

**CUE 700085800 Escuela: ENI N° 18 “Gladys Noemí Peralta”.**

**Docentes Responsables:** Prof. Corzo Violeta - Prof. Evelia Carrizo  
Prof. Gelvez Fabiana- Prof. Mary Rivero- Prof. Gasparini Leticia-Prof.  
Soria Kevin- Prof. Molina Fátima-Prof. Villafañe Martín.

**Nivel Inicial:** Sala de 4 años- **Turno:** Tarde. **Áreas** Integradas.



**Título:** ¡¡A JUGAR CON NUMEROS!!

**Guía pedagógica N° 16.**

**Dimensión:** Juego transversal-Comunicativa –Artística

**Capacidades Generales:** Comunicación, Resolución de problemas, Trabajo con otros.

**Propuesta Pedagógica del 02 /11/20. Ámbito: Matemática. Contenidos: Conteo, cantidad numérica.**

**“Caja de matemática”**

**Preparación del juego:** Necesitarán una caja de baja altura (puede ser la tapa de alguna caja o una de pizza), se divide en tres partes (dos lados pequeños y una grande) pegando tiras de cartón como vez en la imagen o en el video:

<https://youtu.be/-5vz3ud9Lkc>

Luego realizar tarjetas de cualquier material con números del 1 al 5 o si te animas puedes complejizar hasta el 10.

**Modo de juego:** Colocar las tarjetas boca abajo, el niño/a sacará una y la colocará en una división, en la otra división debes colocar tantos porotitos, tapitas o piedras como indique el número y en el lado más grande, deben poner (arena, tierra fina, harina, o arroz etc.) allí con el dedo índice deberán escribir el numero elegido.



**El cuerpo como medio comunicativo-Motricidad:** En familia, sentados en ronda y escuchando la canción que más les guste, pasarán de mano en mano un objeto hacia la derecha al ritmo de la música. Dicho objeto puede ser una pelota, un peluche o cajitas de

cartón. De a, poco sumaremos de a un objeto. El juego consiste en mantener circulando la mayor cantidad de objetos mientras escuchamos la música y que ninguno se caiga; si alguno cae comenzamos desde el principio.

**Propuesta Pedagógica del 03 /11/20. Ámbito: Matemática. Contenido: Conteo**

**Cantamos y contamos juntos:** ¿Todos conocemos la canción del elefante que se balanceaba sobre la tela de una araña verdad? En este juego, van a dibujar en forma individual 5 elefantes, cada uno de color diferente. Luego recortarlos, y pegar cada uno en un broche de madera. Posteriormente buscarán un lugar donde, colgarán una soga, o un pedazo de tela , a la altura de los niños. Pedirle a un adulto, acompañar y motivar a cantar **la canción**, mientras van colgando, uno, dos, tres, cuatro, cinco elefantitos, se puede seguir jugando complejizando el juego agregando más cantidad de elefantes. Otra alternativa, el adulto puede designar a cada elefante con números e ir colgando , en forma secuenciada.

**Capacidades:** Aprender a aprender- Trabajo con otros. **Dimensión:** Comunicativa y artística. **Ámbito:** Artes visuales- Plástica. **Contenido:** Producción de imágenes figurativas y no figurativas con materiales no convencionales desde lo lúdico y lo efímero.

**Título:** Arte efímero. **SEMANA DE LAS ARTES 2/11 AL 6/11**

EL ARTE EFIMERO ES UNA EXPRESIÓN ARTISTICA DE DURACIÓN TEMPORAL CON DIFERENTES ELEMENTOS ES DECIR QUE DURA SOLO UN MOMENTO.

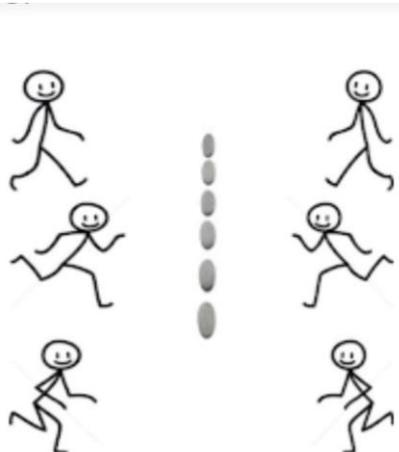
**DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:**

Con ayuda de algún adulto busca elementos de la naturaleza, piedritas, palitos, hojas de árboles, pétalos de flores, etc. Cuando tengas todos los elementos juntos, en la tierra debes realizar una forma o un diseño a elección con los elementos encontrados. No olvides sacar una foto y enviar evidencia de tu trabajo.

