

GUÍA PEDAGÓGICA N° 16

ESCUELA: “SAN JUAN BAUTISTA” ENI N 28

DOCENTES: Danila Escudero – Sabrina Guerrero - María del Valle Márquez- Carla Navarro- Janet Roitman- Florencia Perona- Prof. Rosana Cornejo -Prof. Natalia Ontiveros – Prof. Graciela Castilla.

Nivel Inicial: 4 años.

Turno: Mañana- Tarde.

Área Curricular:

Ámbito: Matemática: Los problemas y enseñanza del número - Contenidos: Reconocimiento y uso en forma oral y escrita de una porción significativa de la sucesión de números, para resolver y plantear problemas en sus diferentes funciones.

Ámbito: Artes Visuales: Contenidos: El color como recurso expresivo. Las emociones a través del reciclado. Construcción de imágenes a partir de la combinación de los materiales.

Ámbito: Educación Física: Contenidos: Re - equilibración del propio cuerpo.

Ámbito Educación Musical:

Contenidos: Movimiento corporal: gestualidad y mímica. Carácter: alegre, triste, de miedo, etc. Forma: repetición, contraste, retorno.

TÍTULO: “NÚMEROS EN JUEGO”

Fecha: Desde el 02/11/20 al 13/11/20



DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD N° 1 (02/11): “BOWLING”

Inicio: Buscar 10 botellas plásticas y 2 pelotas. Formar dos grupos y colocar un nombre para identificar a cada uno de ellos, por ejemplo: rojo-azul.



Desarrollo: El niño debe contar en voz alta,

Docentes Responsables: Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

distribuir las botellas y las pelotas a cada grupo. Ubicar los pinos en forma de triángulo y formar dos filas, una por equipo, a una distancia de 2 metros aproximadamente de estos.

Un integrante de cada equipo, debe lanzar la pelota e intentar volcar los pinos. Realizar las anotaciones correspondientes. El grupo que logra tirar la mayor cantidad de bolos, es el ganador.

**Cierre:** Para finalizar, efectuar la siguiente variante: Jugar con los 10 pinos, colocar en 8 de ellos una etiqueta con el número 1 y los restantes con el número 2. Cada jugador lanza una vez la pelota. Contar y anotar los puntos obtenidos de cada pino. Gana el que sume la mayor cantidad de puntos. Conversar y proponer una nueva variante de juego. Opcional enviar un video o foto para compartir.

**ACTIVIDAD N°2 (03/11): ARTES VISUALES:** “CREAR Y PINTAR COMO MILO LOCKETT.”

“Les propongo hoy más que nunca trabajar juntos, para fortalecer lazos, vínculos, crear y disfrutar de las producciones, dada la situación que se vive y que es de público conocimiento.” Prof. Graciela Castilla.

**Inicio:** Contar que la primera semana de noviembre del 2 al 6 se celebra “La semana de las Artes” cuyo lema es: “Yo no pinto lo que veo, pinto lo que siento” Pablo Picasso.

En esta ocasión vamos a trabajar basados en obras de Milo Lockett, un artista callejero de la provincia Del Chaco que surgió en el año 2001, cuando cerró una fábrica textil y se dedicó a pintar. Hoy pinta más de 500 obras al año, dona muchas de ellas a distintas entidades para ayudar a la gente. Dice Milo Lockett...” Desde la mirada de niño, creo y pinto sin pensar, solo siento.”



La propuesta consiste en realizar un mural. Observar detenidamente las obras del

---

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

artista. A continuación buscar un cartón grande, pinceles, pinturas, esponjas, etc.

**Desarrollo:** Con ayuda de la familia, ubicar el cartón gigante sobre el suelo, trabajar al aire libre, dibujar algo creativo y pintar. Dejar secar, posteriormente realizar un marco.

**Cierre:** Al terminar el trabajo, observar, fotografiar el mismo y luego junto a la familia. Compartir la experiencia.

**ACTIVIDAD N° 3 (04/11): “GUSANO NUMÉRICO.”**

**Inicio:** Ver el link “La Canción del Gusano.”

<https://www.youtube.com/watch?v=RCIjRQYEjI>

Preparar masa de sal y armar pelotas con la misma, para construir gusanos de diferentes tamaños.

