

Guía pedagógica N°11Fecha: 24/08 al 04/09

ENI N°61

Docente: Ivana Naveda, Natacha González, Tatiana Serú, Óscar Figueroa, Marcelo Giménez.

Sala: "Leones" "Jirafas" 5 años    Sección: "A" "B"

Turno: Mañana

Nivel Inicial.

Áreas: integradas

Propuesta: "Juego con matemática"

Competencia:

Resolución de problemas: producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

Dimensión: Ambiente natural y socio-cultural

Ámbito/núcleo: Matemática- Número y sistema de numeración.

Contenidos: Sistema de numeración: Recitado de la sucesión ordenada de números-Conteo- Lectura de números-Uso de escrituras numéricas.

Los problemas y la enseñanza de los números: Los números para comparar cantidades.

Actividad 1

Te invitamos a que escuches con mucho interés esta canción, para recordar los números:  
<https://youtu.be/pSqnI2eSu9Y>

Ponemos en juego la imaginación, con la ayuda de mamá dibujamos las cantidades de los numeritos que aparecen en la canción.

Comentamos a mamá hasta que número llegamos contando en la canción.

Actividad 2

Proponemos jugar en familia con una sábana y pelotas (pueden ser papel de diario, de medias que ya no usen); las contamos mientras las colocamos en la sábana, a través de la música (la canción que más les guste), una vez colocadas comenzamos a mover intentando que no se caigan, cuando la música se detiene, la colocamos en el piso, luego contamos cuántas quedaron en la sábana y cuántas fuera de ella. Lo escribo en el piso.

Actividad 3

¡A jugar!

¿Quién llena primero la huevera?, para esto se necesita 2 hueveras (le pedimos a mamá que las busque en la verdulería), hacer pelotitas pequeñas de papel y un dado, que si no tenemos ya sabemos cómo realizar uno casero en casa y si no te acuerdas, buscas una caja cuadrada y le escribimos en cada cara el número con sus respectivos puntitos. Ahora a ¡jugar!, se larga el dado y deberán colocar pelotitas como indica el número, quien llene primero la huevera es el ganador. ¿Quién será el ganador?

A continuación, le contamos a mamá ¿Cuántos huevos tiene la huevera?

Actividad 4

¡A jugar con botellas!

Para este juego le pediremos a mamá junto a los chicos que busquen 10 botellas descartables (las limpiamos), en cada una de ellas le colocaremos con un marcador los números del uno hasta el diez.

Posteriormente buscamos piedritas, pelotitas de papel, y colocamos la cantidad según como indique el número de cada botella.

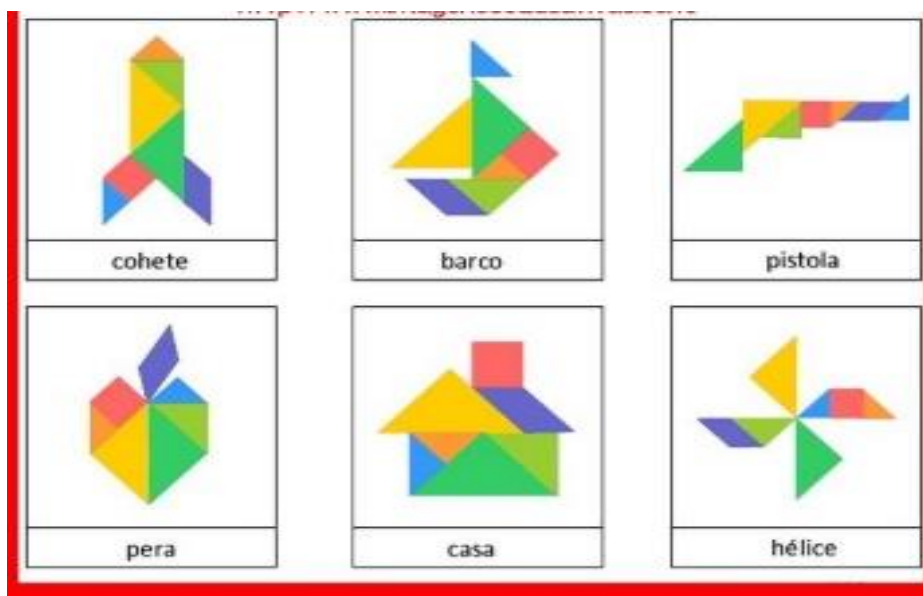
Finalmente le pedimos a los chicos que le cuenten a mamá dónde tendremos más cantidad y dónde menos.

