

JINZ N°1 DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL. JUEGO.

***ESCUELA:** JINZ N°1 Sarmiento - Pocito. Escuelas Juan Eugenio Serú, Enrique Larreta, Dr. Anacleto Gil, 20 de junio, Dra. Francisca de Páez, Mariano Moreno.

***Docentes:** Eliana Perea, Laura Lara, Mabel González, Olga Pérez, Ivana Muñoz, Noemí Olivares.

***Profesor de Educación Física:** Flavio de la Vega.

***Nivel Inicial:** Sala de 5.

***Turno:** Mañana.

***Fecha:** Del 22-06 al 03-07 ***Año:** 2020



***Guía:** N°8


***TÍTULO:** "A JUGAR CON LOS NUMEROS".

***Capacidades Generales:** - Aprender a aprender.
- Resolución de Problemas.

***Capacidades Específicas:** -Reconocer el error, buscar y solicitar ayuda en el proceso.
-Buscar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.



"TODOS LOS APRENDIZAJES DE LA VIDA SE HACEN JUGANDO"

 **Actividad N°1: Dimensión Comunicativa y Artística - Ámbito: Música- Núcleo de Producción. Contenido: Canto. Avance en la interpretación expresiva de canciones en forma grupal e individual.**

-Observar la siguiente canción en la página de YouTube https://youtu.be/LMJLfZH_xWU .
-Luego de mostrar el video con la canción de los números: Mariana cuenta hasta diez deben Cantar y bailar utilizando los dedos de las manos para contar como Mariana. Puedes

Docentes: Eliana Perea, Laura Lara, Mabel González, Olga Pérez, Ivana Muñoz, Noemí Olivares, Flavio de la Vega.

JINZ N°1 DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL. JUEGO.

incorporar otros elementos de la casa para contar u otras partes del cuerpo como muestra la canción.

-Por último, el alumno debe dibujar a Mariana y los números que cuenta, utilizando lápiz negro y lápices de colores para pintar.

Actividad del Ámbito Educación Física. Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo locomotrices.

1. Comenzar la actividad caminando hacia adelante moviendo los brazos (nadar hacia adelante) luego hacia atrás (nadar hacia atrás); luego trotar hacia adelante y hacia atrás.

2. Trotar libremente por el patio, a la orden de un adulto sentarse.

Variante: cambiar la forma de desplazarse, trotando hacia atrás, de costado (galope), con cuatro apoyos.

3. “La serpiente loca” la familia debe formar una hilera (uno atrás del otro), la cabeza de la serpiente elije como desplazarse: caminando hacia adelante, hacia atrás, trotando hacia adelante, hacia atrás, galopando (trotar de costado), saltando etc. Los demás familiares deben seguir imitando la “cabeza” de la serpiente.

4. Juego “El policía y los ladrones” Marcar un calabozo con tizas o sogas, totora etc. Un adulto (policía), sale a atrapar a los familiares (ladrones), para meterlos en el calabozo.

Después pueden cambiar los roles con el policía.



Actividad N°2: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y Sistema Numeración. Contenido: Conteo.

-Este juego se llama “MANITOS LOCAS”: el adulto responsable debe marcar el contorno de las manos de tres integrantes de la familia entre ellos el del niño sobre un cartón y cartulina, luego recortar (marcar 2 manos en cartón y las otra 4 en cartulina para poder jugar este juego). Las manitos marcadas en cartón tendrán las uñas dibujadas.

-Cuando ya están todas las manitos recortadas el niño comienza el juego, guiado por el adulto responsable. Previamente necesitaran esmalte de uñas de cualquier color, ténpera o plasticola de color y un dado.


-Luego jugaran con las manitos de cartulina, comienza el adulto responsable tirando el dado, el niño cuenta cuantos puntitos salieron ej. Si cuenta 6 puntitos luego contara en un par de manitos 6 deditos que serán doblados por la mitad, se sigue tirando el dado, si sale la misma cantidad se vuelve a tirar hasta que salga otra cantidad diferente y así se continúa jugando.

