

E.N.I N°36 “MILO LOCKETT” - SALA DE 4 AÑOS - ÁREAS INTEGRADAS

GUÍA PEDAGÓGICA N°11.

Semanas del 24/08 al 04/09.

ESCUELA: E.N.I. N° 36 “MILO LOCKETT”

DOCENTES: Erica Orosco- Gabriela Soto - Viviana Rodríguez - Cristina Hidalgo.

NIVEL INICIAL: Sala de 4 años

TURNOS: mañana, interturno y tarde.

ÁREA CURRICULAR: Dimensión Ambiente natural y Socio-Cultural.

TÍTULO: “1; 2; 3; APRENDEMOS HASTA EL 10”.

Propósito: Favorecer una aproximación cada vez más sistemática a los números.

Actividad 1: **Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática.**

Contenido: Recitado. Duración 20 minutos.

Comenzarán esta actividad reuniendo a los integrantes de la familia e invitarán a jugar a “las escondidas” (en esta actividad los padres tendrán que observar los saberes previos de los hijos).

Primero un adulto se colocará contra una pared tapándose la cara y empezando a contar en voz alta hasta 10, el resto buscará un lugar donde esconderse, una vez que el participante terminó con el conteo saldrá a buscar al resto, así hasta encontrar a todos.

Seguirá contando el primer participante que fue encontrado en el juego anterior, así sucesivamente hasta que pasen todos los integrantes a contar.

Actividad 2: **Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática.**

Contenido: Recitado y conteo. Duración 20 minutos.

Para iniciar la actividad deberán realizar anticipadamente una banda numérica (del 1 al 10), una vez lista, invitarán a los chicos a observar la misma e irán contando junto a ellos uno a uno cada número, coordinando el nombre del número con la posición que le corresponde en la banda (el adulto deberá ir señalando para guiar a los pequeños). Repetir 2 o 3 veces invitando a los niños a que acompañen el recitado.

Una vez realizado, buscarán en casa elementos para pegar las cantidades (fideos, tapitas, pelotitas de papel, etc.) y junto a los chicos dirán el nombre del número y pegarán debajo o a su lado, la cantidad que le corresponde.

E.N.I N°36 “MILO LOCKETT” - SALA DE 4 AÑOS - ÁREAS INTEGRADAS

Finalmente colocarán la banda en alguna pared de la casa en dónde puedan dejarla para que los chicos tengan la posibilidad de observarla durante toda la guía.

Ámbito: Educación Física – Contenido: Control progresivo del propio cuerpo, a partir de una consigna - Docente: María Eugenia Godoy Duración: 20 minutos.

“A pasar por el gusano”

El niño con ayuda de un adulto deberá hacer en el piso, diez círculos pegados entre sí, como si fuera un gusano. Estos círculos deberán ser de una medida tal que entren los pies del adulto. Caminarán libremente por el patio a la orden del adulto deberán pasar por el gusano corriendo, saltando, con uno o dos pies, según indique el adulto.

Tendrán preparados unas tarjetas dentro de un recipiente, cada tarjeta tendrá diferentes consignas, tales como “realizar 5 pasos”, “realizar 7 saltos con dos pies”, “correr 10 pasos”, “realizar 2 saltos con un pie”, etc.. El adulto sacará una tarjeta y la leerá, para que el primer participante lo realice. La importancia del juego es que entre todos los participantes vayan contando.

Se sentarán dentro del gusano y entre todos contarán hasta diez, primero lento y luego rápido.

Actividad 3: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática. Contenido: Conteo, aproximación al reconocimiento del número. Duración 20 minutos.

Para comenzar se presentarán los siguientes materiales: pelotas de dos colores diferentes y cajas. Las mamás preguntarán a los niños: ¿Cómo y a qué se podrá jugar? (Anotarán en una hoja las ideas previas de los niños).

Seguidamente armarán dos grupos con los miembros de la familia, y por turno, embocarán las pelotas en una caja. Posteriormente con la ayuda del adulto, el niño contará las pelotas de cada equipo y registrará la cantidad que embocaron en un papel.

Para finalizar los niños buscarán los números registrados en la banda numérica.

Ámbito: Artes Visuales: Plástica – Contenido: Construcción y ensamblado en la bi y tridimensión. – Docente: Cinthia Johana Flores. – Duración: 30 minutos.

“Arte numérico”.

