

Guía N° 14

Escuela: Rosario Vera Peñaloza

Docente: Norma Gómez

Directora: María Amelia Agüero

Nivel Inicial: sala de 5 años

Turno: Mañana

Título: ¡Aprender, me hace sentir grande!

Semana desde el 5 de octubre al 16 de octubre del 2020

Contenidos:

-Dimensión comunicativa y artística:

•Ámbito Educación Musical.

Contenido: Ritmo – Movimientos corporales – Percusión.

•Ámbito literatura infantil. Núcleo oralidad; habla, escucha y conversación de textos literarios.

•Ámbito Artes Visuales: Núcleo: de producción, organización del espacio bidimensional.

•Ámbito Juego; juegos motores: motricidad fina.

•Ámbito Educación Física; núcleo: Apropriación y aceptación de los roles en el juego.

Contenidos: Empuje, tracción.

-Dimensión del ámbito Natural Socio-cultural: Ámbito Matemática: Núcleo; número y sistema de numeración; conteo.

-Dimensión transversal: juegos con reglas.

Actividad N° 1

*Escuchar el cuento que lee la docente, enviado en un video, será leído sin decir el título:

-Decir de qué se trata el cuento y cuál es el título a mamá (cuentos tradicionales:

” Ricitos de Oro”).

-Imaginar otro final para el cuento por ejemplo que los osos eran malos; ¿Qué le hubieran hecho a la niña?

-Dictar lo imaginado a mamá, para que lo escriba en una hoja de cuaderno, también lo puedo grabar para enviárselo a la docente, dibujo lo que más me gustó en la hoja y al lado pego el final del cuento que cambiaste.

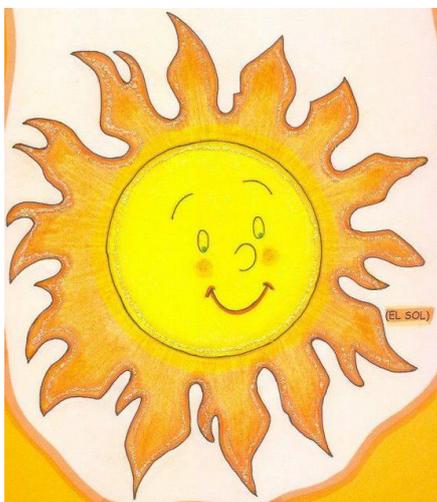
Actividad N ° 2

“Jugar con adivinanzas”

*Leer la siguiente adivinanza y adivinar de qué se trata:



*Observar las siguientes imágenes e inventar adivinanzas para que las adivinen algún familiar; mamá puede escribirlas para mostrárselas a la docente.



Actividad N ° 3

“Jugar con cartas”

” CARRERA CON CARTAS”

-Se puede jugar 2 o más jugadores, tender una serie numérica del 1 al 12 del mismo palo de cartas españolas o de cartas realizadas en casa (en caso de que las realicen pueden hacer hasta el 20).

- Desarrollo: cada jugador tiene su serie numérica del mismo palo y la mezcla, las coloca boca abajo frente a él, a la señal empieza la carrera. Deberán ordenar las cartas respetando el orden ascendente (escalera). El primero que termina “grita”: ¡Termine! Y gana si la serie está bien.

Actividad N° 4

*Observar el dado con distintas imágenes en cada cara que muestra la docente en un video, donde explica qué personajes aparecen en cada una.

*Elegir una de las caras que se les mostro y describir oralmente cómo es el personaje elegido, por ejemplo: si es pequeño o grande, bueno o malvado, si aparece en muchos cuentos, el color que tiene, lo que le gusta, lo que lo enoja, lo que le gusta hacer, quién le hace daño, etc.

COMENZAMOS EL CUADERNO

¿Cómo se debe usar?

Antes de usar el cuaderno lavarse bien las manos. Limpiar la mesa. Apagar el televisor. Disponer los elementos para trabajar. No usar marcadores, ni crayones porque no se podrá borrar. ¡Y manos a la Obra!

En el cuaderno:

En la primera hoja realizar la carátula: Con los siguientes datos:

Nombre de la Escuela.

Nombre y Apellido:

Docente:

Sala:

Puedes realizar un dibujo.

En la segunda hoja:

Escribir la fecha.

DÍA. Dibujo cómo está el día (nublado, soleado o lluvioso.)

Dibujar el personaje que elegí del dado: junto a él escribir tres palabras para describirlo.