Área curricular: Artes visuales: Plástica.

Docente: Tatiana Serú.

Actividad 1:  
"Jugamos con el dado"

Materiales:  
Dado, papeles de todo tipo: papel glasé, de revista, de diario, cartulinas, papel afiche, etc. Plasticola, hoja de dibujo.



Tirarán el dado y dependiendo el número que les toca, es el dibujo que representarán en la hoja de dibujo. Para ello tendrán que recortar triángulos en papeles de colores con el fin de lograr representar la figura que les tocó. Utilizarán plasticola para pegar cada papelito sobre la hoja.

Área curricular: Educación Musical.

Docente: Oscar Figueroa.

Contenido: Canto, avances en la interpretación expresiva de canciones.

#### Propuesta N°1

¡Hola!!! ¿Listos para disfrutar de la música y el sonido?

En tu casa hay muchos objetos... y ¿sabías que todos ellos suenan? ¡Sí!, Todos ellos suenan y tú puedes reconocerlos, por su sonido antes de verlos, ¿quieres probar? Escucha atentamente el link que te envío y a jugar con las adivinanzas musicales.

<https://www.youtube.com/watch?V=0odgwzfxsko>.

Luego le pediremos a alguien de la familia que busque 5 objetos y los haga sonar, tu estarás con los ojitos tapados y tendrás que adivinar de que objeto se trata, vamos es divertido anímate.

Área Curricular: Educación Física.

Docente: Marcelo Giménez.

#### Actividad 1

**Capacidad Gral.: Resolución de problemas.**

**Capacidad Esp.: Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática del entorno.**

**Juego: Carrera en miniatura / Contenido: Motricidad fina en mano hábil.**

Utilizando algunas tapas plásticas y cualquier superficie plana, jugaremos una carrera de tapitas. Con ayuda de un adulto trazar un pequeño circuito en la superficie plana, utilizando cualquier elemento para señalarlo (tiza, piolín, etc.). El juego consiste en recorrer la pista con la tapita, impulsándola con pequeños golpes con los dedos (tinqueando con la uña).

Una vez que descubriste la mejor manera de impulsarla, ponle emoción a la carrera y controla cuanto tiempo te toma terminarlo. También puedes hacer modificaciones al circuito ampliándolo o complejizándolo.

#### Actividad 5

Buscamos números que no sean tan pequeños, que sean del (1 al 10) en diarios, revistas, posteriormente los recortamos, una vez que ya estén listos los colocamos en un recipiente.

Mamá irá nombrando los números que va sacando, el alumno tendrá que ir buscando en el recipiente el que nombró mamá, luego los tendrá que ordenar del 1 al 10.

Comentamos a mamá cuál es el número que esta adelante del 5 y cuál el que está atrás del mismo número. Luego intentamos con otro número.

#### Actividad 6

En esta propuesta buscaremos una caja (mediana) y con ayuda de algún familiar forraremos la caja con cualquier material que tengan en casa. Mamá esconderá previamente la caja con piedritas, tapitas, etc. y cartas del 1 al 10, si no tienen escribir los números en papel, todos los jugadores de la familia deberán buscar la caja por todos los lugares de la casa para comenzar el juego. Quien encuentre la caja será el primero en comenzar a jugar, colocamos vasos (plástico) o cualquier otro objeto según la cantidad de jugadores, posteriormente elegimos una carta y de acuerdo al número que le tocó colocaremos los elementos en el vaso del jugador.

Para finalizar ganará el participante que completo el vaso con los objetos, conversamos ¿Quién ganó? y ¿Por qué?

