NIVEL INICIAL

Dirección General de Escuelas

MENDOZA GOBIERNO

SALITA DE 5

Nombre de la actividad	"BUSCO, ARMO Y JUEGO"
Objetivos	Explorar las posibilidades motrices de sí mismo, en diferentes situaciones.
Material	Recipiente, tapitas y 2 palitos.
Edad	Nivel inicial
Desarrollo	Buscar en familia todos los materiales necesarios. Colocar agua en el recipiente y las tapitas. Con los dos palitos sacar todas las tapitas del recipiente. Se puede jugar de a uno, dos o dividirse la familia por la mitad y controlar quien los saca a todos en menor tiempo (recipiente más grande).
Variantes	Cambiar de objetos en el recipiente Agregar 2 ó 3 objetos de mayor complejidad.
Ejemplos	

Y EL SONIDO, ¿dónde está?

1. Se propone trabajar con imágenes sonoras (ejemplo: auto, tormenta, celular, animales, etc.) , que pueden buscar juntos en revistas o en distintas fuentes.
2. Se pueden sonorizar las imágenes al azar, con la voz, el cuerpo (palmas, pies, tronco a través de su percusión) o con objetos que puedan imitar los sonidos de las mismas. Se sugiere trabajar en ronda.

Pixabay (2016). Niños personajes cómic. Recuperado de: https://pixabay.com/es/vectors/ni%C3%B1o-personajes-de-c%C3%B3mic-pap%C3%A1-hija-1300136/

1. Para culminar con estas actividades de sonorización se propone leer en familia un cuento para sonorizar.
1. Se sugiere a continuación, un ejemplo de cuento para sonorizar, en el siguiente link:
   Nieto, S. Cuento para sonorizar. Calameo.com. Recuperado de:
   https://p.calameoassets.com/150510183603-70a58dc6ecea988d03e893dbf2f0a9b7/p1.jpg

1. En el ejemplo se deben tomar en cuenta los paréntesis, ya que nos guiarán para saber dónde debemos realizar los sonidos.

UN BULLICIOSO DÍA

Amaneció ese día con el canto de los pájaros **()**, que hasta el cachorro dormilón de la casa despertó de un salto **()**, y comenzó a ladrar **()**. Salvador se levantó ágilmente **()** y se fue corriendo al baño **()**, abrió la llave del agua **()** y se dio una agradable ducha **()**. Como en muchas casas antiguas, al cerrar la llave, ésta siempre queda goteando **()**. Al bajar la escalera **()**, notó que sus padres habían salido, y como nunca había estado sólo, su corazón comenzó a latir muy fuerte **()**.

Repentinamente suena el teléfono **()**. No sabemos qué le habrán dicho, pero Salvador salió corriendo hacia el bosque **()**, en donde el aullido de un lobo **()**, y un fuerte viento **()**, eran su única compañía. De pronto, entre las hojas secas **()**, apareció una serpiente cascabel que lo miró fijamente a los ojos, como amenazándolo **()**. Salvador grita desesperado **()** y un trueno **()** le da la señal de que debe volver a su casa. Corre muy asustado **()**, y al abrir la puerta de su casa **()** ve a sus padres muy preocupados y le dicen:

- Hijo, apúrate que ya viene el Bus de la escuela .

Salvador despierta aliviado, suspira **()** y agradece que todo haya sido un sueño.

Juguemos con la imaginación

Reunidos en familia o grupo de pertenencia jugarán al “DEDO MÁGICO”.
El niño o niña elige entre los presentes quien será el encargado de usar su dedo mágico. Una vez elegida la persona, entre todos seleccionarán cual dedo de su mano será mágico, con el cual podrán comenzar a jugar.
A continuación, realizarán una entrada en calor para comenzar a jugar. Comenzarán moviendo el cuerpo en su totalidad, comenzando de a poco, nombrando cada parte por su nombre.
Imaginariamente cada participante le entrega toda la magia al dedo elegido y comienza el juego.

Ese dedo tiene la cualidad de convertir a los participantes en objetivos animados o inanimados, en animales, en personajes de cuentos, etc. Una vez que el dedo mágico “convierte” a los participantes en otros seres, cada uno de ellos deberá tomar las características físicas y vocales del personaje asignado.

Se propone en este caso, que la temática de los personajes ficcionales sean animales. De ese modo, se podrán clasificar en domésticos y salvajes.
Una vez finalizada esta actividad, (se sugiere que cada participante represente al menos a cinco animales diferentes), y a modo de conclusión, se propone analizar cuáles son los animales que se pueden tener en casa como mascotas y cuáles no, evaluando los porqué de esta clasificación.

Se sugiere que esta actividad sea filmada con celulares para luego poder visibilizar lo realizado o bien tomar fotos secuenciadas de corporalidades, gestualidad, etc.

Si tus papás lo desean pueden compartir una foto o video de la actividad que más te gustó en su perfil de Facebook, Instagram o Twitter y arrobarnos. Cuentas Oficiales de la DGE: @DGEMendoza, @MzaDGE, @dgemendoza.

Actividad realizada por los profesores Lorena Rojas, Diana Molina y Víctor Agüero