Actividad N° 5

“Jugar al tesoro”

-Materiales: 2 dados

-1 caja

- piedritas de colores, balitas o monedas (se colocarán dentro de la caja)

-Desarrollo: lanzar los 2 dados, contar los puntos obtenidos y tomar esa cantidad de tesoro de la caja, luego de que cada participante lanzó los dados, vuelve a lanzarlos, luego cuenta cada uno la cantidad acumulada y gana el que al finalizar los dos tiros haya obtenido más piedras preciosas.

Actividad N° 6

*Leer con ayuda los siguientes trabalenguas, los recito varias veces con ayuda y luego decir cada uno solito.





Actividad N° 7 de Educación Física

Título: Empuje, tracción.

Capacidad: Resolución de problemas:

Actividades: ¡Hola chicos! Utilizar los siguientes materiales: Dos botellas plásticas, una silla, una caja con algunos juguetes, una soga larga.

1-Colocar música y bailar para entrar en calor.

2--Colocar las botellas separadas una de otra a cuatro metros. Ubicarse al lado de una de las botellas, sentados piernas extendidas y juntas, realizar empuje desplazando el cuerpo con las manos hacia adelante hasta llegar a la otra botella.



3-Luego realizar el empuje del propio cuerpo hacia atrás, utilizando las manos y realizando la fuerza con los brazos.

4-Utilizar una caja con juguetes, empujar la caja hasta la botella.

5-Colocar dos botellas plásticas separadas cuatro metros, empujar la silla con las manos realizando la fuerza con los brazos hasta donde está la botella.

6- Juego: Atar la soga a una caja con algunos juguetes. Tomar la soga y realizar tracción con los brazos hasta la botella lo más rápido que puedas.

¡A divertirse jugando en familia! Sacar una foto haciendo las actividades y que mamá la tenga en el celular para mostrarla más adelante a la docente y profesores.

Actividad N ° 8

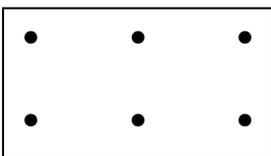
***Trabajar en el cuaderno:** colocar la fecha, debajo cómo está el día.

-Recortar y pegar las letras correspondientes al nombre propio de cada uno.

-Contar cuántas letras son y escribir el número abajo.

Actividad N ° 9

“Jugar con harina, sal o polenta”. Colocar una tarjeta con puntos enfrente de la bandeja con polenta, contar los puntos y escribir el número con el dedo sobre la polenta como muestra el ejemplo.



-Cambiar por otra tarjeta con otra cantidad de puntos para que hagan lo mismo.

-Luego se puede realizar de manera inversa, colocar el número en la tarjeta y hacer la cantidad de puntos en la polenta.

Actividad N ° 10 de Educación Musical.

Dimensión: Comunicación y artística

Contenido: Ritmo – Movimientos corporales – Percusión.

- Mirar el video de la canción: **“LA BARCA”** (audio y video de la canción serán enviado por WhatsApp). Podrás escuchar y ver, que van apareciendo imágenes de diferentes animales.

- Imitar a los animales con los diferentes movimientos, realizando con tus brazos y manos la forma de las vocales que te va diciendo la canción.

- Bailar en casa con tu familia.
- Con ayuda de alguien de tu familia escribir las vocales que nombra la canción.
- Dibujar lo que más te gustó de la canción.
- Realizar una o dos maracas con ayuda de tu familia. Podes utilizar una o dos botellas chicas de plástico vacías; llénalas con arroz, maíz, o lo que tengas en casa. Tápalas y ya tenés unas hermosas maracas.
- Volver a escuchar el audio de la canción **“Las hormiguitas”** de la clase pasada.
- Realizar el movimiento que hacen las hormiguitas en la canción haciendo sonar las maracas que fabricaste.

Actividad N° 11

“Jugar al bingo”

Materiales: bolillas hasta el 20.

- Cartones como en el ejemplo para cada jugador.
- Porotos, semillas o papelitos de colores (para marcar).

Desarrollo: Una persona irá cantando los números al sacarlos de la bolsa y cada jugador marcará en su cartón si lo tiene con un poroto o papel. Gana el que primero llene el cartón es decir el que marcó todos los números.

- **En el cuaderno**: Escribir la fecha, debajo día y nombre, y pegar el cartón del bingo con el que jugó.



Actividad N° 12

*Observar las siguientes palabras, decir a mamá cuáles son largas y cuáles cortas y por qué.

AUTO	MARIPOSA	LUNA
ANTEOJOS	DOS	MARCADOR

***En el cuaderno:** Escribir la fecha, el nombre y el día.

Dividir la hoja en dos (horizontalmente).

-Recortar 3 palabras largas y 4 cortas. Pegar arriba de la línea las palabras largas y abajo las cortas.

Directora: Amelia Agüero