**Desarrollo:** Buscar los siguientes materiales: papeles de colores o cartulinas, diarios, marcadores, etc.

Marcar seis círculos del tamaño de un plato y recortar. Con el papel de diario o con algún otro similar que sea fácil de abollar, realizar 15 pelotas. Ubicar los círculos en la pared o en la mesa, armar el gusano como en la imagen, completar la cabeza con pelos, ojos, nariz, etc. Posteriormente, en un papel pequeño escribir los números del 1 al 5, colocar arriba de cada círculo, contar de manera oral, señalar cada número y poner la cantidad de pelotas correspondientes a cada círculo. Repetir la actividad las veces que desee.



**Cierre:** Jugar en familia a embocar. Buscar una caja y las pelotas de papel. Ubicar la caja a 10 pasos (largos) de distancia de los participantes, por turno arrojar una pelota, tratar de embocar, si logra, anota 1 punto. El participante que más puntos suma, gana.

**ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA: CONEJO ¡RECOLECTA ZANAHORIAS!**

**Inicio:** Entrar en calor, colocar música divertida, comenzar a mover los hombros con rotaciones hacia adelante y atrás, balancear los brazos hacia adelante y atrás simultáneamente, 10 repeticiones de cada uno, acompañar el movimiento con flexión y

---

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

extensión de piernas (simular el impulso de salto y elevar talones).

**Desarrollo:** Los materiales que se necesitan para realizar el juego son: una bolsa de tela o de papas, pelotas de papel (zanahorias) y un balde o recipiente.



Marcar un recorrido en un lugar amplio, distribuir las pelotitas de papel por toda la zona, el niño coloca sus pies dentro de la bolsa y con ambas manos debe sujetar los extremos. Comienza el juego, saltar las veces que sea necesario para recolectar la mayor cantidad de zanahorias, hasta llegar al otro lado. Al final del recorrido va a embocar las zanahorias en el balde o recipiente. Contar cuántas zanahorias recolectó y cuánto embocó en el recipiente.

**Cierre:** Como vuelta a la calma, apoyar la cola en el piso, elevar una pierna y mantenerla arriba 10 segundos con ayuda de ambas manos, luego la otra pierna ¡A intentarlo con las dos! El mayor tiempo posible. Acompañar y alentar a nuestros niños. Recordar el lavado de manos y tomar agua luego de cada actividad física.

**ACTIVIDAD N° 4 (06/11): “DEDOS JUGUETONES.”**

**Inicio:** Utilizar los dedos para realizar conteo del 1 al 5. Luego cantar la canción “cinco ratoncitos” (será enviada a través de un soporte tecnológico).

**Desarrollo:** Marcar la mano del niño sobre una hoja de color o cartulina y recortar por el contorno. Realizar tarjetas y escribir en cada una de ellas los números del 1 al 5 (un número por tarjeta), luego colocar en un recipiente o caja.



La consigna consiste en sacar una tarjeta de la caja y formar con la silueta de la mano la cantidad que indica la misma.

**Cierre:** Para finalizar, elegir una tarjeta, indicar con la silueta la cantidad correspondiente, luego pegar sobre una hoja, escribir el nombre del niño y enviar una foto.

**ACTIVIDAD DE MÚSICA:** “EN FAMILIA TODO PUEDE SER MEJOR.”

En familia observar detenidamente el siguiente video. <https://youtu.be/Llc3TdcJo0>. Luego charlar: ¿Cómo es el video? ¿Qué tipo de música has logrado escuchar?

---

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

Explicar que cada música tiene un carácter esto significa que puede ser alegre, triste, etc. Lo cual produce distintas emociones.

Conversar entre todos ¿Qué tipo de música conocen? ¿Que produce cuando las escuchan?

Escuchar la canción que se envía en mp3, jugar con el cuerpo, mover según su carácter, inventar movimientos si es triste, alegre, de miedo, etc.

Por último observar el video e imitar la coreografía propuesta en el mismo, realizar esta actividad en familia. Enviar a la profesora una foto y/o video (es opcional).

### **ACTIVIDAD N° 5 (09/11): “PIZZA DE NÚMEROS”.**

**Inicio:** Conversar: ¿Te gusta la pizza? ¿Cómo es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué cosas lleva una pizza? Y una vez cortada ¿Qué forma tienen las porciones?

**Desarrollo:** Buscar materiales los siguientes materiales: cartón, marcador, papel y tijera. Cortar 21 círculos pequeños (rodajas de tomates) y uno grande en forma de pizza, dividir como figura en la imagen, luego marcar las porciones (triángulos) y recortar.



El juego consiste en colocar tantos círculos como indica el número de la pizza (del 1 al 6).

