

PROPUESTA PEDAGÓGICA N°8

TITULO DE LA PROPUESTA: "Jugando con los números y letras."

Dimensión: Comunicativa y artística- Ambiente Natural y Socio-cultural

Ámbito: Lenguaje - Matemáticas

Núcleo: Iniciación a la lectura- Número y sistema de numeración.

Contenidos: Reconocimiento del nombre propio y otras palabras significativas.

Reconocimiento de portadores de textos. Recitado de la sucesión ordenadas
de números. Conteo.

Actividades:

1-Se compartirá el siguiente video "Cuento de gusanito" de Adriana; en el mismo se invita a jugar con gestos y sonidos mientras se narra el cuento.

A continuación, se pedirá que confeccionen la cabeza de un gusano aproximadamente de 11 cm de diámetro en cartulina para realizar una banda numérica en forma de gusanito. En las siguientes clases se irá completando con círculos de 10 cm para ir colocando progresivamente los números de acuerdo a las próximas actividades.

<https://www.youtube.com/watch?v=imz9li3vhTs>



2- En esta oportunidad se realizará un gusanito plegable para jugar. Este gusanito tendrá movimiento si lo soplamos con un sorbete. Para realizarlo ver el siguiente tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=uuCEnYrZtR8&t=41s>

Una vez confeccionado se preguntará: ¿Cuántos gusanitos confeccionaste? Se pedirá completar el primer círculo del gusano con el número uno.

3- ¡Adivina adivinador! Se pedirá a un familiar que formule la siguiente adivinanza a su hijo/a; una vez que se acierte la respuesta se preguntará: ¿Cuántos zapatos hay en la imagen? Se completará el gusanito de la banda numérica con el número 2.



Educación Plástica: Contenido: Textura Táctil

Textura Táctil: es el tipo de textura que no solo es visible si no que se puede sentir con la mano.

Materiales: elementos encontrados dentro y fuera de casa.

Los alumnos junto a un adulto buscarán elementos dentro y fuera de casa como, por ejemplo, lana, botones, hojas secas, papeles diversos, telas, lija, palitos, esponjas, algodón, piedras, trapo de piso, cáscara de huevo, etc., luego los alumnos con sus manos deberán tocar uno por uno los materiales y experimentarán las sensaciones que producen las texturas de diferentes tipos, comentando con la familia y respondiendo a las siguientes preguntas:

¿Qué sintieron al tocar cada uno de los materiales?, ¿Qué material les gustó tocar más?,
¿Qué tipo de textura encontraron: suave, rugosa, áspera, esponjosa?

Elegirán uno de los materiales encontrados y decorarán los **bordes** de un rectángulo de 25cm por 10cm realizado en papel o cartulina y lo dejarán reservado para una próxima actividad.

4- Se compartirá el siguiente video sobre el Nombre propio. Una vez observado el video se pedirá que los alumnos/a escriban su nombre con letra imprenta mayúscula en el rectángulo decorado con anticipación. <https://www.youtube.com/watch?v=eqLApkZxeBA>



5- ¡A mirar muy bien! Se pedirá observar la imagen y contar. ¿Cuántos cerditos hay?

¿Conoces a estos personajes?, ¿En dónde podemos encontrar cuentos?

Se presentará distinto material escrito: revistas, diarios, cuadernos, panfletos, guía telefónica. Se observarán y se verán características similares y diferentes.

Estos materiales escritos se denominan portadores de textos y son de uso frecuente en la sociedad.

A continuación, se completará el gusanito con el número 3.



6- Un divertido molinete: Se propondrá confeccionar el siguiente molinete para jugar. Una vez terminado se contará cuántas aspas tiene y se completará con el número 4 la banda numérica. <https://www.youtube.com/watch?v=D8GQ6vONz2g>



Educación Física: Juego "Las letras de mi nombre"

Materiales: Tiza, sillas, papel.

Ejecución: En el punto de salida estará escrito su nombre (una letra en cada papel). El niño pasará haciendo equilibrio sobre un camino de sillas (el adulto lo cuida) hasta el otro lado, donde también estarán todas las letras de su nombre (una en cada papel), tomará cualquiera y la traerá y colocará sobre la letra que corresponde de su nombre (identificar). Así hasta completar todo su NOMBRE.

7- El twist de los ratoncitos: Se propondrá ver el video del twist de los ratoncitos. <https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78> Se preguntará : ¿Cuántos ratoncitos bailan el twist antes que venga el gato negro? Se completará la banda numérica con el número 5.



