

- GUÍA PEDAGÓGICA N° 4
- ESCUELA: ENI 68
- DOCENTES: Yamila Nuñez, Lorna Manrique, Yolanda Portugal, Analía Jofre, Eugenia Lucero, Mabel Quiroga.

- NIVEL INICIAL: salas de 5 años
- TURNO: mañana y tarde
- TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Con números y letras en familia jugamos una y otra vez”

CAPACIDADES:

- Trabajo con otros: Colaborar y cooperar con respeto por los otros, en la realización de actividades compartidas.
- Aprender a aprender: Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

CONTENIDOS:

- ✓ Reconocimiento del nombre propio y otras palabras significativas.
- ✓ Recitado de la sucesión ordenada de números. Uso del mismo en contextos significativos.
- ✓ Lectura de números.
- ✓ Juego: Disfrute y placer por diversos juegos y aceptación de pautas y límites.

Actividades Día 1:

➤ Dimensión: Comunicativa y artística

❖ Ámbito: Lenguaje

¡A pescar! En papel o cartulina recortaremos 12 peces (cada uno con una letra en imprenta mayúscula, procurar q estén las que conforman el nombre del niño/a).

Haremos una caña de pescar con 1 palito de madera, ataremos lana o cordón de un extremo y colocaremos un ganchito de alambre al final del cordón. El niño deberá buscar las letras que conforman su nombre, podrá ayudarse con el cartel que realizó anteriormente para colocar en la puerta de su habitación.

➤ Dimensión: Formación personal y social.

❖ Ámbito: Educación Física

Propuesta 1: Rayuela

Materiales: Tiza, cinta papel o papel, Piedrita (lisa en lo posible).

Participantes. 2 o más

Desarrollo:



1. Dibuja en el suelo, con tiza, cinta papel, etc., la rayuela (como en la foto, del 1 al 10)
2. Para jugar el niño debe situarse detrás del primer número, con una piedra en la mano, y lanzarla al primer cuadro en orden (comenzando por el 1,2 y así sucesivamente). El cuadrado en el que caiga la piedra se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando con un pie en los cuadrados, y con los dos pies si se trata de un cuadrado doble, si pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.
4. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casa número 10.

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: literatura infantil

Organizamos un espacio de cuentos en el hogar con almohadones, sábanas, mantas, convirtiendo un rincón de la casa en un lugar especial para dejar volar la imaginación. Una vez listo, disfrutamos del cuento “El ratón que quería comerse la luna” (De cuento en cuento- seguimos educando) ingresan al siguiente link: <https://youtu.be/So12snsNXYQ>

Actividades Día 2:

➤ Dimensión: Ambiente natural y socio-cultural

❖ Ámbito: Matemática

En una hoja de papel un adulto escribirá uno debajo del otro los números del 1 al 10. A continuación los niños deberán pintar (usar material que tengan en casa: marcador, lápiz, tiza, pintura, etc.) tantas pelotitas como indique el número.

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: artes visuales (Plástica)

Propuesta 1: “Creamos estatuas”

1) Observamos detenidamente con mamá, el monstruo que creamos en nuestra hoja de diario ¿cuantos ojos, manos, pies? ¿cantidad de colores? ¿si es gordo o flaco, alto o bajo? ¿podemos rodearlo? etc. Antes de comenzar nos lavaremos las manos y usaremos guantes para manipular los alimentos. Teniendo en cuenta que lo que elijamos luego podemos o no comerlo.

2) Luego en familia le daremos vida a nuestro monstruo en la cocina. Podemos usar diferentes recetas y/o alimentos (Bombones de avena, frutas en trozos, masa de galletas, distintos tipos de chizitos, etc.) Mientras lo creamos mamá nos ayudará haciéndonos preguntas: ¿será gordo o flaco? ¿Alto o bajo? ¿Con pelos sin pelos, cuántos ojos le haremos, cuántas manos, pies? ¿Podemos verla de todos lados? ¿Se puede ver y tocar como el anterior? Necesitaremos una estructura para armarlo, podemos usar alambre, ayudarnos con palillos, etc.

3) Durante el proceso haremos un registro fotográfico de la creación de nuestro monstruo. ¡¡A disfrutarlo!!