E.N.I N°36 “MILO LOCKETT” - SALA DE 4 AÑOS - ÁREAS INTEGRADAS

El niño comenzará observando y realizando una lectura de imagen de la obra “al estilo grunge” ¿Qué ven en la imagen?, ¿Qué colores observan?, ¿Qué números reconocen?, ¿Cuántos números hay? Luego realizarán su propia obra de arte a partir de lo observado, tendrán en cuenta los números del 1 al 10. Para finalizar le colocarán nombre a su obra.



Actividad 4: **Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática.**

Contenido: Conteo. Lectura de números. Duración 20 minutos.

Para empezar la actividad el adulto deberá recortar un trozo de cartulina circular y dividirlo en 10 porciones. En cada una de ellas dibujarán con puntos del 1 al 10, (como el dado). Luego utilizarán broches para poder realizar la propuesta, los cuales deberán tener escrito un número en cada uno de ellos, del 1 al 10.

Seguidamente se les propondrá a los niños que elijan una porción de la cartulina, cuenten en voz alta los puntos, busquen el broche con el número que corresponde y lo enganchan en el mismo.

Para finalizar los niños deberán identificar en la banda numérica utilizando los números escritos en los broches.

Ámbito: Educación Musical. Contenido: Canciones que incorporan juegos corporales.

Ritmo: el tempo de una obra en contexto métrico: Pulso/Ritmos sencillos. Docente:

Tamara Tello. Duración: 20 minutos.

Escucharán la canción. “Un Elefante se Balanceaba | Canciones infantiles | Toobys”. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=udvXVnUii5c>. Con la ayuda de algún familiar le escribirán al niño/a los números del 1 al 10 en una hoja para que los reconozca ¡Muy bien! ¿Te animas a contar solito? Volverán a escuchar nuevamente la canción, bailarán libremente y al momento que dice un número, identificarán y señalarán cuál es de los anotados en el papel. Ayuda a los papis: Cuando diga por ejemplo 5, pausarán la canción para que el niño tenga tiempo de identificar cuál es el número cantado.

Actividad 5: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural- Ámbito Matemática.

Contenido: Iniciación en la memoria de la cantidad. **Duración 20 minutos.**

En esta oportunidad les presentarán a los niños los materiales con los cuales desarrollarán la actividad: recipientes con tapitas de gaseosas y un dado.

Jugarán participando integrantes de la familia, por turno cada uno tirará el dado y sacará del recipiente tantas tapitas como indica el dado.

Cada vez que los integrantes del juego saquen la cantidad de tapitas que indica el dado pasarán y lo indicarán en la banda numérica, repetirán este juego las veces que deseen.

Cuando ya no queden más tapitas en el recipiente, cada jugador contará el total de tapitas que logró obtener y el adulto lo registrará en una hoja.

Actividad 6: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural- Ámbito Matemática.

Contenido: Iniciación en la memoria de la cantidad. **Duración 20 minutos.**

Para este juego continuarán utilizando los materiales que usaron la vez anterior: tapitas, recipientes y dados.

Este juego es para realizarlo en familia, cada participante tomará 10 tapitas y las colocará en un recipiente; por turno cada jugador tomará el dado y quitará de su recipiente la cantidad de tapitas que indique el mismo, a medida que se van deshaciendo de las tapitas pasarán y lo indicarán en la banda numérica.

Ámbito: Educación Física – Contenido: Control progresivo del propio cuerpo, a partir de una consigna - Docente: María Eugenia Godoy Duración: 20 minutos. “Sacarle la cola al zorro”.

Caminarán libremente por el patio de la casa, a la orden del adulto se juntarán de a dos tomados de la mano y continuarán caminando, a la nueva orden del adulto, se juntarán todos y harán una ronda.

Jugarán en ronda, en el centro habrá un recipiente con diez tarjetas, cada una tendrá un número diferente. Empezará el niño, pasará y sacará una tarjeta, el adulto le ayudará a decir que número le tocó y empezará a contar él, el compañero dirá el número que sigue y así sucesivamente hasta completar el número que le tocó, el participante que dice el número final será el próximo que pase a buscar otra tarjeta.

Se sentarán en ronda y cada participante irá diciendo un número hasta llegar a diez.

Actividad 7: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática.

Contenido: Aproximación al reconocimiento del número. Duración 20 minutos.

