



GUÍA PEDAGÓGICA N°13

DOCENTE: García Nahuel, González Ivana.

SECCIÓN: Aula taller “B”

P.P.I. PARA LOS ALUMNOS: Jeremías Jofré y María de los Ángeles Zapata.

ÁREA CURRICULAR: Autonomía – Matemática-Comunicación.

CONTENIDOS: Usar las operaciones matemáticas con distintos significados. Realización de tareas básicas y sencillas. Adquisición y uso de habilidades para trabajar. Comprensión de instrucciones simples

TÍTULO: “JUEGOS DIVERTIDOS CON MATERIAL RECICLABLE Y ALGO MAS”

ACTIVIDADES:

DÍA 1

Aprender desde casa es divertido, disfrutando y realizando juegos para reforzar el aprendizaje.

1- Fabricar con ayuda de un adulto elementos para un juego llamado “Dominó”.

Materiales: 10 piedras delgadas (se puede reemplazar por rectángulos pequeños de cartón), témperas, pincel, marcadores.

Instrucciones:

- Pintar las piedras con témperas del color que desees. (Éstas van a representar las fichas del juego). Dejar secar.
- En el cuaderno, escribir la palabra “DOMINÓ” o formarla con recortes de diarios o revistas. Luego marcar con un círculo azul las vocales que encuentres.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA.

- «TA-TE-TI» marcar en el suelo con 4 cintas, piolas, sogas, etc. un TA-TE-TI como lo muestra la imagen N 1. Luego colocar a 2 o 3 metros de distancia dos grupitos de tapitas, pelotitas de papel, etc., de 2 colores diferentes, para representar 2 grupos.

A la voz de: ¡LISTOS YA! Buscar y correr con una tapita en la mano y colocarla en algunos de los cuadrados formados, luego correr de vuelta a buscar otra, y así seguir hasta completar todos los cuadrados. Gana el participante que logre hacer TA-TE-TI, o bien tenga mayor cantidad de tapitas colocadas en el espacio marcado. Recordar, una sola tapita por cuadrado.

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera-Carla Martinazzo, YaninaYusif **CELADOR:** José Carvajal



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Aula Taller "B" **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autonomía-Matemática-Comunicación



Imagen N 1



Imagen N 2

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

- Escuchar la canción "Un día de lluvia" en el siguiente link <https://youtu.be/NnqGnHQTjBU>

OBSERVACION: Se les enviará el video a aquellos alumnos que no pueden acceder al enlace.

- Comentar: ¿Quiénes cantan la canción, los conoces?, ¿Es una canción rápida o lenta-tranquila?
- Escuchar la grabación nuevamente y con la ayuda de una cinta o retazo de tela realizar movimientos en el aire al ritmo de la canción. En caso de no encontrar una cinta o retazo realizar los movimientos con las manos y brazos.

DÍA 2

CONTINUAR CON LA ACTIVIDAD DEL DÍA ANTERIOR

- 1- Realizar con el marcador una línea en el medio de la piedra que pintaron. Dibujar de un lado un punto y del otro lado de la piedra dos puntos.
- 2- Hacer el mismo procedimiento con las demás piedras dibujando distintas cantidades de puntos teniendo en cuenta que debe haber por lo menos dos dibujos de puntos iguales.
- 3- Jugar en familia al juego que fabricaron, en el cual consiste:
 - ✓ Repartir en igual cantidad las fichas (piedras) del juego a los participantes, sin mirar las fichas de los demás. Comenzar con la ficha que tiene 5 puntitos.

- ✓ El siguiente participante debe hacer coincidir una de sus piezas con la pieza que esta sobre la mesa y así sucesivamente hasta dar las rondas necesarias hasta terminar de colocar todas las piezas posibles. Pierde el que se queda con más piezas.



ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA.

- «QUE NO CAIGA» en un espacio abierto o cerrado, inflar un globo y tenerlo en

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera- Carla Martinazzo, YaninaYusif **CELADOR:** José Carvajal



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Aula Taller “B” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autonomía-Matemática-Comunicación

las manos. A la voz de: ¡LISTO YA! Lanzar el globo hacia arriba de la cabeza (imagen N1), luego apoyar manos en el suelo (Imagen N 2), y antes que el globo caiga y toque el suelo levantarlo con alguna parte el cuerpo (pie, cabeza, mano, espalda, etc.) (Imagen N 3). Gana quien logra mantener el globo en el aire por más tiempo.



Imagen N1.



Imagen N2.



Imagen N3.

ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- El alumno debe elegir un personaje de su agrado (puede ser ficticio o real), **ejemplos:** Jugador de Fútbol, Cantante, Superhéroe, Princesa, etc. Buscar elementos que tenga en casa y recrear el personaje.

DÍA 3

- 1-Realizar un cofre con una caja para guardar el juego de Dominó.
- 2-Buscar una caja de zapatos o zapatillas. Pintar como más te guste, adornar con recortes de figuras de revistas, con dibujos, etc.
- 4-En el cuaderno, dibujar 3 fichas del juego dominó (las que más te gusten) y pintarlas con los colores rojo, verde y azul. Por último, contar cuantos puntitos tiene cada ficha y colocar el número al costado.

