

E.N.I N° 49 SALA DE 5 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

GUÍA 5

Escuela: E. N. I. N° 49

Docentes: Marcela Mugnos -Patricia Muñoz -Sandra Villarruel -Prof. de Educación Musical:
Alba Olivera- Prof. de Artes Visuales: Luisina Guidet

Nivel Inicial: Sala de 5 años

Turno: Mañana

Áreas curriculares:

* Lengua

* Matemática

Título de la Propuesta: “¡A JUGAR CON NÚMEROS Y LETRAS!”

Contenido:

Lengua: -Habla y Escucha.

Juegos:

- Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.
- Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales y regionales, que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.

Matemática

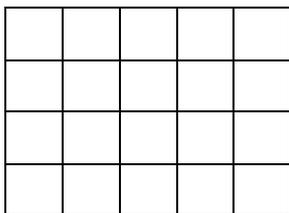
- Los números como memoria de una cantidad.
- Los números para comparar cantidades.
- Los números como memoria de la posición.

Semanas desde el 11 de mayo al 22 de mayo del 2020.

Actividades

Día 1: Ámbito: Matemática

Jugamos en familia: realizar varios tableros rectangulares con 20 cuadrados cada uno, se entregará un tablero a cada participante. El juego consiste en tirar el dado, y pintar la cantidad de cuadrados según el número del dado que le tocó. Ej, si me tocó 3 pinto 3 cuadritos. Gana el que completa primero el tablero.



Dimensión comunicativa y Artística. Ámbito Artes Visuales. Prof. Luisana Guidet

MIRAMOS ! Buscamos en Google la obra “El Carnaval de Arlequín” de Joan Miró y observamos con detenimiento los detalles. Luego, le preguntaremos ¿Qué vemos en la imagen? ¿Los objetos nos recuerdan a algo que conozcamos? ¿Qué más podemos observar? ¿Cuántos puntos vemos? ¿Y líneas? Luego haremos un dibujo representando lo que más recuerden de la imagen.

Día 2: Ámbito: Literatura infantil

Un adulto nos leerá un cuento tradicional a elección: “Los tres chanchitos”, “Caperucita Roja” o “Cenicienta” (o cualquier cuento que se encuentre en casa), una vez finalizado, el niño lo re narrará sólo o con ayuda.

Luego el niño deberá dibujar las partes más importantes del cuento y un adulto lo escribirá, así en conjunto se armará un libro el cual lo podrán leer todas las noches en familia y dejarlo abierto por si quieren ir agregando algo nuevo, como por ej.: nuevos personajes, nuevas historias, nuevos lugares etc. Este material volverá con nosotros al jardín.

Día 3: Eje transversal: El juego

Se propone a los chicos armar un rincón para usar nuestra imaginación, sugerencias: castillo encantado, barco pirata, casa embrujada, juguetería, etc. Jugamos con cajas de diferentes tamaños, sábanas, maderas, telas de diferentes colores y tamaños armamos nuestro rincón lúdico y jugamos con nuestra familia, donde cada integrante tenga un rol determinado.

Dimensión comunicativa y artística. Ámbito Música. Prof. Alba Olivera

Visualizar el video propuesto por la docente: “Juegos de Ritmos”, LA BOMBO COVA (el mismo será enviado a los padres por WhatsApp).

Prestar especial atención a la propuesta de los personajes. Memorizar la rima con ayuda de la familia siguiendo las representaciones corporales en forma individual, en primera instancia. Escribirla realizando una secuencia de las estrofas, representar las partes que

E.N.I N° 49 SALA DE 5 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

pueda con dibujos, para que resulte de fácil interpretación para el niño. Realizar una ronda en familia: repetir las rimas todas juntas, realizando las acciones ejemplificadas en el vídeo.

Día 4: **Ámbito Lengua; oralidad**

Se les sugiere a los chicos que juguemos al “Dime quien soy yo”, juego de mesa. Se necesitan tarjetas con diferentes motivos (podemos utilizar las tarjetas de los insectos de las guías anteriores, sino con diferentes imágenes, por ejemplo: platos, camas, etc.) el juego consiste en que un jugador se coloca una tarjeta en su frente sin mirarla, y el otro participante da pistas para adivinar de que objeto/ animal se trata. Gana el jugador que más aciertos obtenga. Armamos un cuadro para tomar nota de los aciertos.

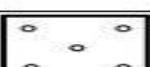
Día 5: **Ámbito: Eje transversal: Juegos tradicionales**

Les pedimos a los chicos que le pregunten a un adulto mamá, papá, tíos o abuelos, que juegos realizaban cuando eran pequeños.