#### Actividad 7

Buscamos diarios o revistas y proponemos a los alumnos armar pelotitas (20) y las guardamos en un recipiente. Invitaremos a la familia a jugar y armaremos dos equipos. Luego buscaremos dos recipientes (cajas, bolsa) y comenzaremos con el juego, los participantes deberán embocar las pelotas en los recipientes, mientras una persona deberá ir anotando la cantidad de pelotas que embocaron, cuando pasaron todos los participantes, veremos las cantidades de cada uno y cuando finaliza el juego comparamos cantidades y ganará el equipo que obtuvo más cantidad.

A continuación, comentamos que equipo ganó y ¿Por qué?

#### Actividad 8

¡A contar!

En esta actividad la docente les propone dibujar los números (1 al 10), luego los ordenamos del menor al mayor, posteriormente le pedimos a mamá que nos prepare un poquito de masa de sal, para utilizarla colocando la cantidad como indica el número.

A continuación, observaremos y comentamos dónde tendremos más y menos cantidad.

Área curricular: Artes visuales: Plástica.

Docente: Tatiana Serú

Actividad 2 ¡Estampamos!

Materiales: Cajitas de fósforos o cajitas chicas, tapitas, botones, fideos, tiras de papel, o juguetes con formas geométricas. Témperas y hoja de dibujo.



Colocar témperas de varios colores en algún platito y con la ayuda de un pincel pintar cada objeto que recolectaron en casa. Sobre la hoja blanca apoyarán la parte pintada de los objetos con el fin de que dejen el rastro de su forma sobre la hoja dibujo. Crearán, a partir de la estampa, un trabajo en donde jugarán con el espacio y las figuras geométricas.

Área curricular: Educación Musical.

Docente: Oscar Figueroa.

Propuesta N° 2

Escucha el audio de “**La Murga del Monstruo**” prepárate para bailar <https://www.youtube.com/watch?v=aouadqazliq>

Cantar en forma de eco marcando el pulso con los pies, cantar en forma de pregunta y respuesta, cantar en forma completa, buscar algún elemento (Una caja, balde, tarro etc.) hacemos de cuenta que es un tambor y tocamos el ritmo de la murga. Cantamos y tocamos la canción completa.



Área Curricular: Educación Física.

Docente: Marcelo Giménez.

Actividad 2

**Capacidad Gral.: Trabajos con otros.**

**Capacidad Esp.: Interactuar de manera cooperativa y colaborativa en la realización de diferentes actividades.**

**Juego: El Sapito “Copión” /Contenido: coordinación dinámica de tren superior e inferior.**

El juego requiere de dos o más participantes. Uno será la Ranita “Saltarina” y el resto de los jugadores será los sapitos que copiarán todos los gestos que haga. El juego consiste en que la ranita se traslade dando pequeños saltos de uno por vez, eligiendo diferentes formas de “caer” en cada salto, por ejemplo, un pequeño salto y caer con ambos pies y una mano, luego con ambas manos y un pie, luego con un pie y una mano, etc. Los jugadores deben realizar el mismo salto, intentando ser lo más precisos posible. Si lo prefieres, pueden recorrer un circuito y explorar nuevas formas de saltos que le den aún más dinámica al juego (saltos largos, cortos, a los costados o atrás, etc.).

Actividad 9

Jugamos a enhebrar figuras.

Los invitamos a los alumnos con la ayuda de mamá a marcar en hojas o cartón, la silueta de diferentes objetos que tengan en casa con forma de figuras geométricas. Luego las recortamos, mamá le hace un pequeño orificio y finalmente las colocamos en un recipiente.

Buscamos un hilo o lana (medio metro), le pedimos a mamá que vaya diciendo que cantidad de cada figura voy sacando para ir enhebrando.

Posteriormente contarán cuántas cantidades de cada figura habremos enhebrado.

Actividad 10

Ahora vamos a complicar el juego de enhebrado. Algún integrante de la familia, o el mismo niño, le colocará los números del 1 al 10 a las siluetas. El alumno deberá enhebrar la figura según el número que le dicten y por último armar la serie numérica.

Directora: María Eugenia Navarro