

**Guía Pedagógica N° 17.**

**Escuelas:** Antártida Argentina- Anexo C. Pismanta- Dalmacio V. Sarsfield- Presidente Mitre.

**Docentes:** Castro, Flavia- Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez Julieta- Riveros, Fátima.

**Sección:** Sala de 4 años

**Turno:** Único, Mañana, Tarde

**Dimensión:** Formación personal y social- Comunicativa y Artística- Ambiente Natural y Socio Cultural.

**Contenidos seleccionados:**

- Lenguaje: Oralidad- habla y escucha.
- Literatura infantil: Iniciación a la lectura escuche y disfrute de cuentos literarios.
- Artes Visuales: Uso de las manos como herramientas.
- Educación física: Equilibrios, saltos, rolidos, rol.
- Ambiente Natural: Partes externas del cuerpo- Las Plantas- Los animales.
- Matemática: conteo- uso de escrituras numéricas y lectura de números. Iniciación en el conteo y uso de figuras geométricas.

**Título:** ¡Repasamos en familia!

**Propuesta de Actividades.**

**Día 1:**

**1) Repasamos los números jugando:**

**Recursos o Materiales:** Banda numérica (pequeña) del 1 al 10, cara de una osita, tablero y fichas como el que se muestra a continuación:

**Docentes responsables:** Castro, Flavia- Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez Julieta- Riveros, Fátima.



Para tener en cuenta: a la banda numérica la podemos escribir en una hoja y puede ser como la que se muestra:



**Desarrollo del juego:** Los niños deberán reconocer el número escondido por la osita en la banda numérica. El adulto que acompaña presentará la mencionada banda numérica con la cara de la osita tapando alguno de los números de la misma (colocar la banda numérica sobre la mesa para permitir su alcance al pequeño). Por ejemplo:



A su vez deberá decir la adivinanza de la osita para que recién en este momento, el pequeño adivine el número escondido. Luego sacar la osita (silueta de la cara de una osita) y comprobar la respuesta.

Una vez que el pequeño descubra el número que la osita oculta en la banda numérica deberá buscar en las fichas de conitos numerados, el número que descubrió y colocarlo en la cantidad de puntitos que le corresponden al número. Por ejemplo, si sale uno, busco el conito con el número uno y lo colocó en el casillero del tablero que tenga 1 puntito y así sucesivamente.

**Adivinanza:**

Esta osita picarona  
 Hace lío a toda hora.  
 Hoy un número tapo  
 Si lo sabes, ¡dígalo!

- ★ A cada acierto del número, festejar con un aplauso.
- ★ **IMPORTANTE...** se deben tapar todos los números del 1 al 10, es decir si al comenzar se tapó el número 1, luego de que el pequeño haya acertado en su respuesta, proceder a tapar el número 2, y así sucesivamente. Al momento de tapar un número debemos asegurarnos de que el pequeñito no vea qué número es el que tapamos, le podemos pedir que se tape los ojos para poder seguir jugando

- ★ Por último contar en la banda numérica comenzando por el 1 hasta llegar al 10; en este momento, invitar a la pequeño a señalar cada número que va recitando, en la banda numérica.

## 2) Bingo Acuático!

**Materiales:** 4 cartones con números divididos en 6 partes con números escritos del 1 al 10 puestos al azar, 4 lápices negros, 10 papelitos o tapitas (numeradas) del 1 al 10, una bolsa, un balde con agua, una botellas y 4 vasos plásticos en lo posible pequeños.

**Desarrollo del Juego:** Se iniciará la actividad formando cuatro grupos de 2 o 3 personas; el adulto guía del juego, deberá preguntar si saben cómo se juega al bingo y si no lo saben explicar: Cada grupo tendrá un cartón con seis números del 1 al 10, y el adulto que guía tendrá las pelotitas o fichas (tapitas) numeradas del 1 al 10 que sacará de a una de la bolsa. El pequeño marca con una cruz el número que sale y el que completa el cartón primero gana.

