

## **GUÍA PEDAGÓGICA N°16**

**ESCUELA:** Escuela de Nivel Inicial N 2 “PINKANTA”

**DOCENTES:** Agüero Gabriela, Álvarez Fernanda, Castillo Alejandra, Estrada Laura, Guzmán Paula, Ortiz Carolina, Rodríguez Marisel, Rojas Silvina

**NIVEL INICIAL:** Sala 5 años

**TURNO:** Mañana y Tarde.

**ÁREA CURRICULAR:** Matemática. Lenguaje. Juego.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** Los números en juego.

**CAPACIDADES GENERALES:** -Pensamiento Crítico. -Trabajo con otros. -Responsabilidad y compromiso.

### **CAPACIDADES ESPECÍFICAS:**

- Comprender información oral y escrita expresada en distintos soportes.
- Interactuar de manera cooperativa y colaborativa respetando puntos de vistas en las actividades.
- Identificar consecuencias de los propios actos.

### **CONTENIDOS:**

- Hablar con adecuación al destinatario y en la situación comunicativa: en contexto lúdico.
- Ejercicio de la escucha: instrucciones de un juego.
- Escritura de palabras significativas.
- Reglas de Juego, apropiación de las mismas.
- Recitado de la sucesión ordenada de números.
- Conteo.
- Lectura de números.
- El número para comparar cantidades.
- El número como memoria de la cantidad.
- El número para calcular.

### **EL JUEGO**

• Existen una gran variedad de juegos para que los niños aprendan y desarrollen competencias, entre ellos “**Los Juegos de Mesa**”. Los **juegos de mesa** para niños y niñas ayudan en su educación y desarrollo, con múltiples beneficios: -Ayudan al desarrollo de sus capacidades motoras, mentales y sensoriales. -Desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación. -Muestran cómo resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones. -Enseñan a cumplir las normas de convivencia.- Aumentan su nivel de tolerancia a la frustración y a controlar su impaciencia. - Enseñan los números, a contar, sumar, etc.

## **“EL JUEGO ES UNA ACTIVIDAD ESENCIAL EN LA INFANCIA”**

### **1-JUEGO CON TARJETAS.**

-Para el juego necesitan un dado con cantidades. Investiguen cuántas caras tiene y para qué se emplea.

Busquen en casa un dado y si no lo tienen la señorita envía un video para fabricarlo. También deben confeccionar las 6 tarjetas que son necesarias para el juego. Miren la imagen y comiencen a realizarlas, con hoja de papel o cartulina en un tamaño aproximadamente de 10x10. Marcar las constelaciones (cantidades) de cada una de las tarjetas con



marcador, lápiz o fibra de color negro. Luego comparar, las tarjetas realizadas en papel con las caras del dado ¿Son iguales?

-Los materiales para comenzar el juego:

2 o 4 jugadores, 1 dado, tapitas o fichas (varias), 1 mazo de 6 tarjetas con las constelaciones de las caras del dado.

-Se disponen las tarjetas sobre la mesa, siguiendo la secuencia numérica: 1 2 3 4 5 y 6. Un jugador por turno será el encargado de tirar el dado y entregar las tapitas o fichas al ganador del turno.

Cada jugador elige 1 tarjeta y la coloca en el centro de la mesa. El encargado, tira el dado. Gana 2 fichas el que eligió la tarjeta que corresponde a la cara del dado que salió.

Al término de 10 vueltas se determina el ganador. Este es, el jugador que haya tenido la mayor cantidad de tapitas o fichas.

-**Actividad para el cuaderno:** Escribir el título de la actividad en el primer renglón con lápiz negro y letra imprenta mayúscula: JUEGO CON TARJETAS. Anotar en los renglones siguientes, el nombre de cada uno de los jugadores y al lado la cantidad de tapitas o fichas que lograron al final del juego. Las cantidades deben escribirse con número y dibujos por ejemplo si el participante obtuvo 6 tapitas o fichas deben escribir el número 4, dibujar 4 tapitas o fichas y pintar la primera letra del nombre del ganador del juego.

### **2-ÁREA CURRICULAR: ARTES PLÁSTICAS-DOCENTE: ATENCIO PAULA**

Silvina Martínez es una artista visual sanjuanina que realiza pinturas, esculturas y grabados. En la actualidad expone en distintas salas del país y concursos internacionales.