ÁREA CURRICULAR: CARPINTERIA

- *El proyecto que realizarán es muy útil en casa hoy en día a la hora de usar los celulares para trabajar, conversar y entretenernos. Se trata de un “Porta celulares” hecho completamente de madera y muy sencillo de trabajar. En ésta clase van a investigar y organizar los materiales para el proyecto.*
- 1- Solo o con ayuda de tus padres leer el siguiente texto y hablar con ellos sobre la importancia y la ayuda de la tecnología y los celulares.
“Los celulares se han convertido en algo más que un simple aparato de comunicación, forman parte de nuestra vida y nos acompañan en todo momento. La telefonía celular fue creada para satisfacer la necesidad de tener comunicación móvil, pero con el paso del tiempo y la demanda, los

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera- Carla Martinazzo, YaninaYusif **CELADOR:** José Carvajal



celulares se han transformado completamente."

- 2- En el cuaderno escribir 3 cosas para las que se utiliza un celular en el hogar.

DÍA 4

- 1- En tu cuaderno dibujar o buscar en diarios y revistas los materiales que utilizaste para realizar el juego de Dominó y el cofre.
- 2- Enumerar cada uno de los materiales y colocar el número total al costado de los dibujos.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- Observar el calendario de siembra primavera-verano mes Septiembre y escribir el nombre de las verduras u hortalizas que se pueden sembrar. Buscar imágenes en diarios y pegarlas en una hoja.



DÍA 5

- 1- Construir los elementos para jugar a "LANZAR LOS AROS".

Materiales: cartón, tubo de cartón, lápiz, tijera, lápices de colores.

- Cortar el cartón formando un círculo. Pegar en el medio sobre el cartón el tubo.
- Por otro lado dibujar y cortar círculos formando aros. (Aproximadamente 8 círculos)
- Pintar con lápices de colores y colocar números (1 al 10), gana quien emboca más aros. ¡AHORA A JUGAR!



- 2- En el cuaderno, dibuja 8 aros como los del juego, pinta **3 de color azul**, **3 rojos** y **2 de color verde**. ¿Cuántos aros hay en total? Contá de uno en uno y coloca el número correspondiente.

ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA

SECADO DE FLORES y HOJAS

- Recolectar del jardín de casa hojas y flores, realizar un *COLLAGE* (recordar

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera- Carla Martinazzo, YaninaYusif CELADOR: José Carvajal



que es una composición- unión de varios elementos pegados sobre una base), pegar todo lo recolectado sobre cualquier hoja y dejar secar.

DÍA 6

1-Fabricar elementos para jugar a “**LOS BOLOS**”. Materiales: botellas de plástico, hojas de colores, tijera, marcador, pelota.

- Llenar cada una de las botellas con distintos materiales que tengas en casa (botones, hojas de diarios, pedacitos de cartones, tornillos, piedritas, arena, etc.) Cerrar las botellas con las tapitas.
- Reservar para la próxima actividad.



ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

- Reproducir el video de “Un día de lluvia” para recordar. Mencionar los instrumentos que tocan los músicos. ¿Cuáles conoces? (piano, guitarra, violoncello, contrabajo y bombo)



El violoncello a la izquierda: el músico lo toca sentado. El contrabajo a la derecha: su tamaño es más grande que una persona.



El bombo es un instrumento típico de nuestro folklore argentino.

- Escuchar la canción y acompañar con manos sobre una mesa imitando los ritmos del bombo.

DÍA 7

CONTINUAR CON LA ACTIVIDAD DEL DIA ANTERIOR

- 1- Escribir sobre una hoja de color un número y pegar en la botella.
- 2- Buscar una pelota mediana que tengas en casa y jugar al juego de “Bolos” que consiste en tirar la mayor cantidad de botellas con la pelota.

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera- Carla Martinazzo, YaninaYusif **CELADOR:** José Carvajal



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Aula Taller "B" **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autonomía-Matemática-Comunicación

3- En el cuaderno, realizar un cuadro, con tu nombre y del otro lado el nombre del familiar que juegue, de esta manera, sabrás quién ganó en cada ronda.

NOMBRE DEL ALUMNO/A	NOMBRE DEL FAMILIAR
5	2

ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- Elaborar una historia, lo puede hacer con ayuda de un adulto y realizar una representación de la misma con mímicas. Si el alumno se anima realizar video y enviarlo.

DÍA 8

1- Elaborar el juego "DE PESCA EN CASA".

Materiales: 1 cartón de huevos, cajas de zapatos o tupper, palito, hojas blancas o de dibujo, ganchos o alambritos, témperas, pincel, tijera, lápiz y marcador.