**Propuesta Pedagógica del 04 /11/20. Ámbito: Matemática. Contenido: El número como etiqueta.**



**Juego de las piedras:** Para este juego se hacen dos grupos de igual cantidad de jugadores. Se colocan uno frente al otro, mirándose. En el medio se colocan las piedritas una, tras otra, a la misma distancia de ambos grupos (la cantidad de piedras debe ser impar). A la señal del animador del juego, los participantes deben salir corriendo, tomar una piedra y deberán volver a su puesto. Continuar el juego hasta que quede la última piedra. En esta vuelta el que se quede sin piedra pierde el juego, deberá pagar prenda cantando una canción. Para culminar realizar el conteo de piedras que cada uno adquirió. Mucha suerte y a divertirse.



**Dimensión: Formación Personal y Social.**  
**Ámbito: Educación Física. Contenido: Habilidades Motoras básicas de tipo manipulativo: Formas de lanzamiento, pase y recepción. Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros.**

**Propuesta: ¡Lanzando y contando!** Buscarán pelotas en casa, usarán todas las que encuentren. Colocarán las pelotas en una caja y a una pequeña distancia pondrán 2 sillas y atarán una soga entre estas, a unos metros colocarán 5 botellas distribuidas en el espacio. Cada una tendrá un puntaje del 1 al 5. Al comienzo de la música saltará por arriba de la caja, tomará una de las pelotas y lanzará por arriba de la soga intentando derribar una de las botellas, luego pasarán arrastrándose por debajo de la soga y volverá a realizar el circuito hasta que se corte la música (será controlada por el familiar), contará con la ayuda del adulto la cantidad de puntos que obtuvo. Variante: Lanzar por debajo de la soga, lanzar de espalda entre las piernas, lanzar con la mano contraria.

**Propuesta Pedagógica del 05 /11/20. Ámbito: Matemática. Contenido: Los números como memoria de cantidad. Preparación del juego:** Juntar botellas de plástico o vasos descartables u otro elemento que tengas en el hogar, el adulto que acompaña la actividad deberá realizar con un marcador, un número a cada botella del 1 al 6. En un plato o recipiente juntar porotos, tapas o piedras pequeñas.

¡A jugar! En familia reconocer el número de la botella y colocar en su interior tantas piedras, tapitas o porotos como indica. Puedes repetir la actividad todas las veces que lo desees.

**Contenido: Percusión Corporal-Pulso:**

Recortar 4 (cuatro) círculos del tamaño de la mano aproximadamente, armados por pares de un mismo color por ej. Dos rojos, dos azules o los colores que ustedes quieran. Colocar los círculos enfrentados correspondientes a cada color. Pide a un familiar que se coloque frente tuyo. Reproducir una canción, la que más te guste. Uno de los integrantes marcará el pulso golpeando e improvisando sobre los círculos como si fueran tambores al ritmo de la música, y el otro participante debe imitar los mismos movimientos. Para marcar el pulso podemos golpear diciendo la palabra: Voy.



Observar el video Juegos musicales – pulso colores Tiquitiquitiqui ti: <https://youtu.be/IgfBP5fgS3A>

**Propuesta Pedagógica del 06 /11/20. Ámbito: Matemática -Contenido: Iniciación en el conocimiento y la capacidad.**

“Nos divertimos en familia”: Pueden realizar este juego 2 o más integrantes.

Buscar recipientes (fuentón, balde) para ponerles suficiente agua, botellas y una taza. Trazar un recorrido con “SALIDA Y LLEGADA”. El juego consiste en que los participantes se ubican en la salida y deben transportar el agua en la taza, y depositarla en la botella llegada. Gana quien logró llenar más botellas en el tiempo acordado entre los participantes.

