Comenzando con una palabra
Luego una oración pequeña
Después más larga

El objetivo que el mensaje llegue claro.
- A armar un teléfono
 - Elementos

- TAYNEMTA-ENI °26- Lengua- Matemática - C. Sociales- C.Naturales- Artes Visuales- Computación

-2 vasos descartables plásticos

-1 piola

Perforar en la base del vaso un pequeño orificio (puede ser con un clavo o aguja gruesa) pasar la piola y anudarla de manera que no se escape.



¡¡A jugar!!

- **Cuento “El miedo”**

- Escuchar y ver el video.
- El fin es charlar y comprender al pequeño de los temores.
- Buscar un elemento en el cual se apoye y tenga confianza (mascota, peluche, trapito, etc)
- Que el niño en una hoja exprese a que le tiene miedo.

Ciencias sociales

- **Somos iguales, somos diferentes**

- En el siguiente texto, es tratar de que los chicos sepan que es discriminar y los triste que es ser discriminado.
- Mostrar a los niños las imágenes e ir explicando cada una de ellas con palabras sencillas.
- Los derechos que tenemos.
- El respeto por las diferencias.
- Expresión gráfica de “la Familia”
- Luego en el Jardín se expondrán los dibujos y observaremos lo diferentes que son las familias. Pero no cambian en la unión, el amor, la comprensión que existen dentro de ellas.

Minimalitos (el baile)



- En familia observar el video.
- Conversar sobre lo que sucedía en el video, luego formar parejas con los integrantes de la familia y bailar los diferentes ritmos del video.
- Realizamos tres caretas de los personajes que más nos gustó del video que luego traeremos al jardín y bailaremos entre todos.

Ciencias naturales

- Proponemos a las familias observar el video REDUCIR-REUTILIZAR-RECICLAR https://youtu.be/gKB_7MUPxT4
- Motivamos a que en familia comentamos que ven en el video, observamos y buscamos en casa que objetos tenemos para reutilizar o reciclar, incentivamos armar un juguete o instrumento musical para la sala, con los elementos encontrados.
- Todo lo realizado se conservara en el hogar, para llevarlo al jardín y realizar una puesta en común con todos los alumnos.
- Juego de la memoria, consiste en poner boca abajo tarjetas con dibujos de elementos necesarios para la higiene, se puede jugar de a dos participantes, cada participante tomará una tarjeta la observará y volverá a colocar donde estaba y tendrá que buscar otra que contenga la misma imagen, sumarán puntos y podrán registrarlos en un papel.

MATERIALES:

- TAYNEMTA-ENI °26- Lengua- Matemática - C. Sociales- C.Naturales- Artes Visuales- Computación

- ✓ Tarjetas de cartón
- ✓ Dibujos de elementos(jabón, cepillo de dientes, pasta, etc.), los chicos pueden dibujar
- ✓ Papel, lápices

Matemática

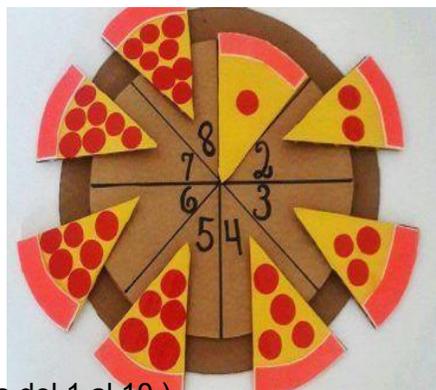
CONTEO. DESIGNACIÓN DE CANTIDADES

JUEGO N°1: “Colocar la porción de pizza correcta”, (serie numérica del 1 al 8)

El juego consiste en colocar las porciones correctas de pizzas según la cantidad que indica el número.

MATERIALES:

- ✓ Cartón
- ✓ Cartulina de colores o papel glasé
- ✓ Marcador negro o lápiz



JUEGO N°2: “Tapitas de colores”,(serie numérica del 1 al 10)

El juego consiste en colocar pelotitas de colores dentro de las tapitas según la cantidad que indica el número.

MATERIALES:

- Cartón
- Tapitas de gaseosa o de lata
- Masa de sal, plastilina, pelotitas de papel de colores.



Área Curricular: Artes visuales – Plástica

Docente: Ferreyra Plana Silvia Lorena

- TAYNEMTA-ENI °26- Lengua- Matemática - C. Sociales- C.Naturales- Artes Visuales- Computación

- **Propuesta:** Exploración y experimentación con diferentes materiales que posibiliten la expresión plástica
- **Desarrollo de actividades:**
 - Actividad N°1
Lectura de imagen de la pintura “Amarillo-rojo-azul” del artista Kandinsky.



Se le mostrará la pintura, se le preguntará lo que ve, (imágenes, colores, líneas), posteriormente se armará una historia a partir de lo que observa el niño en la pintura

- Actividad N°2
Realizamos un collage
Se le entregara al niño cualquier variedad de papel que pueda usar, después de explorar el material recortara papelitos y los pegara en una (hoja, cartón, etc.) para realizar su producción como más le guste.

Computación

La propuesta es acercar a los alumnos a la programación con el Scratch Jr.



- Para ello se indicará a los padres que bajen la aplicación en sus móviles, y que vayan junto a sus hijos iniciándose en el conocimiento de los comandos.
- **Biblioteca de objetos:** la encontramos en la parte superior izquierda, marcada con un símbolo de +. Donde se encuentran los personajes.
- **Biblioteca de fondos:** la encontramos en la parte superior de la pantalla principal de la interfaz, marcada con un pequeño cuadro con paisajes.
- **Bandera verde, botón para pantalla completa, añadir texto:** estos botones los encontramos igualmente en la parte superior de la pantalla. La bandera verde indica el inicio.
- **Bloques de programación:** situados en la parte inferior, encontramos los bloques que nos permitirán crear códigos de programación que harán que nuestros personajes cobren vida,
- ¡A explorar, imaginar, programar y disfrutar!