1. Observar el video “ARTISTAS PLÁSTICOS- Silvina Martínez”

<https://www.youtube.com/watch?v=9cMxHLCRYJ4>

2. Recordar el círculo cromático (Trabajado en guía N°8), los colores primarios y sus mezclas.

3. Dibujar en una hoja de papel blanca un deseo que les gustaría para ustedes y sus familias. Pintarlo con colores primarios (rojo, azul y amarillo), usando lápices, crayones o marcadores.

### **3-LA CASITA ROBADA.**

-¿Por qué este juego se llama así? Los invito a que lo jueguen y descubran el motivo de su nombre.

Necesitan: 1 mazo de naipes españoles, 2 o 4 jugadores y muchas ganas de divertirse.

-Se disponen los jugadores alrededor de una mesa. Un participante por vez, reparte y mezcla las cartas del mazo. Se reparten 3 cartas a cada jugador y se colocan 4 cartas hacia arriba en el centro de la mesa.

-El juego comienza cuando los jugadores miran sus cartas y por turno comparan las que poseen, con las que están sobre la mesa y levantan todas aquellas que tienen el mismo valor (el mismo número) que una de las suyas. Las coloca en su costado y de esta manera (apilando las cartas que va obteniendo) empieza a armar su “casita”. Las cartas deben colocarse



hacia arriba para que todos puedan ver la primera carta de todas las “casitas” Como el objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de cartas posibles, la gracia está en poder “robarle” la “casita” a los compañeros del juego. Un jugador podrá llevarse la “casita” del otro jugador cuya primera carta tenga el mismo valor que la suya. Así van jugando y pasando el turno al jugador siguiente, hasta completar tres vueltas. Puede suceder que un jugador no pueda, levantar cartas, ni llevarse una “casita” En tal caso tira cualquiera de sus cartas, que se agrega a las que están en la mesa.

Al finalizar las tres vueltas, el que reparte vuelve a dar tres cartas a cada uno y se reinicia el juego. Cuando el mazo se termina, el último que levanta cartas se lleva todas las que quedaron en la mesa. Gana el jugador que tiene más naipes en su “casita”.

-¡Jugaron muy bien! Ahora a pensar... ¿Quién ganó el Juego? Para levantar una carta de la mesa o robar la “casita” del compañero ¿La carta debe tener mayor o menor valor que la del compañero?  
¡Excelente! ¡A jugar otro partido!

#### **4-ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL-DOCENTE: DONOSO, ANA.**

- A practicar con ejercicios de respiración y vocalización.

**Respiración:** Imaginar que se infla un globo muy grande, respirar profundamente mantener tres segundo y soltar el aire lentamente imaginando desinflar el globo. **Vocalización:** imitar sonidos de animales como la vaca, el lobo y la lechuza. Juntar los labios, decir mmm mientras movemos la boca de un lado hacia el otro.

-Escuchar atentamente la canción “El Gallo Pinto” enviada por la docente. Aprender la letra. Cantar la canción.

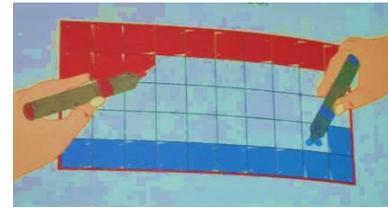
- Buscar en casa un pañuelo para vendarse los ojos y un objeto sonoro, pueden ser cucharas, llavero o las claves fabricadas anteriormente. En familia jugar al gallito ciego musical: consiste en que un integrante debe vendarse los ojos, cantar entre todos, la canción “El gallo pinto” y cuando se termina de cantar la canción otro miembro de la familia toca el objeto sonoro para que la persona con los ojos vendados se dirija a buscar el sonido.

#### **5- INVASIÓN DE COLORES:**

-Para poder realizar este juego un adulto deberá realizar una cuadrícula como se ve en el dibujo. Debe

tener de treinta a cuarenta divisiones. Necesitan:

Una cuadrícula, 2 dados, 2 lápices, fibras o marcadores de colores diferentes, 2 jugadores.



-Antes de empezar a jugar, cada jugador elige un color con el que pintará la cuadrícula. Se tiran los dados. Quien haya obtenido mayor cantidad comienza el juego. Cada jugador en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indique el puntaje obtenido de la suma de los dos dados. De esta manera entre los jugadores se va rellenando la cuadrícula hasta completarla. Cuando la cuadrícula está toda pintada, cada jugador cuenta los casilleros que pintó (que reconoce porque tienen el color que lo identifica). El ganador es el que pinte más casilleros.

-Conversar: ¿Quién ganó el juego? ¿Por qué ganó? ¿Cuántos casilleros pintó?