- Dibujar en el papel 11 peces (de 10 cm aproximadamente, 5 para las vocales y 6 para los números). Recortar los peces solo o con ayuda de un adulto.
 - Con un lápiz perforar en la parte de la trasera del pez, de manera que quede un agujero para poder pescar.
 - Colocar con un marcador o fibra, las vocales (A, E, I, O, U) y números (1, 2, 3, 4, 5, 6) a cada pez. Luego, si lo deseas, pintar con témperas o lápices de colores cada pez.
 - Ubicar en el cartón de huevo cada pecesito con la perforación hacia arriba.
- 2- **ACTIVIDAD PARA EL CUADERNO:** Dibujar un pez con una vocal (A, E, I, O, U) y escribir el nombre de dos objetos que tengas en casa y que empiecen con la misma letra. De ser necesario, presentar cartel con cada palabra conocida.

Ejemplo: **À R B O L** 

ÁREA CURRICULAR: CARPINTERIA

- Recolectar los siguientes materiales para armar el porta celular:

Materiales: 8 palitos de helado, silicona fría o caliente, cúter o tijera, pincel y acrílicos del color que más te guste.

- Seguir los pasos para armar el proyecto

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera- Carla Martinazzo, YaninaYusif **CELADOR:** José Carvajal



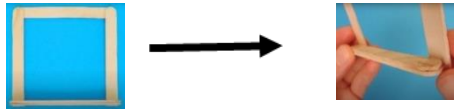
E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Aula Taller "B" **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autonomía-Matemática-Comunicación

a) Tomar 2 palitos de helado y cortar con tijera o cúter uno de sus extremos redondeados en cada uno, luego pegar un tercer palito sin recortar en las partes que quedaron redondeadas de forma que unimos todo en forma de arco rectangular. Seguir el ejemplo de las imágenes.



b) Tomar 2 palitos más y unirlos por el lado de las caras, utilizar silicona para pegar todo. Pegar la nueva estructura al arco formado en el punto anterior. La forma de unirlos va a ser en la parte inferior de manera que sirva de base y apoyo para el celular.



c) Tomar 3 palitos nuevos y en uno de sus extremos cortar un ángulo de 45°, unir todos por sus caras de manera que quede un solo soporte grueso. Colocar silicona en el extremo donde cortaron el ángulo y pegar en la parte superior trasera del soporte trabajado en el punto anterior



d) Pintar el porta celular con acrílico del color que más les guste.

DÍA9

CONTINUAR CON LA ACTIVIDAD DEL DIA ANTERIOR

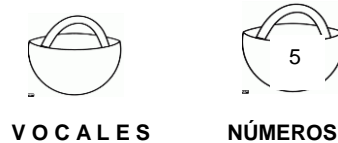
- 1- Buscar una ramita de aproximadamente 15 cm.
- 2- Colocar en un extremo de la rama un piolín, lana o tanza de 30 cm aproximadamente. En el otro extremo del piolín colocar gancho o un alambre en forma de anzuelo.
- 3- Buscar dos cajas de zapatos o tappers para utilizar como cesto de recolección. Posteriormente pintar (si es necesario) y colocar un cartel con la palabra VOCALES en un cesto, y la palabra NÚMEROS en el otro.
- 4- Colocar el pez en el cesto que corresponda. **Listo ¡A JUGAR!**
- 5- En el cuaderno, dibujar o recortar, de alguna revista, dos céstos como los anteriores, colocar la palabra Vocales y Números debajo de cada uno

DOCENTES: Prof. García Nahuel, González Ivana.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro-Silvina Pulvirenti- Dino Terrera- Carla Martinazzo, YaninaYusif **CELADOR:** José Carvajal



(proporcionar cartel con la palabra, en caso de ser necesario). Y, por último, dentro del cesto escribir el número de la cantidad de peces que obtuviste cuando terminaste de jugar. Ejemplo:



ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- Retomar el calendario de siembra de otoño-invierno y escribir el nombre de las verduras u hortalizas que se pueden sembrar en esta época del año. Buscar imágenes en diarios y pegarlas en una hoja.

DÍA 10

1- Diseñar elementos para el juego “**MEMOTEST**”

Materiales: cartón, tijeras, lápiz negro, lápices de colores, papel.

- 2- Buscar un cartón y recortar en cuadrados (aproximadamente de 5cm x 5 cm).
- 3- Dibujar en un papel formas (nubes, corazones, círculos, etc.), se deben dibujar 2 formas de cada una y pintarlas del mismo color. Luego pegar cada una en los cuadrados de cartón, para que sean las fichas del juego. ¡Y listo! A jugar con algún familiar, da vuelta las fichas y adivina. Gana quien logre adivinar en qué lugar se encuentran las dos formas iguales.
- 4- Ahora, en el cuaderno, elaborar o pegar la ficha con la cual ganaste el juego, luego escribe el nombre de la forma y su color. Ejemplo. **CIRCULO AZUL**



AREA CURRICULAR: CERÁMICA

- Los días cálidos de la primavera nos ayudan a realizar bellas obras de arte que tengan que ver con sus colores y lindos momentos al aire libre, como una plaza, un parque, etc.
- Realizar un dibujo que haga referencia a esta estación, puedes usar elementos de la naturaleza como ramas, hojas, tierra, arena, etc.

Directora: Prof. Fernanda Ramos Vicedirectora: Prof. Laura Vilaplana, Prof. Carolina Espinosa