Primero guardar las porciones de pizza en una bolsita o caja, y un integrante a la vez, debe sacar una porción, contar cuántos círculos tiene en ella y colocar según corresponda al número que figura en la pizza. El juego termina al acertar la mayor cantidad de veces.

**Cierre:** En familia jugar al pizza- pizzuela el instructivo será enviado por otro soporte tecnológico.

### **ACTIVIDAD DE ARTES VISUALES: “CREAR Y PINTAR COMO MILO LOCKETT.”**

**Inicio:** Proponer a trabajar con las emociones, que son aquellos sentimientos o sensaciones que surgen de vivenciar algo, por ejemplo: la alegría, la tristeza, el asombro, el miedo o el enojo.

A continuación, buscar tubos de cartón de servilletas o papel higiénico, agua y pinturas o colorantes vegetales. Las manos serán las herramientas para crear.

---

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

**Desarrollo:** Mojar los tubos, con las manos presionar el cartón y modelar. Realizar varios rostros que expresen diversas emociones. Dejar secar y pintar del color que gustes.

**Cierre:** Al terminar, sacar y enviar una foto del trabajo, compartir la experiencia y contar que sentimientos surgieron al realizar la actividad.



**ACTIVIDAD N°6 (10/11): “QUIÉN ES EL GANADOR.”**

**Inicio:** Proponer jugar en familia, se debe poner mucha atención para ganar.

Buscar porotos o fideos, un recipiente, una caja o cartón, pegamento y papeles varios.

**Desarrollo:** Construir un dado con la caja o cartón, poner en sus caras los números del 1 al 5 y en la restante una figura de una cara feliz. Colocar los fideos o porotos en un recipiente.

Explicar los pasos del juego: tirar el dado y sacar de la caja tantos fideos como indique el número. Si sale la cara feliz, es un comodín y puede elegir sacar una cantidad no mayor a 10. Realizar en una hoja una tabla con los nombres de los participantes, anotar las puntuaciones. El juego va a terminar cuando no quede nada en el recipiente.



**Cierre:** Conversar y comparar las cantidades de fideos o porotos que obtuvo cada integrante. Gana el que tiene mayor cantidad.

Proponer seguir jugando con el dado. Tirar el dado y buscar elementos iguales del hogar de acuerdo a la cantidad que indica el mismo, por ejemplo: cucharas, tapitas, peluches, juguetes, etc. Premiar con una merienda deliciosa.

**ACTIVIDAD N° 7 (11/11) EDUCACIÓN FÍSICA: “A CRUZAR EL RIO.”**

**Inicio:** Entrar en calor con desplazamientos laterales, 3 pasos a un lado y tocar el piso, volver aumentando paulatinamente la velocidad, luego realizar circunducción de cintura y

---

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

cadera en el lugar.

**Desarrollo:** Para este juego buscar hojas de papel que ya no se utilicen. Se requiere la participación de más de dos jugadores. Este juego consiste en llegar al otro lado sin perder equilibrio y sin soltar la mano de los otros participantes.

Armaz y mostrar el recorrido a realizar. Colocar en el inicio del recorrido un papel más, de la cantidad de participantes que van a realizar el juego, por ejemplo: si son 3 participantes colocar 4 papeles uno al lado del otro en fila. Cada jugador coloca los pies dentro de un papel, a la orden de inicio el último toma el papel que sobra y lo hace llegar de mano en mano hasta el primero que lo toma y lo coloca adelante para poder avanzar, así todos pueden dar un paso más hasta el destino y lograr cruzar el río ¡A DIVERTIRSE!

**Cierre:** Actividad de relajación, trabajar la respiración profunda, apoyar la espalda en el suelo, brazos extendidos a los costados, inhalar por la nariz mantener el aire por 5 segundos, luego lentamente exhalar también en ese tiempo. Animar y alentar a nuestros niños para disfrutar así de las actividades físicas. Recordar lavar las manos.



**ACTIVIDAD N° 8 (12/10): ¡A JUGAR A LA CARRERA SALUDABLE!**

**Inicio:** Observar las siguientes imágenes. Conversar: ¿Qué ven? ¿Es bueno comer frutas y verduras? ¿Está bien comer muchas golosinas? ¿Cuándo hay que lavar las manos? ¿Por qué? ¿Es necesario lavar los dientes? ¿Qué pasa si no lo hago?



Realizar tarjetas con dibujos de las imágenes anteriores.