Los invitamos a que nos enseñen a jugar alguno de ellos, al tejo, juego de la payana, juego del lazo, juego de la pelota prisionera, juego del huevo podrido, del gallito ciego. Luego en una hoja el niño dibujará cuál de todos estos juegos le gustó más.

Día 6: **Ámbito: Matemática**

Se les propone a los chicos jugar a la generala. Se entregará a cada participante una tarjeta en la cual estarán dibujadas las caras del dado. El juego consiste: por turnos tirar el dado y marcar en el casillero el número que me salió, gana el jugador que completa primero el tablero.

	Nombre	Nombre
		
		
		
		
		
		

Día 7: Ámbito: Matemática

Escuchamos la canción “La marcha de las hormigas” (que será facilitada a los padres por WhatsApp).

Un adulto recorta 10 círculos en los cuales escribirá los números del 1 al 10. Los colocaremos dados vuelta y vamos dando vuelta de a uno a la vez. Según el número que nos toca será la cantidad de broches que deberá colocar el niño en el círculo.



Día 8: Ámbito: Lengua

Les sugerimos a los chicos hablar por teléfono de una manera diferente: para tal motivo necesitamos dos tarros y una piola. La piola irá de tarro a tarro y solicitamos que algún niño o adulto acompañe en esta experiencia para que funcione nuestra comunicación.



Dimensión comunicativa y Artística. Ámbito: Artes Visuales. Prof. Luisana Guidet

TAPA TAPITA

Para esta actividad buscaremos 12 tapitas similares de botellas.

- 1) Dentro de cada tapa agregaremos un papel que contenga cierta cantidad de puntos y haremos su tapa gemela. Y así hasta formar 6 tapas con puntos.
- 2) Luego lo mismo en las otras 6 tapas, pero con líneas.

E.N.I N° 49 SALA DE 5 AÑOS ÁREAS INTEGRADAS

Entonces quedará la mitad de tapas con puntos y la otra mitad con líneas y cada tapa tendrá su par. Las daremos vueltas, mezclaremos y las ordenaremos en filas. El niño con algún familiar participante, podrá jugar a encontrar cada par por turno. Si se equivoca el niño sigue su acompañante y así sucesivamente. Si logra encontrar los pares, estas tapas se quitan del lugar de juego y gana quien junta más tapitas.

Para finalizar, tomamos crayones, marcadores u otro material y en una hoja comenzaremos a dibujar libremente puntos y líneas, como la de las tapitas. Luego observamos y buscamos en éstas marcas del boceto algunas formas conocidas y las remarcamos con otras líneas de distinto color o material para que se note la imagen que encontramos.

Día 9: **Ámbito: Matemática**

Los invitamos a los chicos a jugar al Bowling, para eso necesitamos dos o tres integrantes de la familia para jugar. El juego consiste en ubicar 10 pinos (podemos utilizar botellas de plástico, vasos descartables, latas de conservas, etc.) y una pelota (puede ser de plástico, de trapo o la que tengamos en casa). El juego consiste en tirar la pelota por turnos tratando de derribar la mayor cantidad posible de pinos. El que tiró la pelota, debe contar cuántos pinos tiró. Se sugiere registrar los puntos mediante un cuadro. Luego de dos o tres rondas deben contar cuántos pinos tiró cada uno en total y descubrir quién tiró más. Es importante repetir el juego varias veces de modo que vaya evolucionando la forma de registro a maneras más efectivas.



Dimensión comunicativa y artística. Ámbito Música: Prof. Alba Olivera

Realizamos el juego: “Juegos de Ritmos” de “LA BOMBO COVA” en grupos de dos integrantes, siguiendo el ejemplo del video N°2 enviado por la docente a través de los diferentes grupos de WhatsApp.

¡Desafío! En ronda y en familia, probar realizar el juego todos juntos.

Día 10: Ámbito: Lengua

Jugamos con un dado y creamos una bella historia. Para ello necesitamos de dos o tres participantes, por turnos irán lanzando el dado e inventando un lindo cuento según el número que salió.

Finalizado el cuento cada participante narrará su historia y realizará su dibujo.

	Personaje	Lugar	Situación
	Un pirata	En un barco pequeño	Perdió la memoria
	Una bruja hermosa	Una casa en el bosque	Encontró un tesoro
	Un lobo bueno	Una montaña	Se encontró con unos malvados
	Una niña	En un pueblo pequeño	Viajó al espacio
	Un pollo	En una granja	Plantó unas zanahorias mágicas
	Un marciano enfadado	Una nave espacial	Se desató una gran tormenta

Nombre y Apellido del Directivo: Nelly Liliana Rodríguez