

GUÍA PEDAGÓGICA N°8

Duración: 22-06-20 al 03-07-20

Docente: Gisela Aguilera

Nivel inicial: sala de 5 años

Turno: Mañana

Área: Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Social-Cultural, Juego.

Competencias: Trabajo con otros: Valoración de las construcciones colectivas.

Comunicación: Dominio de lenguajes abstractos. **Resolución de problema:** Resolución de problemas empleando diferentes métodos, teorías y conceptos.

TÍTULO: JUEGOS MATEMÁTICOS EN FAMILIA.

ACTIVIDADES

Ámbito: Matemática. Juego. Música. **Contenido:***Lectura de números.* Disfrute y placer por los juegos tradicionales.El sonido: Rasgos constitutivos del sonido: *Utilización del cuerpo como medio para representar diferentes alturas. *Reconocimiento de sonidos largos y cortos.

Actividad N°1 *Escuchá con mamá la siguiente canción “Un elefante se balanceaba”. Será enviado a través de un audio por la docente. Conversá con ella: ¿Qué animales escuchas?, ¿Cómo podemos saber cuántos elefantes se van subiendo?, ¿Para qué sirven los números?

* ¡Eres un investigador! Observá alrededor de tu casa y tratá encontrar números. Algún familiar tuyo puede acompañarte y podrás decirle qué números crees que son. Puedes anotar, en una hoja, los números encontrados.

*Invitá a tu familia a jugar a la rayuela (tejo).

Música *Escuchá con mucha atención el audio. La docente lo enviará al grupo.

*¿Reconocés alguno de los números de la canción? ¡Seguramente que sí!

*Mientras escuchas la canción puedes crear movimientos para dibujar en el espacio los números. *Mamá me ayuda a memorizar la canción.

Ámbito: Matemática. Educación Física. **Contenido:***Conteo.*Los números para comparar cantidades.* “Habilidades motoras básicas de tipo manipulativo”* Exploración de arrojé y lanzamiento de diversos objetos (con una y dos manos, y con los pies) en diferentes direcciones y punterías.

Actividad N°2*Te propongo jugar “El juego del dado”. Para ello vas a necesitar: **20 piedras** pequeñas y limpias y **1 dado**. Si no tienes un dado podés hacerlo con una caja con forma de cubo, forrala y dibujá en cada cara puntos del 1 al 6.

*Revuelve el dado dentro de tus manos y tíralo. Cuenta cuántos puntitos te tocó para saber cuál es el número y tomá tantas piedritas como indica el número. Las piedritas estarán ubicadas en el centro de la mesa. Luego es el turno del otro participante. Gana quién junte más piedritas. Para saber eso deberás contar quién tiene más.

Educación Física*Para entrar en calor jugaremos con pelotas de diferentes tamaños (pueden ser de media, plásticas, etc.). También pueden ser con bastones o ramas de árboles secas, piedras, etc. Las lanzaremos con una mano hacia arriba (¡hasta el cielo!), luego con la otra, y también con las dos. Lo intentaremos hacia adelante y hacia atrás.

Ámbito: Matemática. **Contenido:** *Conteo. * Los números para comparar cantidades.

Actividad N°3*Seguimos jugando con el dado y piedritas. Este juego será súper divertido. Tienes que quedarte sin piedritas lo antes posible para ganar.

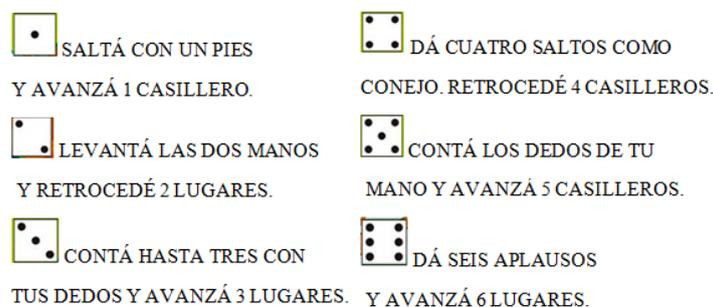
*Cada participante tendrá 20 piedritas en su poder. Al tirar el dado deberá sacar de sus piedritas tantas como indica el número del dado y colocarlas en el medio de la mesa. El que logre no tener ninguna piedrita es el ganador N°1. Contá las piedritas de los demás jugadores y fijate quién tiene menos, así sabrás quién es el 2° ganador.

*Te propongo junto a tu familia inventar tu propio juego. Para ello, debes utilizar siempre un dado, los otros elementos elíjelos tú. No te olvides de colocarle un nombre a tu juego.

Ámbito: Matemática. Juego. **Contenido:***favorecer la enumeración a través de la vinculación de la serie oral con la escrita. *Reglas de juego, recreación de las reglas de juegos a partir de la apropiación de las mismas.

Actividad N°4*Todos los juegos tienen ganadores y reglas. ¿Sabes qué son las reglas?, ¿Qué pasa si no las respetamos y hacemos trampa? Explicá a mamá cuáles son las reglas que debes respetar para jugar a la escondidita.