**Ámbito: Matemática. Contenido: Conteo.**

Juego : “La gallina Turuleca puso huevos en mí canasta”. Seguramente conocen en la familia la canción de la gallina Turuleca, para este juego necesitan , hueveras de cartón una por participante, huevitos de masa de sal que pueden realizar con anticipación o también puede ser pelotitas de telgopor, un dado con constelaciones ( alguno que tengas hecho de actividades anteriores). Cuando ya tengan los elementos , listos para jugar. Se reparten las hueveras a cada uno de los jugadores, y una cantidad de huevitos. Por turno tirar el dado y juntar los huevos según el número obtenido en el dado , así se irá llenando la huevera, mientras podemos escuchar la canción, para motivar los niños . Para finalizar contar ¿Cuántos huevos puso la gallinita ?.Gana quien haya juntado más huevitos.

Propuesta Pedagógica del 09/11/20.

Ámbito juego transversal – Contenido:  
Conocimiento de las reglas de algunos juegos tradicionales y regionales.

“Juego del tejo”: Marcamos en el suelo o en el piso un tejo con 10 casilleros, marcando los números del 1 al 10. Invitamos a la familia a empezar el juego: Saltando en uno y dos pies, de casilla en casilla, siguiendo el orden de los números, hasta llegar al cielo (número 10). Repetir el juego tantas veces como lo desees.

Ámbito: Matemática. Contenido: Iniciación en el conocimiento de capacidad y peso.

Este juego consiste en recolectar envases con alimentos que normalmente hay en un hogar, por ejemplo: Garbanzo, arroz, fideos, lentejas, harina, etc. Coloca todos los elementos en la mesa de la cocina. Entregar al niño/a una taza, una cuchara pequeña y animarlo a trasvasar los alimentos de un vaso lleno a un recipiente vacío. Al finalizar la actividad proponerle que guarde los alimentos en diferentes bolsas para jugar en otro momento.

Propuesta Pedagógica del 10 /11/20.

Ámbito: Matemática –Contenido: Conteo. Buscamos una caja de cartón mediana, vasos plásticos, latitas de picadillo, sardina. Tapitas o botones de diferentes colores.

Dibujamos en la base de cartón orificios o siluetas de los vasos o latas que se vayan a utilizar, en los que encajarán perfectamente los envases. El niño podrá jugar libremente, luego lo invitamos a realizar conteo de la cantidad de elementos que dispone. Motivar a clasificar las tapas o botones por tamaño y color. Luego pedir al pequeño/a colocar muchas tapas o botones en un recipiente, después colocar pocas tapas o botones en otro recipiente. Para finalizar, entre todos contamos ¿Cuántas tapitas, botones hemos colocado en cada recipiente? Repetir el juego las veces que el pequeño lo desee.



**Capacidades:** Aprender a aprender- Trabajo con otros. **Dimensión:** Comunicativa y artística. **Ámbito:** Artes visuales- plástica. **Contenido:** Producción de imágenes figurativas y no figurativas con materiales no convencionales desde lo lúdico y lo efímero.

**Título:** Arte efímero.

**Construiremos Arte Efímero con frutas y verduras.**

Con ayuda de un familiar busca en casa algunas verduras o frutas, luego sobre la mesa o alguna base plana trata de armar con las frutas y verduras la forma del rostro, recuerda que partes las componen ojos, nariz, boca, orejas, pelo, etc. Cuando hayas logrado realizarlo envía evidencia de tu trabajo a través de una fotito.

**Propuesta Pedagógica del 11/11/20. Ámbito:**  
**Artes visuales - Plástica - Contenido:**  
**Construcción y modelado.**

**“Mis manitos hacen magia”:** Modelar con plastilina las letras, para construir tu nombre. Proponemos a los integrantes de la familia modelar también su nombre. Al culminar observar y comparar ¿Cuántas letras tiene cada nombre construido?, ¿Cuál es más largo?, ¿Cuántas letras se repiten? ¿Te animas a modelar números? Pedir a un adulto tomar una foto y compartir con sus compañeros y señorita.