**Desarrollo:** En casa con tiza dibujar 15 casilleros como en la imagen dada, el primer casillero debe decir “SALIDA” y el último, el N°15, “LLEGADA”. Colocar las tarjetas con las ilustraciones en el camino.

**Instrucciones:** Por turno arrojar el dado (realizado en la actividad anterior), contar y

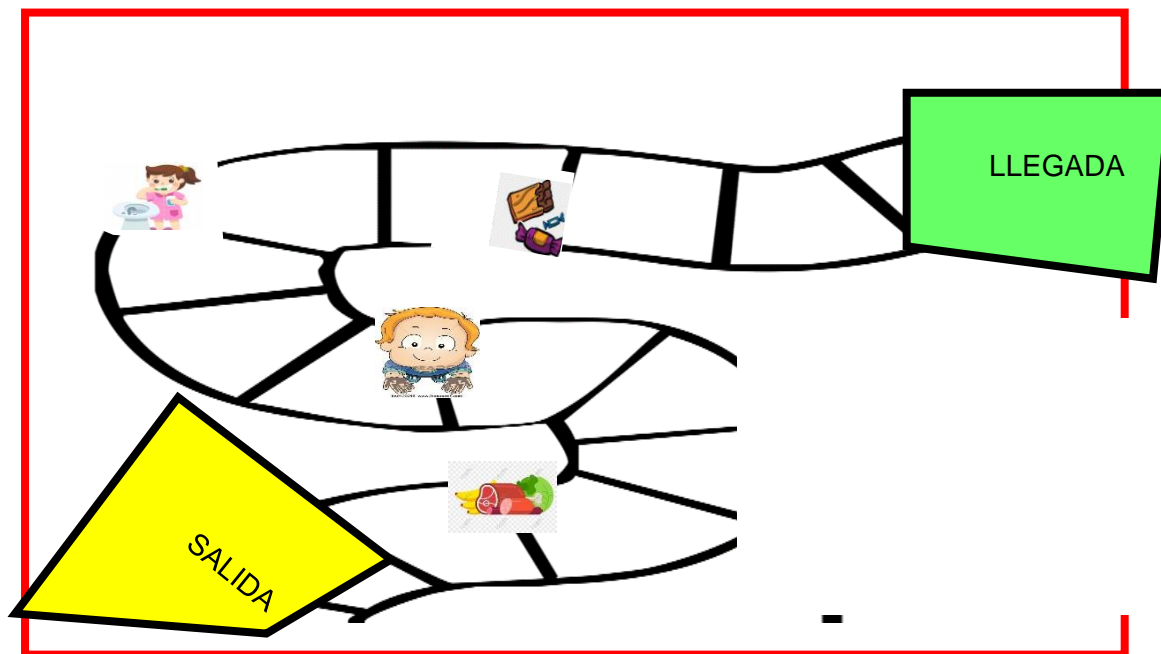
---

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.

avanzar tantos lugares como éste indica. Si cae en un casillero con imagen, leer la consigna que corresponda y respetar lo que ella indica.

Grabar un video y comenzar a jugar, gana quien llegue primero. ¡MUCHA SUERTE!

**Cierre:** Aplaudir a los participantes, premiar con un súper jugo natural de naranja o de limón y finalmente dibujar lo que más gustó de este juego.



**ACTIVIDAD N° 9 (13/11) EDUCACIÓN MUSICAL:** “EN FAMILIA TODO PUEDE SER MEJOR.”

**Inicio:** Escuchar y observar la siguiente canción del Día de las Familias.

<https://www.youtube.com/watch?v=9ppm3QoA5NU>.

**Desarrollo:** Luego charlar: ¿Recordar cuáles son las partes que se repiten en esta canción? Tratar de identificar y luego buscar algún instrumento musical u objeto sonoro (por ejemplo, una maraca o sonaja) para poder acompañar sólo en la parte del estribillo.

Inventar una coreografía sencilla para las demás partes de la canción, utilizar variados recursos (cintas, sombreros, disfraces, etc.).

**Cierre:** Armar la producción por partes, dar tareas a cada miembro de la familia y luego unir para poder mostrar a través de un video o foto como producto final (opcional).

Directora: Patricia Chirino – Vice directora: Andrea Tejada.

**Docentes Responsables:** Sabrina Guerrero, María del Valle Márquez, Janet Roitman, Danila Escudero, Carla Navarro, Florencia Perona, Graciela Castilla, Natalia Ontiveros, Rosana Cornejo.