

**CUE: 7000855-00**

**ESCUELA: ENI N°21 HUEPIL**

**DOCENTES A CARGO:** ANDRADA, ANALIA- AVILA, NATALIA- CARAVELLI, JULIA- LUCERO, ALICIA- ACCORONNI, PATRICIA (ARTES VISUALES)- CORTEZ, HAYDEE (ED. MUSICAL)-ALARCON, ROMINA (ED. FÍSICA).

**NIVEL INICIAL SALA DE 5 AÑOS**

**TURNO: MAÑANA Y TARDE**

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 16**

**TÍTULO: “A CONTAR, A CONTAR, TODOS JUNTOS SIN PARAR”**

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 1**

Capacidad general: Aprender a aprender Capacidad específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

Contenido: Matemática: Los números como memoria de la cantidad.

#### DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL

**Actividades:** INICIO: Sentados en la mesa, el adulto reparte 1 hoja con 2 números (del 1 al 20), escritos por el adulto, el niño no podrá ver hasta el comienzo de la actividad, ni siquiera sabrá de que se trata. También le dará tijera, pegamento y papel de colores (que tengan en casa).

DESARROLLO: Luego el adulto, lo invita a dar vuelta la hoja, el niño/a, dirá lo que observa. Una vez descubierto que son números, el niño/a, dibujará en el papel de color, recortará y pegará lo que quiera (flores, tiras, casitas, etc.), pegando tantos como indique el número.

CIERRE: Cuando el niño/a, termine cuenta para ver si están correctas las cantidades.

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 2**

Capacidad general: Resolución de problemas. Capacidad específica: Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

CONTENIDO: Exploración de apoyos y rolidos.

DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

Ámbito: Educación Física

**Inicio:** Entrada en calor: Con trote lento hacer de cuenta que van en auto, estirando los brazos agarrados al volante, luego son aviones estirando bien los brazos hacia el costado para poder volar bien alto, luego son una bicicleta mueven brazos y piernas.

**Desarrollo:** Parte Principal: Rodar (de costado dar varias vueltas para un lado, para el otro) por una colchoneta o una colchita vieja 2 a 3 rolidos y luego al finalizar salto con un pie hacia

adelante y luego con el otro. Con la ayuda de un adulto hacer un rol hacia adelante apoyando la cabeza en colchoneta o colchita (vueltita) al terminar saltar con los dos pies hacia adelante. Realizar 2 a 3 veces.

Juego: “Limpiar la casa”: El siguiente juego puede realizarse con la ayuda de una o más personas. Cada equipo se colocará en una mitad del patio. A la voz de ya, cada equipo tiene que lanzar las pelotas o pelotitas realizadas con papel, que se encuentran en su campo hacia la zona del otro equipo. Después de varios minutos se indica el final del juego. El equipo que tenga un mayor número de pelotas (más sucia este su casita) en su campo será el perdedor.

**Cierre**: Vuelta a la calma: adoptar posición estática de pies. Decir que somos figura de hielo....sale el sol y de a poco nos vamos derritiendo.

**Capacidad general**: Resolución de problemas      **Capacidad específica**: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenido: Conteo

DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL

**Actividades**: Juego “Las pulgas del perro”. Se jugará como mínimo cuatro rondas.

INICIO: Los participantes estarán ubicados en una mesa. Se les presentará el siguiente material: imágenes de perros (una por participante), pulgas (papelitos negros), pegamento, dado, cuaderno y lápiz.

DESARROLLO: Se le entregará a cada uno la imagen de un perro, pulgas (papeles negros) y pegamento. Por turno lanzarán el dado y, según el número que salga, será la cantidad de pulgas que ese participante deberá pegar en su perro.

CIERRE: Al cabo de cinco rondas, finalizará el juego. El niño deberá contar cuántas pulgas tiene su perro, dibujarlo en el cuaderno y anotar el número.

### **ACTIVIDAD PARA EL CUADERNO N° 1**

**TÍTULO**: “JUEGO: LAS PULGAS DEL PERRO”

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 3**

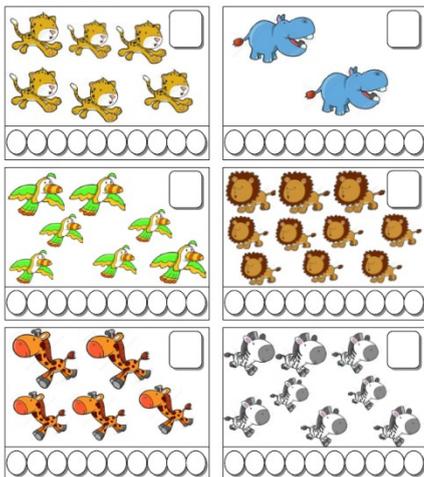
**Capacidad general**: Resolución de problemas.      **Capacidad específica**: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenidos: Matemática: Uso del conteo para resolver situaciones, registro de cantidades a través de marcas y números.