JINZ Nº1 DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL. JUEGO.

-Con las manitos de cartón jugarán de esta manera: el adulto responsable o el niño tira el dado, contarán cuantos puntitos salieron y luego volverán a contar en la mano de cartón ej. Si salen 4 puntitos pinta las 4 uñas de los 4 dedos con esmalte, témpera o plasticola de color y así sucesivamente hasta que el adulto responsable termine el juego.

-Observaciones: En este juego no hay ganadores el premio es un aplauso pueden jugar con más cantidad de manitos y en familia.




 **Actividad N°3: Dimensión Ambiente Natural y Socio - Cultural. Ámbito. Matemática- Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Uso de escritura numérica en contextos significativos (hasta 10).**

-Pintar con una tiza un cuadrado con el número 1 adentro, luego otro cuadrado con el 2 y así hasta el 3, el número 4 y 5 va uno al lado del otro (o sea casillero doble), luego el 6 va solo, el 7 y 8 van en casilleros dobles y el 9 va solo, como lo indica la imagen.

-El juego comienza tirando una piedra pequeña al cuadrado del 1, intentando que la piedra caiga adentro sin tocar las rayas externas. Comenzar a recorrer el tejo, siguiendo el orden de los números, sin pisar la raya, donde hay dos casilleros podemos apoyar los dos pies y donde hay un solo casillero apoyar solo uno; seguimos así hasta el 9 donde deben saltar para pegar la vuelta hasta el 1. Recoger la piedra sin apoyar el otro pie. Si no han pisado la raya, continuar el juego tirando la piedra al número 2 y así sucesivamente hasta llegar al 9.

-Si la piedra no cae dentro del casillero, pierde y pasa el turno al siguiente jugador. Quien termine primero el juego es el ganador.



 **Actividad N°4: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural-Ámbito: Matemática-Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Conteo-Lectura de números-Asociación de número-cantidad.**


-El juego al que van a jugar se llama "LA RULETA DE LOS NÚMEROS". Previo a jugar Confeccionar una ruleta casera con materiales reciclables, la indicación para hacerla será enviada al grupo de madres por vía WhatsApp.




JINZ N°1 DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL. JUEGO.

-Para este juego necesitaran: la ruleta, un lápiz negro, piedritas o porotos. Esta ruleta se apoya en la mesa, no gira.

-Comenzar a jugar: la ruleta estará dividida en 8 partes las cuales tendrán un número escrito (mamá elegirá que número colocar), el adulto responsable dará comienzo al juego, coloca el lápiz negro en el centro de la ruleta y lo hace girar, cuando se detuvo el lápiz el niño observa en que número quedo la punta del lápiz, ej. Quedo en el número 7, tendrá que contar 7 piedritas o porotos y los coloca sobre el número correspondiente. Así se continúa jugando hasta completar todos los espacios (el niño también puede hacer girar el lápiz, el adulto responsable puede intervenir preguntando qué número es, si conto bien las piedritas y puede tomar nota de cuales dificultades surgieron si las hay.


 **Actividad N°5: Juego. Núcleo: Juego con reglas. Contenidos: Reglas de juego recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas. Acuerdos entre compañeros de un mismo equipo.**

-JUGAR EN FAMILIA A LA CASITA ROBADA”, sentados en la mesa un adulto responsable separa del maso de carta las numeraciones 1, 2, 3, 4 y 5, luego se debe tallar y dejar una carta sobre la mesa. Así se comenzará el juego, uno por turno el que tenga la carta que coincida con la de la mesa se lleva el pozo hasta que se descarten, el que tiene más carta es el ganador.