ESCUELA POLICÍA DE LA PROV. DE SAN JUAN-ESC. DOCENTES SANJUANINOS-
PROVINCIA DE TUCUMÁN-TIMOTEO MARADONA

SECCIÓN: 5 AÑOS-NIVEL INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: "AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL

TURNO MAÑANA Y TARDE

DOCENTES RESPONSABLES: Caballero, María Laura- Cabral, Marcela-Chaparro,
Analía- Gutiérrez, Agustina- Nayar, Flavia- Rueda, Cecilia- Ruiz Gabriela

PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros

Educación Plástica: Materiales: cartón, hoja, plasticola, piola, elementos de la actividad anterior.

Realizaremos junto a un adulto un cuaderno sensorial, puede ser del tamaño de la mitad de una hoja A4, unir las hojas con piola. (También se podrá utilizar un cuaderno pequeño.) A nuestro cuaderno sensorial debemos pegar todas las texturas encontradas en la actividad anterior; como así también ir agregando otras nuevas que encontremos.

Confeccionaremos un rótulo para nuestro cuaderno sensorial de 10cm x 5cm, en cartulina o papel; donde el alumno/a escribirá su nombre en letra imprenta mayúscula. Una vez terminado pegarlo en la tapa del cuaderno sensorial.



8- **Buscando mi nombre:** Se solicitará a un adulto que escriban en un papel los nombres de los integrantes de la familia de manera desordenada y en letra mayúscula imprenta. El alumno/a deberá buscar su nombre entre todos los demás y señalizarlo con una crucecita.

Educación Física

Juego: Oso dormilón. Preparación: dibujar en el piso, de manera dispersa, círculos con tizas y escribir en cada círculo el nombre de un participante. (letra imprenta mayúscula)

Para este juego se necesitará 3 o más integrantes. Uno será el oso que imitará estar dormido, los demás se acercarán expresando: "oso dormilón", el oso se despertará e intentará atraparlos; éstos para evitar ser atrapados tendrán que correr hasta el refugio que le pertenece según su nombre y pararse en él.

9- **Juego con dado:** Antes de comenzar a jugar observaremos las caras del dado y contaremos los puntos que corresponden a los números: 1,2,3,4,5 y 6. Se completará con el número 6 la banda numérica.

Para comenzar a jugar, además del dado necesitaremos una planilla con tantas columnas como participantes dispuestos a jugar, en la parte superior de cada columna se designará el nombre de un participante y se agregarán debajo de cada columna 15 casilleros. Se arrojará

DOCENTES RESPONSABLES: Caballero, María Laura- Cabral, Marcela-Chaparro,
Analía- Gutiérrez, Agustina- Nayar, Flavia- Rueda, Cecilia- Ruiz Gabriela

PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros

JINZ Nº 43

**ESCUELA POLICÍA DE LA PROV. DE SAN JUAN-ESC. DOCENTES SANJUANINOS-
PROVINCIA DE TUCUMÁN-TIMOTEO MARADONA**

SECCIÓN: 5 AÑOS-NIVEL INICIAL

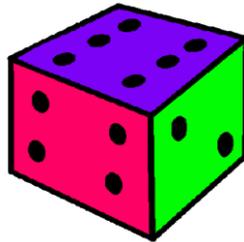
ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: "AMBIENTE NATURAL Y SOCIO CULTURAL

TURNO MAÑANA Y TARDE

**DOCENTES RESPONSABLES: Caballero, María Laura- Cabral, Marcela-Chaparro,
Analía- Gutiérrez, Agustina- Nayar, Flavia- Rueda, Cecilia- Ruiz Gabriela**

PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros

el dado por turno y se irá avanzando tantos casilleros como indique el dado. Ganará el participante que llegue primero al último casillero de su columna.



10-¡A crear! Se buscará en distintos portadores de textos, (libros de cosméticos, diarios, revistas, folletos, etc.), imágenes de distintas partes del cuerpo, se recortarán y se pegarán en una hoja; se completará dibujando el resto de la figura que falta. A continuación se buscarán las letras del nombre propio en imprenta mayúscula, las recortarán y pegarán formando el nombre en la misma hoja.



© Can Stock Photo - csp2213424



Directora: Estrada Emilce

**DOCENTES RESPONSABLES: Caballero, María Laura- Cabral, Marcela-Chaparro,
Analía- Gutiérrez, Agustina- Nayar, Flavia- Rueda, Cecilia- Ruiz Gabriela**
PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros