



INSTITUTO EDUCACIONAL JUAN XXIII PLAN DE INDAGACIÓN

GRUPO ETARIO DE 5 A 6 AÑOS

Juegos tradicionales



TEMA TRANSDISCIPLINARIO: Cómo compartimos el planeta.

UNIDAD DE INDAGACIÓN: Los juegos tradicionales

IDEA CENTRAL Los juegos se hacen una tradición y forman parte de la cultura de un país

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- Origen de los juegos y evolución de los juguetes en el tiempo
- Identidad nacional, costumbres y tradiciones (juegos tradicionales)
- La tecnología y los juegos en época de pandemia.

CONCEPTOS CLAVES: Conexión, cambio y función.

CONCEPTOS RELACIONADOS: Tradición, cultura y país.

ENFOQUES DE APRENDIZAJE:

- **Habilidades Sociales:** Inteligencia emocional
- **Habilidades de autogestión:** Estados de ánimos

ATRIBUTOS DEL PERFIL: Equilibrado, Informado e Instruido, Audaz, Solidario, Indagador, Pensador, Mentalidad abierta, Reflexivo, Íntegro, Buen comunicador.

DURACIÓN: Abril – Junio

FORMACIÓN PERSONAL SOCIAL Y COMUNICACIÓN

- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y de pertenencia en su familia.
- Expresa de forma clara información precisa sobre sí mismo (edad, nombre y apellido, género) su familia (nombre de mamá, papá, hermanos) y el lugar donde vive (dirección, ubicación).
- Muestra actitud de responsabilidad al realizar sus actividades escolares.
- Disfruta la actividad física o deportiva valorando su salud corporal, mental, social como factores para preservar la vida.
- Reconoce a la familia como base esencial para su desarrollo emocional y cognitivo.
- Realiza nombre y apellido de forma espontánea en sus producciones en letra cursiva.
- Elabora a través de la escritura cursiva listas de compras, notas, cartas, canciones.
- Practica hábitos y normas relacionadas al orden y limpieza en los trabajos escritos.
- Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, mostrando respeto hacia la diversidad.
- Comenta durante conversaciones lo que ha realizado en cierta situación, empleando los términos fecha, tiempo o lugar.
- Establece relaciones entre el contenido de una lectura y situaciones cotidianas de su contexto.
- Decodifica símbolos y códigos lingüísticos de nuestro alfabeto al leer
- Reproduce cuentos de manera espontánea de forma lógica y coherente.
- Participa en actos de lectura en voz alta de cuentos y textos informativos.
- Escribe y comunica diversa información de diversas maneras: el dibujo y escritura de cuentos.
- Escribe progresivamente palabras bisílabas con correspondencia sonora asignando consonante y vocal en su grafía.
- Escribe palabras referentes a la unidad de indagación con copia de patrón o de forma espontánea.
- Escribe el encabezado con copia de patrón y en letra cursiva.
- Utiliza la tijera introduciendo el dedo pulgar y medio en los orificios y el índice como apoyo para recortar líneas gruesas de las figuras como el círculo, cuadrado y rectángulo.

- Realiza dibujo de manera espontánea con direccionalidad del color incorporando algunos elementos cielo (nubes, sol, pájaros) suelo (grama, piso, arboles) comprensibles por el adulto.
- Representación gráfica de la figura humana con todos sus segmentos (cabeza, cuello, brazos, manos con los 5 dedos, tronco, piernas, pies, cabello, ojos, nariz, boca, detalles en la ropa, manejo de la proporción en los brazos y piernas).
- Narra el origen de los juegos tradicionales y juguetes en el tiempo.
- Establece relaciones con la identidad nacional Venezolana para fomentar las costumbres y tradiciones de nuestro país.
- Identifica los juegos tradicionales de su entorno familiar.
- Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje y su evolución tecnológica.
- Reflexiona sobre la importancia de preservar nuestras tradiciones.
- Comprende la relación entre los juegos y el aprendizaje.
- Conoce cómo se utilizan algunos recursos tecnológicos (Teléfono, Tablet, computadora)
- Utiliza progresivamente equipo tecnológicos para comunicarse a través de diferentes medios.
- Emplea el juego de manera creativa a través de aplicaciones tecnológicas para establecer conexión en la vida cotidiana.
- Identifica la evolución de los juegos tradicionales frente a los juegos tecnológicos
- Identifica y nombra dos o más canciones del país (Música)
- Reconoce y nombra dos o más estilos tradicionales del país (Música)
- Conoce y maneja el ambiente Windows Word 2013(Computación)
- Aplica las normas del uso adecuado de las TIC en sus actividades cotidianas (Computación)
- Dibuja y pinta elementos esenciales del ambiente según lo observado (Personas, objetos, animales y cosas) (Arte)
- Demuestra dominio y entusiasmo por las actividades deportivas -recreativas realizadas desde casa(Deporte)

RELACIÓN CON EL AMBIENTE

- Desarrolle una conciencia ecológica al utilizar materiales reciclados.
- Reconoce e identifica los números del 50 al 80 a través de diversos materiales.
- Escribe los números convencionales de manera espontánea del 0 al 80.

- Reconoce y escribe en letra los números del 50 hasta al 80 con copia de patrón.
- Modifica colecciones al agregar (sumar) objetos para designar cantidades.
- Reconoce que al quitar (restar) objetos de una colección puede obtener una cantidad.
- Comprende que al agregar (sumar) y quitar (restar) objetos obtendrá un resultado.
- Realiza operaciones de adición y sustracción con 1 cifra
- Mayor que menor que o igual
- Resoluciones de problemas para identificar una suma o resta.