En esta actividad jugarán al “Chanco va” buscarán las cuatro cartas del 1 al 5 que trae el mazo (según la cantidad de participantes que jueguen). Explicarán a los chicos las reglas del juego, primero les deberán mostrar las cartas elegidas y decirles qué número es cada uno y marcarles que deben juntar las cuatro que tengan el mismo número. Finalizado el juego buscarán en la banda numérica el número que juntaron y lo registrarán en una hoja.

Ámbito: Artes Visuales: Plástica – Contenido: Construcción y ensamblado en la bi y tridimensión. – Docente: Cinthia Johana Flores. – Duración: 30 minutos.

Construcción de un juego.

El niño buscará y recolectará 10 tubos de papel higiénico o servilletas de papel (una vez que los junten realizarán la actividad), luego decorarán a gusto con materiales que tengan en casa.

Para comenzar el juego deberán buscar una pelota, en el caso de no tener podrán utilizar un ovillo de lana o una media rellena con tela.

Una vez listo jugarán en familia, el ganador es el que tire más bolos, deberán contar cuántos bolos derribó cada jugador.



Actividad 8: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática.

Contenido: conteo. Duración 20 minutos.

Para iniciar se presentarán los siguientes materiales: recipientes con tapitas de gaseosas y cartas españolas (siempre respetando hasta el número 10). Les preguntarán a los niños: ¿Qué materiales hay? ¿Cómo se jugará? (Se anotarán en una hoja estas ideas previas).

Luego se invitará a jugar, a todos los miembros de la familia. Se colocará en el centro de la mesa un recipiente con tapitas y el mazo de cartas, apilado y boca abajo. A su turno, cada jugador sacará una carta del mazo, la dará vuelta y tomará del recipiente la cantidad de tapitas que la carta indica. Cuando no queden más cartas en el mazo, cada jugador contará el total de tapitas que juntó y lo registrará en una hoja. Para finalizar el niño con ayuda del adulto deberá encontrar los números registrados en la banda numérica.

Ámbito: Educación Musical. Contenido: Canciones que incorporan juegos corporales. Ritmo: el tempo de una obra en contexto métrico: Pulso/Ritmos sencillos. Docente: Tamara Tello. Duración: 20 minutos.

Escucharán la canción. “Babyradio - Canción infantil - Jugar a Aplaudir” Link: <https://www.youtube.com/watch?v=5yAP9egO8Fs> Bailarán libremente y realizarán los movimientos que propone la canción: primero lo harán con palmas ¡Muy bien! ¿Te animas ahora con los pies? ¡Atención! Luego la volverán a escuchar y realizarán el ritmo pero esta vez con los pies caminando. ¡Muy bien! Para finalizar jugarán a “Adivinar qué número es”.

Le tapan los ojos al niño/a y la otra persona aplaudirá las veces que quiera del 1 al 10 y el niño tendrá que contar y decir las veces que aplaudió.

Actividad 9: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática. Contenido: Conteo. Orden convencional de la serie. Duración 20 minutos.

Para comenzar con la actividad buscarán en revistas, diarios, folletos, etc., números del 1 al 5. Luego los recortarán junto al adulto que acompaña la actividad y observarán en qué imagen encontraron esos números, por ejemplo: en un juguete, en el precio de un producto, en una noticia, en alguna propaganda, etc.

A continuación, observarán la banda numérica que realizaron en la actividad N°2 y los ordenarán según el lugar que le corresponde a cada uno.

Para finalizar pegarán los números ordenados en una hoja que quedará como registro de la actividad.

Actividad 10: Dimensión Ambiente Natural y Social-Cultural - Ámbito Matemática. Contenido: Iniciación en la memoria de la cantidad. Duración 20 minutos.

En esta actividad jugarán a “Carrera de conejos” buscarán una imagen pequeña de un conejo (o cualquier animal) y lo pegarán sobre un cartón de manera que quede parado. En una hoja, cartulina o papel afiche dibujarán dos filas con 10 casilleros cada una, y en la última se colocará “FINAL”. También necesitarán un dado para jugar.

El juego consistirá en que cada participante pondrá su conejo antes del primer casillero. El primer jugador deberá tirar el dado, avanzando la cantidad de casillero según el número que le toco en el dado, luego seguirá el otro participante.

Finalizará cuando uno de los dos participantes llegue hasta el final del camino.

Nombre y Apellido del Directivo: María del Carmen Fuentes.