**-Actividad para el cuaderno:** Con ayuda de un adulto, en letra mayúscula imprenta, en el primer renglón y con lápiz negro, escribir el título “INVASIÓN DE COLORES”, luego pegar la cuadrícula en el cuaderno.

Escribir el nombre del ganador y el número de cuadritos que pintó, por ejemplo: Juan, 15.

## **6-ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA-DOCENTE: LOPERENA, ANAEL**

**Entrada en calor:** Colocar una canción que les guste y desplazarse por el lugar caminando y moviendo brazos hacia arriba y abajo, moviendo la cabeza, trotando despacio al ritmo de la música.

-Jugar en familia a “Lanzando objetos”. Buscar pelotas de media o de papel (una para cada integrante de la familia) y una soga, lana o cinta. Con ayuda de un adulto hacer un círculo en el suelo con la soga. Junto a los padres o hermanos colocarse a 3 pasos de distancia del círculo y de espaldas a él. Lanzar la pelota por arriba de la cabeza tratando de que caiga adentro del círculo, lanzar de a uno para controlar si cayó adentro o fuera. Repetir 5 veces. **Preguntar** ¿Fue fácil lanzar la pelota dentro del círculo estando de espaldas? Luego todos se alejan 6 pasos desde el círculo hacia atrás, siguen de espaldas, pero ahora van a lanzar la pelota por entre medio de las piernas. Hacer el círculo más pequeño para tener mayor dificultad. Repetir 5 veces.

**Vuelta a la calma:** Sentados en el piso realizar respiraciones controladas, inhalar por nariz y exhalar por boca (repetir 3 veces). Mientras un adulto pregunta ¿De qué forma fue más difícil dejar la pelota en el círculo, lanzando desde cerca o desde lejos?

## **7- LA MAYOR GANA:**

-Para este juego el niño debe estar acompañado de un adulto que vaya guiándolo a medida que se desarrolla el mismo. **Materiales:** 1 mazo de naipe, 2 a 4 jugadores.

-Se reparte todo el mazo. Cada jugador pone sus cartas en una pila hacia abajo. Al mismo tiempo y a la cuenta de 3, todos los jugadores dan vuelta la primera carta de su pila. El jugador que tiene la de mayor valor se lleva las demás.

Puede suceder que salgan cartas que empatan. La forma de resolverlo es: sacar una nueva carta y

desempatar. El ganador se lleva todas las cartas del juego.

El partido finaliza cuando ya no hay más cartas para jugar. El ganador es el jugador que logró juntar mayor cantidad de cartas.

-Reflexionar: ¿El jugador que se lleva las cartas debe tener una de mayor o menor valor que los otros? ¿Qué sucede cuando las cartas empatan? ¿Cuándo finaliza el juego? ¿Qué se lleva el ganador? ¿Cuánto están aprendiendo! ¡Muy bien!

### **8-ÁREA CURRICULAR: ÁRTE PLÁSTICAS-DOCENTE: ATENCIO PAULA.**



- 1-Observar la obra “Muñecas” de la Artista Plástica Silvana Martínez y responder, ¿Qué colores utiliza la artista? ¿Qué materiales empleó?
- 2-Buscar telas, cartulinas, papeles y/o cartones de colores secundarios (verde, violeta y anaranjado).
- 3-Realizar una muñeca/o con los materiales encontrados de colores secundarios.
- 4-Enviar una fotografía de los trabajos realizados a la seño.

### **9-DADO Y GUSANO NUMÉRICO.**

-Escuchamos la canción que la señorita envía por whatsapp “ El Ciempies”. ¿Qué tipo de animal es el personaje de la canción? ¿Cómo se llama? ¿Dónde vive? En casa tienen un “Gusano numérico” (confeccionado en Guía N°4) y lo van a invitar a jugar. Mientras buscan el gusano van cantando la canción con voz alta y bajita y bailando rápido y lento.

-Para comenzar el juego necesitan los materiales que se detallan a continuación:

2 jugadores, 1 dado, tapitas o fichas, gusano numérico, 1 piedrita o figurita (para marcar en el Gusano Numérico).

-Se dispone el gusano numérico y las tapitas o fichas sobre la mesa. Un jugador por vuelta será el encargado de tirar el dado, 2 veces por cada jugador.

-El encargado tira 1 vez el dado y el jugador cuenta las constelaciones de la cara del dado y saca la misma cantidad en tapas o fichas que están dispuestas en la mesa. Luego el encargado, vuelve a tirar el dado y el mismo participante, nuevamente cuenta las constelaciones de la cara que sale y saca la misma cantidad en tapas o fichas. Cuenta la totalidad obtenida y lo marca en el gusano numérico con una piedra. Al finalizar la 1°vuelta de todos los participantes, gana 2 tapitas o fichas el que obtuvo el mayor número, obtenidos de los 2 lanzamientos del dado. Se encuentra marcado en el “Gusano Numérico”.

