

GUÍA PEDAGÓGICA N° 13

✓Docentes :Altamirano, Anabela- Esteban, Elisa- Fernández, Analía- Oliva, Analía- Romarión, María Elira- Vazquez, Micaela- Ladstatter, Erik – Vargas, Franco

Rivera Emir- Romero Milagros-Gabriela Salinas

✓Nivel: Inicial- Sala: 4 años- Turno: Tarde

➤ **Dimensión** Ambiente Natural y Socio - Cultural

Ámbito: Matemática

Contenido: Números para comparar cantidades. Más que - menos que.

Conteo

Lectura y escritura de números

➤ **Dimensión** Comunicativa y Artística

Ámbito: Artes Visuales

Núcleo: Apreciación y contextualización

Contenido: La línea - la forma

Ámbito: Educación Musical

Contenido: El Canto: canciones que incluyen juegos corporales. Fuentes sonoras e instrumentos: ejecución instrumental sobre banda grabada. Ritmo: el cuerpo como medio de expresión del ritmo.

➤ **Dimensión** Formación Personal y Social

Ámbito: Educación Física

Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo. Caminar, galopar, correr. Cuadrupedia. Reptar

PROPUESTAS PEDAGÓGICAS: “¡A JUGAR CON LOS NÚMEROS!”

DÍA 1: ¡Juntamos pelotitas!

Para esta actividad necesitarán un recipiente, 20 pelotitas de papel y un dado con constelaciones (puntos), como lo muestra la imagen, una vez reunidos los elementos

comenzarán a jugar, cada participante, respetando su turno tirará el dado y sacará del recipiente tantas pelotitas como indique el mismo, luego será el turno del siguiente jugador. El juego finaliza cuando no queden más pelotitas para sacar. Posteriormente se comparará que jugador tiene mayor cantidad y será el ganador del juego. **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

- **ACTIVIDAD DE ARTES VISUALES**

Utilizaremos el fondo que hicimos y pintamos al estilo Miró, pero utilizaremos en esta ocasión sellos de vegetales.

Los niños, a través de la observación de los cuadros seleccionados por la docente, tendrán que realizar una producción propia utilizando sellos, con la ayuda de un mayor cortaremos a la mitad, una papa, una cebolla, una zanahoria todos los vegetales deben ser pequeños para poder ser utilizados por manitos pequeñas. Cortaremos formas para usarlas de sello, una luna, una estrella, un círculo, etc., las que más nos guste de los cuadros de Miró, podemos trabajar en ambas mitades. Una vez cortado o dibujado todo, con témperas, (usemos rojo, azul y amarillo) soparemos nuestro sello y lo pondremos sobre las hojas que pintamos, podemos hacer que los sellos se toquen y formar otras formas. Usaremos todas las formas que tallamos en los vegetales. Y dejamos secar muy bien.

Registro fotográfico del trabajo.

DÍA 2: ¡Sin pelotitas!

En este juego cada jugador deberá tener un recipiente con 20 pelotitas de papel (las mismas de la actividad anterior). Por turno deberán tirar el dado deshaciéndose de la cantidad de pelotitas que éste indique, gana el jugador que primero se quede sin pelotitas en su recipiente.

- **ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN MÚSICAL**

Observamos el video del link que se adjunta “Cangrejito de coral”:
<https://www.youtube.com/watch?v=hOaVLh3-cqo>

Invitamos a participar a uno o más miembros de la familia. Comenzamos bailando de forma libre. Luego seguimos la canción cuando dice: “cangrejito, cangrejito, cangrejito de coral” caminamos hacia el costado marcando el tiempo con los pies de un lado hacia el otro.

En el estribillo cuando la canción dice “palmas, palmas, palmas, pies, pies, pies”. Bailaremos imitando al cangrejito, haremos palmas y moveremos los pies cuando la canción lo indique. Repetimos las actividades hasta terminar la canción.

DÍA 3: “A pintar casilleros”

Para este juego se requiere un dado, crayones y una hoja con casilleros, como muestra la imagen. Por turno cada jugador lanzará el dado y pintará tantos casilleros como indique. Gana quien pinta más casilleros. **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

• ACTIVIDAD DE ARTES VISUALES

Repasamos con un adulto lo que hicimos hasta ahora, el fondo, los sellos y el estampado.

Sobre el trabajo que hicimos, con un marcador negro recorreremos las formas que utilizamos resaltando todas, podemos utilizar líneas gordas, otras delgadas, algunas derechas otras curvas, haremos todo el detalle.

Registro fotográfico del trabajo, le pedimos a mamá que nos saque fotos y que las mande a la profesora de visuales.

DÍA 4: “Contamos círculos”

Para esta actividad deberán preparar los siguientes materiales: 1 maple de huevo (cartón) al cual le cortarán una tira (la docente enviará el proceso de como realizarlo) y en el lateral de cada espacio le pegarán círculos, por ejemplo en el primer lugar pegarán 1 círculo, en el siguiente 2, así sucesivamente hasta llegar al 5 y por último en un recipiente colocarán 15 círculos. ¡Ahora a jugar! El niño en primer lugar deberá contar cuántos círculos hay pegados en el primer lugar del maple y después sacar del recipiente la misma cantidad que contó y así hasta completar todos los espacios con los círculos.

• **ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN MÚSICAL**

Seguimos con la canción de la actividad anterior “cangrejito de coral”.