*¿Se animan a jugar al juego de la Oca? Sólo será un poco diferente. Necesitarás **1 tablero**, (podrás hacerlo junto a mamá. Ella podrá dibujar los cuadritos, tú pintarlos y escribir los números, por ejemplo), **1 dado** (puedes usar el de las actividades anteriores), **pedritas de colores** para cada jugador (puedes usar las que pintaste en la guía anterior). En el primer cuadro debes colocar SALIDA y en el último LLEGADA ¡Gana quién llegue en primer lugar! Este juego tiene 6 reglas:



*Con ayuda de mamá puedes inventar nuevas reglas y jugar cuántas veces lo deseen.

Educación Física*JUEGO DE TIRO AL BLANCO: ¡Invitamos a nuestra familia a participar! Para jugar al tiro al blanco necesitamos latas o envases plásticos de diferentes tamaños que podamos apilar. Podemos armar la torre en el suelo o sobre una mesa. Y la zona de lanzamiento estará marcada a una distancia cerca, se irá alejando de a poco, a medida que sea necesario. **El juego** consiste en derribar los envases respetando la distancia de la zona de lanzamiento. Ganará aquel participante que logre derribar todos los objetos. Deberá el alumno contar los envases derribados y los que queden en pie.

Ámbito: Matemática. **Contenido:***Conteo. **Ámbito:** Juego. **Contenido:***Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

Actividad N°5*Jugamos con cartas españolas, (sin comodines).

*Observá las cartas y conversá con mamá: ¿Qué dibujos aparecen?, ¿Podes ver algún número?, ¿Cuáles?

*¡Qué desorden de cartas! Te pido que juntes las cartas según las pintas (dibujos). Luego trata de ordenar cada familia de pintas del 1 al 12, es decir copa con copa, oro con oro, etc., (**podes ayudarte contando los dibujos de cada carta** o pide ayuda a mamá).

*“**Los iguales**” Se colocan las cartas hacia arriba sobre la mesa. El participante que esté al lado izquierdo de la persona que le toca jugar, le dirá un número (del 1 al 12) y el jugador

deberá buscar dos cartas iguales formando parejas. Por ejemplo: si tengo que jugar, el participante que está a mi lado izquierdo dice: “buscá el número 3”, yo debo buscar dos cartas con el número 3 para formar pareja.

***“Casita robada”** Se reparten 3 cartas a cada jugador y se ponen 4 boca arriba en el centro de la mesa. Por turnos cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando haga pareja con una de las que tiene en la mano (tiene que ser de igual número, ejemplo: 5 con 5 de cualquier pinta). Ese par de cartas lo pone boca arriba, a su costado formando una pila o "casita". El siguiente jugador busca la pareja para su carta en la mesa o en las “casitas” de sus compañeros. Si no puede robar porque no encuentra pareja, debe dejar una carta en el centro de la mesa boca arriba.

Cuando los jugadores se quedan sin cartas, se vuelven a repartir 3 para cada uno. El juego termina cuando ya no quedan más cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas en su “casita”.

*¿Te gustaría tener tus propias cartas? Para ello, debes cortar 12 rectángulos medianos por cada familia de pinta, puedes usar hojas, cartón, etc. Podes reemplazar el **ORO** por un **CÍRCULO**, la **COPA** por un **CUADRADO**, el **BASTO** por un **RECTÁNGULO** y la **ESPADA** por un **TRIÁNGULO**. A cada figura geométrica, píntala de un color diferente.
¡Listo, ya puedes jugar con tus cartas!

*Te comparto otros juegos para que realices con tus nuevas cartas:

-Chanco va. -Memo cartas. -La carta mayor.

Ámbito: Matemática. **Contenido:***Conocimiento de las figuras geométricas. **Ámbito:** Artes Visuales: Plástica. **Contenido:***Líneas según su trayectoria y dirección: rectas y curvas.

Actividad N°6*¿Te acordas cuáles son las figuras geométricas?. Te propongo que armes figuras con lápices, lapiceras o marcadores ¿Cómo lo harás?, muy fácil. Mamá dibujará o te mostrará una figura (por ejemplo el cuadrado) y tú debes colocar los lápices sobre la mesa de tal manera que formés un cuadrado. No importa si es más grande o más pequeño al que te mostró mamá.

*Conversá con mamá: ¿Qué figuras pudiste armar con los lápices?, ¿Qué pasó con el círculo?, ¿Por qué no pudiste?.

Para saber un poquito más, te cuento que para formar las figuras geométricas usamos líneas. Éstas pueden ser **rectas** o **curvas**. Las figuras del rectángulo, triángulo y cuadrado las formamos utilizando líneas **rectas**, es decir, líneas que son derechas y que no se doblan, como

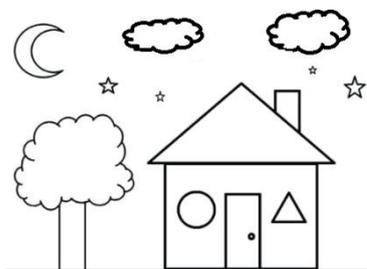
los lápices. El círculo, se forma utilizando líneas **curvas**, es decir, líneas que se pueden doblar para un lado o para otro, dándole la forma que necesitemos. Es por eso que con los lápices no pudiste formar el círculo, necesitarías usar líneas **curvas**. ¿Cón qué te parece que puedes armar un círculo?. Probá con alguna sogá.