**Dimensión: Formación Personal y Social. Ámbito: Educación Física. Contenido:**  
**Habilidades Motoras básicas de tipo manipulativo: Formas de lanzamiento, pase y recepción. Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros.**

Buscarán en casa distintos elementos que puedan ser lanzados y recepcionados sin presentar peligro alguno. Pondrán una colcha o colchoneta en el piso, marcarán 2 círculos en el piso, y a una distancia realizarán una línea recta de manera horizontal en el piso,

El familiar dará la orden para comenzar y finalizar. Se acostará de costado en la colcha y rodará sobre ésta; saltará de un aro a otro con una sola pierna. El familiar le lanzará uno de los elementos y el niño/a intentará agarrarlo sin pasarse de la línea, una vez que tenga el objeto en la mano lo dejará del otro lado de la línea. Con la ayuda del familiar contarán la cantidad de elementos que pudo recibir en el tiempo conducido por el adulto. Repetirá en busca de batir su record.

**Propuesta Pedagógica del 12/11/20. Ámbito: Matemática - Contenido: Conteo.**

**“De los pelos”** Con ayuda de un adulto buscar tubos de cartón (papel higiénico, servilletas) dibujar parte de tu cuerpo como indica la foto y pintar a gusto.

3Asignarle a cada uno un número.

**El juego consiste:** Colocarle los pelos utilizando broches, según la cantidad que corresponda a cada imagen. Guardarlo en tu rincón matemático para usarlo cada vez que quieras.

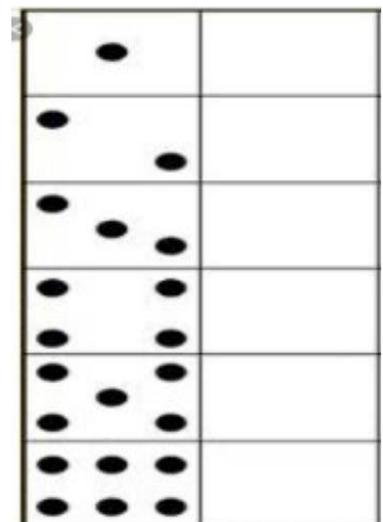
**Ámbito: Matemática. Contenido: Comparación de cantidades. conteo.**

**Mini generala: Materiales:**

- Tablero uno para cada jugador, se puede realizar en hoja, cartulina o cartón (observar imagen).
- Un dado. (si no tienes dados en casa se puede confeccionar uno con una caja cuadrada).
- Un lápiz, marcador o lapicera para cada jugador.



**Reglas del juego:** Cada jugador en su turno tira el dado y coloca una X en el casillero que tiene dibujada la misma cara del dado que obtuvo en su tiro. Si al tirar el dado le toca un casillero que ya está marcado, continúa el otro jugador. Gana el que llena primero su tablero. ¡A divertirse!



**Propuesta Pedagógica del 13/11/20. Ámbito: Matemática. Contenido: Figuras geométricas, comunicar desplazamientos y trayectos.**

Con la ayuda de la familia, recortar hojas de papel de diario, formando cinco cuadrados, cinco triángulos y cinco círculos. A continuación, pintar y pegar los mismos en el suelo formando un camino con diferentes direcciones, dónde el niño deberá saltar primero de un cuadrado al otro, después saltar en los círculos y,

por último, en los triángulos. Puede hacerlo caminando, corriendo o bailando sin salirse del camino hasta llegar a la meta y poder recoger un elemento (tesoro), que puede ser un juguete y después volver con el mismo, hasta el lugar de inicio. La actividad culmina cuando el niño llega con el tesoro y descansa junto a la familia, dónde narra una historia de su recorrido, nombrando las diferentes figuras geométricas.

**Ámbito: Matemática. Contenido: Los números como etiqueta.**

¿Quién se ha ido?

Este juego de la memoria, se debe recordar el lugar de la posición de un objeto. Colocar algunos objetos en una bandeja o en la mesa. Comenzar con cinco y luego aumentar gradualmente la cantidad. El niño/a lo observará durante unos segundos, luego debe girarse de espalda y alguien de la familia debe quitar un objeto. Al volver el niño a mirar otra vez, debe adivinar cuál es el objeto que falta. Así continuará jugando hasta lograr nombrar a todos los objetos de la mesa. También proponer contar los objetos y nombrar cuál es el más grande y cuál es el más pequeño. Al finalizar el juego invitar al niño/a a tomar una rica merienda.

**Equipo de conducción: Directora: Acosta Analía. Vicedirectora: Guevara Alejandra**