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: Lenguaje

Preparamos sobre la mesa carteles con los nombres de los integrantes de la familia (confeccionados anteriormente); y le pedimos al niño/a que busque su nombre, una vez que lo encuentre, le entregamos bollitos de masa de sal para que modele las letras de su nombre a partir de choricitos.

Actividades Día 3:

➤ Dimensión: Ambiente Natural y socio-cultural

❖ Ámbito: matemática

En una hoja de papel marcamos el contorno de una tapa grande o vaso plástico haciendo así diez círculos. Dentro de cada uno pintamos puntos con un marcador, en primero haremos un punto, en segundo dos, en tercero tres, y así hasta llegar a diez. Luego tomaremos 10 tapas o vasos plásticos y escribiremos en ellas los números del 1 al 10, colocando un número por tapa/vaso. Una vez listo esto ¡Estamos listos para jugar! Los niños deberán tomar una tapa/vaso, reconocer el número que hay en ella y luego contar los puntos del interior de los círculos pintados en la hoja y hacer coincidir el número con la cantidad.

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: artes visuales (Plástica)

Segunda propuesta

1) Una vez terminada nuestra estatua echa en la cocina, realizaremos una sesión de foto de la misma (mínimo 8 o 10 fotos) o quien se anime un mini - video. Con estas fotos podrán realizar un mini video desde el celular o el estado de WhatsApp. ¿Cómo realizamos este video con fotos?

Primero: Buscaremos un fondo para las fotos o video, pueden dibujarle uno o buscar un rincón de la casa colocar telas o plantas. etc. Segundo: cada foto que saquemos de la estatua se abra movido un poquito o aparecerá con algo sobre su mano o boca, también puede salir con un amigo que lo ayude, puede interactuar con su hijo o podemos hacerle una mascota. Tercero: Para finalizar cada mamá hará un pequeño cartel que saldrá con el monstruo y escribir lo que deseen. Por ejemplo: “Me quedo en casa”, “Los extraño compañeritos”, “Te quiero seño...” etc. ¡A jugar con la imaginación y creatividad, usemos los recursos que tenemos al alcance, no salgamos de casa!

➤ Dimensión: eje transversal “juego”

❖ **Ámbito: juego (reglados)**

Jugamos a la “Casita Robada”.

Se reparten 4 cartas a cada jugador y otras 4 se ponen sobre la mesa. A su turno, cada jugador puede robar cartas que estén sobre la mesa y que tengan el mismo palo o el mismo número. Por ejemplo, si en la mesa hay un 4 de basto, se puede robar con otra carta de basto o con un comodín. Si al turno de jugar no se tiene ninguna carta para levantar, debe tirar una.

Las cartas robadas se dejan apiladas al lado del jugador que las ha cogido (“casita”) con la numeración hacia arriba, para que el contrincante pueda verlas y pueda robar el número o el palo de la carta cuando el contrincante tenga el mismo palo o número. En el ejemplo, si el contrincante tiene un 4 o un comodín, se lleva la casita consigo.

Actividades Día 4:

➤ **Dimensión: ambiente natural y socio-cultural**

❖ **Ámbito: matemática**

¡Tapitas al agua!

Materiales: 10 tapitas, palitos de madera, recipiente para colocar agua, anotador de puntos. Pueden participar 2 o más jugadores. El reto consiste en sacar la mayor cantidad de tapitas en el lapso de 1 minuto; cada tapita equivale a un punto. Los resultados deberán anotarse con ayuda de un adulto. Al finalizar, el que pierde paga una prenda.

➤ **Dimensión: comunicativa y artística**

❖ **Ámbito: música**

Propuesta 1: “Sonidos de medios transportes”

En familia miramos y prestamos atención a los sonidos del siguiente video:

<https://youtu.be/uFZBAoRoAeA>

Mencionamos y reproducimos con nuestra voz los sonidos que hemos visto en el video también el sonido de un tren, una ambulancia o auto de policía, un avión etc. Con ayuda de un familiar explicamos a los chicos que los sonidos del entorno social son creados por el hombre.

Escuchamos nuevamente la canción. En el canto acompañamos realizando ritmos con nuestro cuerpo y cuando aparece el sonido de la moto, coche, bici y las palmas realizamos los mismo imitándolos con la voz o con el cuerpo.