*Te propongo dibujar sobre la tierra. Con tus manos dibujá líneas **rectas** (cortas y largas) y luego líneas **curvas** (cortas y largas). Después que hayas dibujado muchas líneas, creá tu propio paisaje en la tierra utilizando las líneas que has aprendido.

*Invitá a tu familia a jugar al TA-TE-TI. ¡Será muy divertido!

Ámbito: Matemática. **Contenido:***Reconocimiento de figuras geométricas. **Ámbito:** Artes Visuales: Plástica. **Contenido:***Líneas: rectas y curvas.

Actividad N°7* ¡Mirá cuántas líneas! Mamá podrá dibujar más grande este paisaje sobre una hoja. Conversá con ella: ¿Qué puedes observar en el dibujo?, ¿Reconoces alguna figura geométrica?, ¿Cuáles? El círculo, ¿Qué representa en este dibujo?, ¿Y las otras figuras?

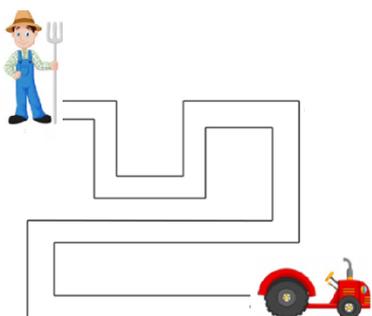


*Para darle color al dibujo usaremos tiritas de cualquier color (lana, tela, cintas, totora, lo que tengas en casa) y las podrás pegar sobre las líneas.

*Puedes dibujar tu propio paisaje usando sólo figuras geométricas. ¡Seguro estará divino!

Ámbito: Matemática. **Contenido:***Interpretar y producir dibujos que representen lugares y trayectos. **Ámbito:** Artes Visuales: Plástica. **Contenido:***Líneas según su trayectoria y dirección: rectas y curvas.

Actividad N°8* Continuamos jugando con líneas. Mamá, podrá dibujar los siguientes trayectos para que puedas ayudar a recorrer los caminos con un lápiz.



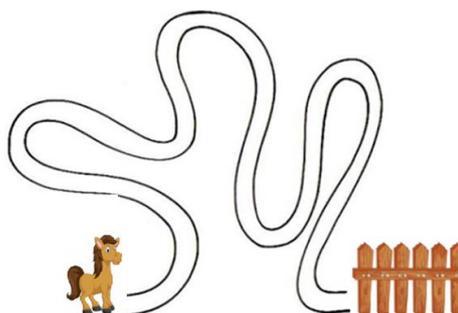
*Te presento a **Carlos**, él es un hombre que trabaja en la cosecha. Se bajó de su tractor y caminó mucho por el campo. Ahora quiere volver a su tractor. ¿Lo ayudas a recorrer el camino hasta llegar a él?.

*Para hacer el camino de Carlos hasta su tractor se

usaron líneas, ¿sabes cómo se llaman?.

El **caballo Suly salió a comer pasto y desea volver al corral, ¿lo ayudas?

*¿Qué líneas se habrán dibujado en el camino que hizo Suly hasta el corral?



Ámbito: Artes Visuales: Plástica. **Contenido:*** La línea en el plano con diferentes materiales. **Ámbito:** Ambiente Social. **Contenido:*** Valoración y respeto a los símbolos patrios.

Actividad N°9* La docente enviará un audio haciendo alusión al 20 de Junio “Día de la Bandera”.

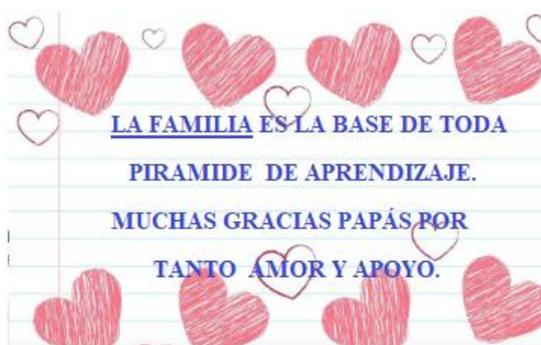
*Sobre una hoja dibujá la Bandera Argentina. Puedes usar las líneas que aprendimos. Decorala como más te guste, usando papel, telas, diario, hojitas y palitos de árbol, etc. Luego píntala de color celeste y blanco. No te olvides en el centro, el sol.

*Puedes pegarla en la ventana de tu casa. ¡Seguro se verá hermosa!

Música* El 20 de junio celebramos el día de **Nuestra Bandera Nacional** y recordamos a su creador Manuel Belgrano.

*Es por eso que te envío esta bella canción para que la escuches y puedas cantarla con mucho amor, para que cada día en el jardín, saludemos a nuestra Bandera Nacional.

<https://youtu.be/VGsmGouK51I>



Directora: Ángela Murcia