 **Actividad N°6: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenidos: Conteo y Lectura de Números.**

-El adulto, le presenta los siguientes materiales: recipiente con tapitas de gaseosa y dados. Se le explica al niño cómo se juega el juego. El niño/a tira el dado y saca del recipiente tantas tapitas como indica el dado. Cuando no queden más tapitas en el recipiente, cada jugador cuenta el total de tapitas que junto y lo registra en una hoja. Al finalizar el juego, comparara cuantas tapitas tiene cada participante.



 **Actividad N°7: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural - Ámbito: Matemática - Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: escritura numérica.**


-Observar (en compañía de un adulto responsable) el video NUMERALIA de Paka Paka, (la docente lo enviara vía WhatsApp).

-Luego se sugiere conversar con el niño de lo que observo en el video.

Docentes: Eliana Perea, Laura Lara, Mabel González, Olga Pérez, Ivana Muñoz, Noemí Olivares, Flavio de la Vega.

JINZ Nº1 DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL. JUEGO.

-Para finalizar con la ayuda del adulto responsable el niño puede escribir los números en la hoja recordando el video.

 **ActividadNº8: Dimencion Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ambito:Matemática. Núcleo:Número y Sistema de Numeración. Contenido:Conteo.**



-EL JUEGO DE LOS BOLOS: Buscar botellas plásticas y las transforman en bolos. Acomodaran los bolos y se toma distancia, con una pelota de media harán puntería, con lápiz y papel anotaran cuantos bolos tiraron los jugadores, el que más tiro es el ganador.


Actividad del Ámbito Educación Física. Contenido: Habilidades motoras básicas de tipo locomotrices.

1. Comenzar la actividad en posición acostado mover: manos, brazos (subir y bajar), piernas (subir, bajar, cruzar), luego mover las piernas en forma de círculos (simular que andan en bicicleta). Después hacer “angelitos” (mover brazos y piernas, juntando y separando).

2. Trotar por el espacio, a la orden de un adulto (un aplauso) saltar, (dos aplausos) saltar y girar, (un silbido) correr y girar.

3. “El colectivo” el colectivo (alumno) recorre las calles, llevando pasajeros (familiares) tomándose de la cintura.

Variante: el colectivo puede cambiar de velocidad (rápida, lenta) y dirección (adelante atrás, doblar para los costados) cuando lo crea conveniente.

 **Actividad N°9: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural-Ámbito: Matemática-Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Identificación de Números Escritos - Lectura de Números.**


-Confeccionar cartones con números del 1 al 10 para jugar al BINGO y tarjetas con los números del 1 al 10. Se necesitarán porotos para que sirvan como fichas.

-El adulto responsable será el encargado de colocar las tarjetas con los números en una bolsita para luego sacar los números cuando comience el juego.

-Comenzar a jugar en familia, se le entregara a cada jugador un cartón con números, el adulto responsable sacara un número (o bolilla) lo dice en voz alta luego lo muestra, a cada jugador, ellos buscan en su cartón, si aparece el número cantado, si lo encuentran le

JINZ N°1 DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL. JUEGO.

pondrán una ficha (poroto) sobre él. Gana el participante que logra completar su cartón primero. También se puede jugar de a dos participantes.

 **Actividad N°10: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural Ámbito: Matemáticas Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Conteo y Lectura de Números.**

Juego de escondida en familia:

- La familia elige un integrante que será la encargada de buscar a los demás.
- La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, puede ser del 1 al 10 o del 1 al 20. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo “ya voy” o “el que no se ha escondido, tiempo ha tenido” y comienza a buscar a los demás.
- Al concentrar a una de las personas escondida tiene que tocarlo con la mano y seguir buscando.
- Si uno de los integrantes quiere ganar y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado casa) y tocarlo.
- Una variante del juego consiste en que el niño/a no debe tocar a quien encuentre, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.
- Luego se le pide al niño/a que busque en revistas números, los recorte y pegue en una hoja.

EQUIPO DIRECTIVO:

- **Directora: Prof. Rosana Atampiz.**
- **Vice - Directora: Prof. Patricia Cornejo.**