Buscamos alguno de los instrumentos realizados en guías anteriores a elección. De no haber realizado ningún instrumento pediremos a nuestra familia algún utensilio de cocina, por ej.: dos cucharas, una olla y una cucharita, un vaso de plástico o lo que encontremos que emita sonido y no sea peligroso.

Seguiremos con el instrumento elegido la canción, variando en tiempo lento cuando dice: “cangrejito, cangrejito, cangrejito de coral” y rápido cuando dice: “palmas, palmas, palmas, pies, pies, pies”. Hasta que finalicemos la canción.

DÍA 5: “Jugamos al Bowling”

En este juego se necesitarán botellas de plástico (5) simulando ser bolos, de a uno los participantes arrojan una pelota para intentar derribar la mayor cantidad de botellas posibles, éstas estarán ubicadas de la siguiente manera: 2 botellas adelante y 3 atrás. Cada vez que un participante derribe las mismas deberá contar la cantidad que logró tirar y luego ordenarlas nuevamente para que juegue el otro participante. El juego termina cuando todos los jugadores han pasado cinco turnos cada uno.

• **ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Entrada en calor: Movimientos libres utilizando todas las partes del cuerpo. 4 min.

Circuito 1: El circuito consistirá en una serie de 5 obstáculos (conos, ollas, ropa) ubicada en forma lineal separada por un metro una de otra. El niño deberá caminar primero en zig-zag entre los obstáculos, ida y vuelta, luego lo hará al trote, luego realizará el circuito en cuatro apoyos caminando con manos y pies a la vez, luego lo realizará con saltos con un pie, luego le propondremos hacerlo con el otro pie.

DÍA 6: “Mini Generala”

Para este juego necesitarán un dado con constelaciones (puntos) del 1 al 6, puede ser un dado convencional o realizado con cartón, un tablero con casilleros, el cual deberá tener también las constelaciones y fichas de cartón. El juego consiste en lanzar el dado y marcar con una ficha la casilla correspondiente a lo que el dado

indique en el tablero con casilleros y constelaciones, si se repite al lanzar el dado deberá pasar de turno. **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

DÍA 7 ¡Contamos palitos!

Para esta actividad se necesitarán: 15 palitos de helados, ramas o algún palito que tengamos en casa; 5 rollos de papel higiénico a los cuales le pegarán un cartón con los números del 1 al 5.

En este juego los pequeños deberán observar los números, contar los palitos y colocarlos en el lugar correspondiente. Luego de jugar varias veces de esa manera, se propone que mamá diga un número (por ejemplo 5) y el niño tendrá que sacar los palitos de donde se encuentre ese número y así hasta sacarlo a todos. **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

DÍA 8: ¡Caminamos sobre números!

En esta propuesta se le pedirá al adulto que dibuje en una cartulina o papel afiche números (en cada papel un número distinto del 1 al 5), entre todos decorarán cada uno con distintos materiales, papeles chiquitos, grandes, algodón, goma eva, cartón etc. Una vez terminados los pegarán en el piso de a uno con flechas alrededor indicando la dirección en la que el niño deberá caminar sin calzado; luego de caminar sobre el número deberá colocar al lado la cantidad de objetos que indica el mismo (zapatos, tapitas, vasos, platos o cualquier otro elemento) . Caminarán varias veces siguiendo las flechas para ir incorporando la forma del número y a su vez disfrutarán de la textura del material con que decoraron. **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

DÍA 9: "¡A jugar con arena!"

Necesitarán en esta actividad un plato con porotos, maíz, garbanzos o algo similar; un plato con arena, polenta o tierra y 5 tarjetas de cartón o papel con los respectivos números escritos del 1 al 5. El niño elegirá una tarjeta y con su dedo dibujará en la arena el número que le tocó, luego deberá colocar la cantidad que corresponda de porotos arriba del número dibujado. Así continuarán hasta que no queden tarjetas. ¡A jugar! **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

- **ACTIVIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Circuito 2: Para este circuito necesitaremos 4 ollas o tarros de leche o baldes o cualquiera de ellas combinadas, necesitaremos además 2 tramos de lazos, cuerdas, lana, etc. Las ollas serán el sostén de las sogas para formar dos vallas que los niños deberán sortear. Las vallas estarán separadas por un metro de distancia. Los niños saltarán las vallas primero con pies juntos, luego con pies separados, luego por debajo sin tocar el palo boca abajo, luego por debajo sin tocar el palo boca arriba.

Preguntas de metacognición: Los papás conversarán con los chicos sobre cómo les resultaron los ejercicios; ¿Les costó realizarlos?, ¿Cuál fue el que más les costó?, ¿Vivenciaron algún nuevo desplazamiento?, ¿Creen que con la práctica continua pueden lograrlo más fácilmente? Apuntamos con las preguntas a que los niños reflexionen sobre la actividad vivenciada e internalicen los nuevos aprendizajes desde el pensamiento también.

DÍA 10: "Números en la arena"

Se preparará un plato con arena (el de la actividad anterior), con ayuda de mamá se harán 5 tarjetas con números (del 1 al 5), 5 tarjetas con constelaciones (en lugar de escribir el número dibujarán puntos para representar la cantidad del 1 al 5) y un lápiz. Primero elegirán una tarjeta con un número, luego buscarán la tarjeta que corresponde a la misma cantidad de puntos y finalmente dibujarán con el lápiz el número en la arena. ¡A divertirse! **(VER IMÁGENES EN ADJUNTO)**

EQUIPO DE CONDUCCIÓN:

DIRECTORA: Rodríguez, Fernanda

VICEDIRECTORA: Zeballos, Noemí