Al término de 5 vueltas se determina el ganador: que es aquel que haya obtenido la mayor cantidad de fichas ganadas luego de cada vuelta. Pensar... ¿Cuántas tapitas ganó? ¿Por cuántas tapitas más le ganó

al compañero?

**-Actividad para el cuaderno:** Con ayuda de un adulto, en letra mayúscula imprenta, en el primer renglón y con lápiz negro, escribir como puedan el título “GUSANO NUMÉRICO”.

Luego escribir el nombre del ganador y dibujar el gusano numérico, hasta el número de tapas o fichas que ganó. Por ejemplo si ganó 5 tapas o fichas realizar el gusano numérico hasta el 5.

### **10-ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL-DOCENTE: DONOSO, ANA.**

-Jugar a Simón dice: El adulto que acompaña es Simón y debe indicar los movimientos a realizar, como ejemplo de los ejercicios realizados en la semana anterior: Simón dice que imiten el sonido de la vaca; que inflen un globo imaginario; etc.

-Observar y escuchar atentamente la primera parte del video enviado por la docente. Responder las preguntas. ¿Qué le pasa al pato Renato? ¿Qué hace Renato todos los días? ¿Se animan a imitar como canta el pato Renato? Aprender y cantar la canción “El Pato Renato” siguiendo las indicaciones de la docente en el video.

- Buscar dos cucharas. Ver atentamente la segunda parte del video. Realizar la actividad propuesta por la docente utilizando las cucharas. Finalmente cantar la canción completa acompañando rítmicamente con las cucharas.

### **11-ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA-DOCENTE: LOPERENA, ANAEL**

**Entrada en calor:** Colocar una canción y desplazarse por el lugar siguiendo líneas que encuentren en el piso (caminar, caminar en puntitas de pies, saltar en un pie, trotar) hasta que termine la canción.

**Juego en familia: “Tarjetitas”:** Buscar una soga o cinta (larga), colocarla en un lugar amplio de la casa en línea recta. Recortar tarjetas de cartulina de tres colores diferentes (por ejemplo rojo – celeste – amarillo). El color rojo significa **saltar**, el color celeste será **en puntas de pie** y el amarillo **de costado**. En un extremo de la soga dejar varios elementos (pelotas, peluches, botellas, zapatillas).

Un adulto será el que va a mostrar las tarjetas, pero primero debe explicar qué acción significa cada color. Los niños transportan los elementos de un extremo de la soga al otro, la forma de trasladarse va a depender del color de la tarjeta que muestre el adulto antes de empezar. La soga debe cambiar de forma después de transportar tres elementos (línea recta, curva, zigzag, combinar línea recta y curva, etc.) Luego de transportar todos los elementos juega otro integrante de la familia. Se puede mostrar una tarjeta al principio del recorrido y cambiarla al llegar a la mitad. ¡A jugar y divertirse!

**Vuelta a la calma:** Acostarse boca arriba y preguntarle al niño/a ¿Recuerdan qué acción representa el color rojo? ¿Cómo fue más difícil trasladarse en puntas de pie o de costado? Al mismo tiempo realizar respiraciones profundas y lentas (4 veces), hasta volver a la calma.

### **12- APRENDIENDO OTROS NÚMEROS**

-En esta actividad también usarán el “Gusano Numérico” que tiene escrito hasta el número 15. ¿Lo

recuerdan?

Observar el video enviado por la docente por WhatsApp. “La pelota loca”. Abran grande los ojos y preparen sus oídos, para escuchar muy bien.

-Conversar: -¿Encuentran algo nuevo en el video?, - ¿Están todos los números en el gusano numérico? ¿Cuáles son los números que se deben agregar? Recortar 5 círculos para completar el cuerpo del gusano y escribir los números que le faltan (Hasta 20). Una vez armado el gusano completo, lo pegan sobre una pared. Luego contar los números del gusano numérico, a medida que escuchan el video.

**-Actividad para el cuaderno:** Con ayuda de un adulto, en letra mayúscula imprenta, en el primer renglón y con lápiz negro, escribir como puedan el título “LOS NÚMEROS”.

A continuación elegir un número del uno al veinte, el que más les agrada, escribirlo en el cuaderno y dibujar tantas pelotas locas como el número indica, por último pintarlas.

**Equipo directivo: Mirta Putelli-Marcela Zabala.**