Nos relajamos, respiramos profundo y descansamos. “Recordemos siempre de lavarnos las manos después de cada tarea”.

➤ **Dimensión: comunicativa y artística**

❖ **Ámbito: literatura infantil**

En ese rincón de casa que hicimos especial para los cuentos, disfrutamos de “La reina batata” ingresando al siguiente link. A continuación, conversamos lo sucedido en la historia, ¿quién era la reina batata? ¿cómo se sentía? ¿de qué tenía miedo? etc.

<https://youtu.be/unEYXoRpgnM>

Actividades Día 5:

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: lenguaje

“Escribo mi nombre”

En una tapa de caja de zapato o taper rectangular coloco polenta o harina para que el niño/a escriba, con su dedo pintor (índice) o lápiz, su nombre. Para ello, debe ayudarse con el cartel de su nombre que realizamos en las actividades anteriores. Este juego se lo sugiere realizarlo varias veces a la semana.

➤ Dimensión: formación personal y social

❖ Ámbito: educación física

Propuesta 2: Balero

Objetivo: Fortalecer las habilidades, valores y actitudes necesarias para un desarrollo integral

Materiales: Botella, tapitas, hilo o cordón

Participantes: 1 o más jugadores

Desarrollo: Lo primero que se hará es un pequeño agujero en el medio de la tapita de la botella y pasamos un hilo o cordón por el agujerito y hacemos un nudo, de tal forma que no se pueda salir. Luego cortamos la botella a la mitad, la parte que utilizaremos es la del pico. A continuación, colocaremos el otro extremo del hilo envuelto en el pico de la botella y colocamos otra tapita en el pico para que no se pueda salir. De esta forma quedara listo nuestro balero y podremos jugar en familia.

El objetivo de este juego es tomar el balero con la mano en la parte del pico de la botella e intentar embocar la tapita dentro de la misma.

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: literatura infantil

En el rincón de cuentos de casa disfrutamos de “Amigos: el nombre” de canal Pakapaka ingresando al siguiente link: <https://youtu.be/eqLApkZxeBA>. A continuación, conversamos sobre la historia, ¿qué le pasó a Santiago con su nombre? ¿nos gusta nuestro nombre? ¿conocemos a personas que se llamen igual que nosotros? etc.

Actividades Día 6:

➤ Dimensión: ambiente natural y socio-cultural

❖ Ámbito: matemática

Para ésta actividad necesitarán hojas blancas, papeles de colores y marcadores o lápices de colores.

Deberán cortar 10 rectángulos con las hojas blancas, enumerarlas del 1 al 10, y luego hacer un círculo o marca de color al lado de cada número, es importante que los colores que elijan sean los mismos de los papeles. Por otro lado, deberán hacer bolitas con los papeles de colores.

Para jugar se colocarán las bolitas de papeles de colores en el centro de la mesa y cada jugador tomará una tarjeta, el primero que logre reunir la cantidad de bolitas que indica la tarjeta y respetando el color que ésta indica será el ganador.

Luego de jugar varias veces podrán complejizar el juego sacando dos tarjetas por jugador.

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: música

Propuesta 2: “Mi nombre”

Miramos el siguiente video en familia <https://youtu.be/Ri5yuOqnvEM> ¿cuál es tu nombre?. Con la ayuda de un integrante de la familia decimos nuestro nombre realizando en cada sílaba un sonido diferente, por ejemplo, lo realizamos con palmas, chasquidos, silbidos, con los pies golpeando el piso, etc.

También podemos Inventar nuestro propio tiempo lento, rápido cantando nuestro nombre ¿jugamos a cantar los nombres de cada integrante de la familia?

Respiramos profundo, descansamos escuchando la siguiente canción:

<https://youtu.be/OLf9qsuFXTs>

➤ Dimensión: comunicativa y artística

❖ Ámbito: lenguaje

Jugamos a juegos realizado con anterioridad ¡A pescar! Disfrutamos en familia pescando las letras de nuestro nombre, si se suman jugadores agregamos peces con las letras de su nombre, pues el que pesca sus letras y escribe su nombre con los peces en menor tiempo será el ganador.

EQUIPO DE CONDUCCION:

Directora: Prof. Marisa Vila

Vicedirectora: Prof. Angelina Vargas