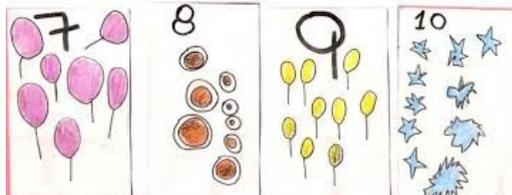
DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL

**Actividades:** INICIO: Proponer al niño que observe con atención las imágenes.

DESARROLLO: Contar cuantos animales hay en cada colección o grupo. Escribir el número que corresponda en el cuadrado (arriba a la derecha) y pintar, con lápices de colores, los círculos (abajo) según la cantidad de animales por colección.



CIERRE: El adulto responsable recortará 4 rectángulos de papel de 8 cm x 10 cm cada uno, el alumno pegará los rectángulos en una hoja canson y dibujará diferentes colecciones en cada uno, contará cada colección y escribirá la cantidad. Pegar los rectángulos en una hoja canson. A modo de ejemplo:



**PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 4**

Capacidad General: Aprender a aprender  
ayuda en los procesos de aprendizaje.

Capacidad Específica: Buscar y solicitar

Contenido: Los números para comparar cantidades

**DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL**

JUEGO: “El burro”. En este juego se desarrolla la atención y concentración en un ambiente familiar de risas y diversión utilizando solamente un mazo de cartas.

Reglas del juego: Antes de repartir las cartas, hay que saber cuántos jugadores van a participar y entonces, elegir cuatro cartas iguales para cada uno. Por ejemplo: cuatro reyes, cuatro sotas, cuatro caballos, etcétera. Se jugará como mínimo cinco partidas.

**Actividades:** INICIO: Tallar bien las cartas seleccionadas y entregar cuatro a cada jugador. Una vez que todos las recibieron, recién ahí cada uno puede ver que cartas le tocó.

**DESARROLLO:** El juego consiste en juntar las cuatro cartas iguales. Y para ello se van pasando una a una al otro jugador hasta lograr que coincidan. Cuando uno tenga todas iguales, gritará ¡burro! Y pondrá la mano en el centro de la mesa. Y luego lo harán los demás jugadores.

**CIERRE:** Con ayuda de un adulto se escribirá en el cuaderno el nombre de cada uno de los participantes.

### **ACTIVIDAD PARA EL CUADERNO N° 2**

**TÍTULO:** “JUGAMOS CON NAIPES”.

DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA

**Ámbito:** Educación Musical

Título: Observamos diferentes ritmos musicales.

**Capacidad general:** Comunicación. **Capacidades específicas:** Producir y expresar emociones por medio de distintos lenguajes.

**Contenido:** El canto: canciones que incorporen juegos corporales. Elementos de discurso musical: ritmo. Tempo de una canción en contexto métrico (percusión corporal). Progresiones de velocidad: lento, rápido.

#### **Estímulo N°1**

- Observar el video a través del siguiente link “Cross dance” [https://www.youtube.com/watch?v=eogCSykQg\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=eogCSykQg_U)
- Señala imaginariamente el ritmo que aparece en el video al ritmo de la música. ¿Puedes dibujar las figuras que aparecen en el video y seguir el ritmo? Estar atento a los diferentes ritmos que escuchas y a la repetición porque los que están con rojo se repiten 3 veces y las líneas de negro se repiten una sola vez.
  - Jugar con alguien de la familia en donde papá, mamá, etc. realizan las líneas rectas negras y las líneas rojas el niño, y viceversa.

#### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 5**

**Capacidad General:** Resolución de problemas **Capacidad específica:** Identificar y analizar una situación problemática.

**Contenido:** Sistema de numeración

**Recursos:** -Peces con puntaje (de cartón con un orificio en la boca; cañas (palitos o caña con un gancho de alambre en la punta; cuaderno; lápiz.-

**Inicio:** un adulto explicará el juego, les presentará el material y lo entregará.

**Desarrollo:** Los participantes tendrán una caña. Se colocarán en el piso los peces, debajo de cada uno habrá un número (del 1 al 10), que será el puntaje. Deberán levantar un pez y

luego prestarle la caña al otro participante. Previamente colocará cada uno su nombre en una hoja canson (o la que haya en casa), para luego poner su puntaje debajo del mismo.

**Cierre:** La actividad finalizará cuando no haya más peces en el piso. Cada participante deberá realizar el conteo total de los puntos.

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 6**

Capacidad general: Aprender a aprender Capacidad específica: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

Contenido: Matemática: Los números como memoria de la cantidad.

### DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL

**Actividades:** INICIO: “Jugamos con broches”. Para esta actividad se necesitará la participación de la familia, se ubicarán alrededor de la mesa y colocarán los broches en el centro, cada uno tendrá un retazo de tela (puede ser de servilleta), un adulto tendrá carteles con números que pueden estar escritos en cuadrados de cartulina.

DESARROLLO: El adulto al sacar un cartel, lo mostrará y los demás participantes sacarán la cantidad de broches que este indica enganchando los broches a la tela. Así continuarán hasta que no haya más broches.

CIERRE: Al terminar, contarán los broches de cada uno de los participantes y gana el que más broches pudo agarrar.

### **ACTIVIDAD PARA EL CUADERNO N°3**

Retomando la actividad anterior se propone al niño/a, que escriba como pueda y con ayuda de un adulto los nombres de los participantes y el número que obtuvo al final del juego.

**TÍTULO:** “JUGAMOS CON BROCHES”

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 7**

Capacidad general: Resolución de problemas. Capacidad específica: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

Contenidos: Matemática: Uso del conteo para resolver situaciones, registro de cantidades a través de números, relaciones de igualdad; tantos como y de desigualdad; más qué, menos qué, los números para comparar cantidades.

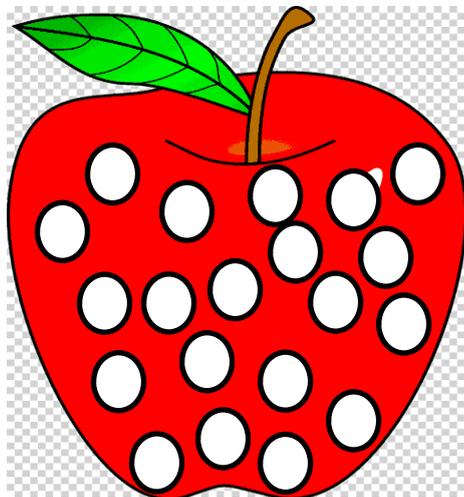
### DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL

**Actividades:** INICIO: El adulto responsable recortará dos rectángulos de 15 cm x 20 cm. Los alumnos deberán dibujar en un rectángulo una manzana y en el otro una pera. Pegar sobre

**DOCENTES RESPONSABLES:** ANDRADA, ANALÍA- AVILA, NATALIA- CARAVELLI, JULIA- LUCERO, ALICIA- ACCORONNI, PATRICIA (ARTES VISUALES)- CORTEZ, HAYDEE (ED. MUSICAL)- ALARCON,ROMINA(ED. FÍSICA)

cartón los dibujos de las frutas. Pintar con lápices de colores u otro material que tengan en casa. Pegarán sobre cada fruta 20 círculos pequeños de papel o cartulina blanca.

Ejemplo:



También deberán recortar en cartulina 20 círculos de color rojo y 20 de color verde (fichas para jugar el juego).

**DESARROLLO:** Se propone al niño jugar un juego: “A llenar las frutas” \*Objetivo del juego: Llenar con las fichas los círculos vacíos que se encuentran en las frutas.

\*Materiales: Los cartones con las frutas, las fichas y un dado. Se juega de a dos participantes, lanzar el dado y el que obtenga mayor puntaje comienza el juego. Por turnos lanzar el dado y llenar los círculos vacíos de la fruta con la cantidad de fichas que indica el dado, gana el juego quién logre llenar primero el cartón. Comparamos cantidades.

**Variante:** Se pueden realizar otros cartones con diferentes frutas para intercambiarlos o invitar a otros integrantes de la familia a jugar.

**CIERRE:** Guardamos los cartones y el dado en la caja donde se guardan las producciones. Se puede volver a jugar el juego las veces que lo deseen.

#### **ACTIVIDAD PARA EL CUADERNO N° 4**

El alumno debe escribir el número de fichas que pudo reunir en total para llenar la fruta elegida. Dibujar la fruta y las fichas, pintar con lápices de colores.

**TÍTULO:** JUEGO “A LLENAR LAS FRUTAS”

**Capacidad general:** Resolución de problemas  
representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

**Capacidad específica:** Producir

DIMENSIÓN FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL

**Ámbito:** Educación Física

Contenido: Perfeccionamiento de habilidades motoras básicas.

**Inicio:** Entrada en calor: Trotar en un lugar delimitado con los brazos hacia arriba y hacia abajo. Saltar como un conejo, saltar como un canjuro. Saltar hacia atrás.

**Desarrollo:** Parte Principal: Caminar haciendo girar el aro con las dos manos, con una sola. Correr con el aro en la cintura agarrado con ambas manos. Caminar alrededor del aro sin pisarlo. Al sonido de una palmada de algún adulto de la familia soltar el aro y saltar adentro.

Juego: "Voltear elementos": buscar diversos elementos como botellas vacías, bidones o cualquier otro que se les ocurra y a cada uno le darán un valor, por ejemplo una botella vale 1 punto, un bidón 2 puntos. Dibujar un gran círculo en el suelo y colocar los elementos dentro de él separados entre sí. Ustedes se colocan fuera del círculo, detrás de una línea ubicada a unos 2 metros de distancia y lanzar pelotas para tratar de derribar los elementos y así sumar puntos.

**Cierre:** Vuelta a la calma: elongar miembros superiores (cabeza, brazos) e inferiores (piernas)

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 8**

Capacidad General: Aprender a aprender      Capacidad Específica: Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

Contenido: Los números para comparar cantidades

#### **DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIOCULTURAL**

JUEGO: "**Gana mayor**". Materiales: un mazo de cartas españolas del 1 al 10.

Reglas del juego: Se puede jugar de 2 o 4 participantes.

**Actividades:** INICIO: Se coloca en el centro de la mesa, boca abajo, una carta por cada jugador formando un pozo.

DESARROLLO: Cada jugador por turno saca una carta del pozo y la da vuelta. El que obtenga la carta con el número mayor se lleva todas las cartas del pozo y las ubica a un costado. Y nuevamente se vuelve a colocar boca abajo, una carta por jugador. Y así sucesivamente con todo el mazo hasta terminarlo.

CIERRE: Al finalizar cada jugador contará sus cartas y ganará el que tenga más.

#### **DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA**

Ámbito: Educación Musical

**TÍTULO:** Observamos diferentes ritmos musicales.

**Capacidad general:** Comunicación.

**Capacidades específicas:** Producir y expresar emociones por medio de distintos lenguajes.

**Contenido:** El canto: canciones que incorporen juegos corporales. Elementos de discurso musical: ritmo. Tempo de una canción en contexto métrico (percusión corporal). Progresiones de velocidad: lento, rápido.

### **Estímulo N°2**

- A través del siguiente link observar y escuchar el video “El baile del gorila (rumba)” <https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjbl>
- Bailar al ritmo de la canción como se observa en el video. ¿Sabías que la rumba se baila dando pasos para los costados? ¿Te animas a inventar otra coreografía?
- Invitar a alguien de la familia a realizar la coreografía que se observa en el video.

### **PROPUESTA DE ACTIVIDADES DÍA 9**

**Área:** Educación Plástica – Artes Visuales

**Título de la Propuesta:** “Semana de las Artes, "Yo no pinto lo que veo, pinto lo que siento"

Pablo Picasso: “Mi caricatura”

Capacidad general: Aprender a Aprender Capacidades específicas: Reconocer el error en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas.

**Contenido:** Transformación del plano: relieve.

**ACTIVIDAD N° 1:** En esta primera actividad trabajaremos en la **Semana de las Artes** con un artista plástico Uruguayo: Hanoch Piven el cual nos enseña a crear y dibujar con objetos cotidianos que tenemos en casa, los invito conocer más sobre él.

<https://www.youtube.com/watch?v=zNRnZXO1d2I>

**ACTIVIDAD N° 2:** Observamos las obras de arte del artista uruguayo Hanoch Piven, él realiza caricaturas en collage con objetos cotidianos que encontramos en casa. ¿Puedes identificar qué elementos usa el artista en cada dibujo? ¿Qué formas representa?

Ahora te propongo realizar tu propia obra, busca elementos cotidianos y representa un rostro, acomoda los objetos sobre la mesa o en el piso, y cuando estés conforme con la obra tómale una foto y envíala a tu señorita.

**DIRECTORA: PROF. FANNY OLIVERA**