- ★ En el bingo acuático para marcar cada número, un integrante de cada grupo que tenga ese número en el cartón deberá llevar saltando en dos piernas el vaso plástico que habrá en su mesa hasta el balde con agua y echará en la botella ubicada cerca del balde la cantidad de vasos de agua según indica el número que haya salido, por ejemplo: si salió el número 2, serán 2 vasos de agua.
- ★ Si son varios los grupos que tienen ese número, esperan el turno para colocar los vasos de agua. Luego deberá volver a la mesa con el vaso vacío saltando en un pie.
- ★ Una vez sentados todos los participantes de los grupos que tienen ese número se hará una cruz con el lápiz negro sobre el cartón. El primer grupo que marque todos los números será el ganador al que todos felicitaron con un gran aplauso.

*Ejemplo de cartón para el bingo:*

	2	4	1
<u>Día: 2</u>	5	6	3
Mi			

“Practico  
Nombre”  
3

**Docentes responsables:** Castro, Flavia- Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez Julieta- Riveros, Fátima.

Utilizamos las tarjetas de nombres de los integrantes de la familia que confeccionamos en las guías anteriores. El adulto que acompaña, debe colocar todos los carteles sobre la mesa y a continuación pedirle al pequeñito que busque su propio nombre. En esta oportunidad el adulto que acompaña deberá filmar al pequeño y enviarle el video a la seño.

- 1) Una vez que haya reconocido su nombre, podrá realizar el dibujo que él desee, colorear y firmarlo: escribir el nombre. Se puede ayudar con su cartel. En este momento, al igual que anteriormente, el adulto que acompaña deberá filmar al pequeño y compartir el video a la seño.
- 2) Recuerden: todos los trabajitos que realizamos deben ir firmados por el pequeñito con su nombre.

### **Día: 3**

#### **“Nuestro cuerpo”**

- 1) Observamos y dialogamos sobre la imagen que vemos; el adulto que acompaña debe preguntar:



- ¿Qué observamos en la imagen?, ¿Son todos iguales?, ¿En qué se parecen a nosotros?

Establecemos semejanzas y diferencias.

¿Saben cómo se llaman esta parte del cuerpo? (y la señala) ¿para qué las utilizamos? ¿Qué pasa si nos falta alguna?

### **Día: 4**

Con ayuda de un integrante de la familia, en una hoja A4 dibujamos nuestro cuerpo, teniendo en cuenta cada una de sus partes. Luego la decoramos con los materiales que tenemos en casa (papeles de colores, polenta, porotos, etc.)

- 2) Proponemos a los chicos realizar un póster de ellos mismos, se sugiere acostarse sobre un pliego grande de papel: puede ser de diarios, de hojas de revistas pegadas entre sí, luego se contornea la figura con algún marcador.

Dialogamos sobre las diferentes partes que aparecen en la silueta.

- 3) Un integrante de nuestra familia realiza pequeños carteles con los nombres de las partes externas de la silueta: CABEZA, TRONCO, BRAZOS, MANOS, PIERNAS, PIES. Recuerden escribir en imprenta mayúscula.

Colocar los carteles en la silueta según corresponda.



#### **Día: 5** Escuchamos las adivinanzas

De qué animal es  
el nombre,  
Que vigila la vida  
del hombre  
(El perro)

Soy astuto y  
juguetón  
y cazar un ratón  
es mi mayor  
afición  
(El gato)

El roer es mi trabajo,  
el queso mi aperitivo  
y el gato ha sido  
siempre  
Mi más temido  
Enemigo  
(El ratón)

- A partir de guantes en desuso o cartulina (realizando rollitos del tamaño de los dedos) o de telas, realizamos un títere de dedo de alguna mascota que elijamos.
- Elegimos un nombre para cada títere.



#### **Día 6:**

- 1) Mamá me lee el cuento "La semillita dormilona" Luego, dibujo los personajes que aparecen en él y los coloreo. También en una hoja dibujo una plantita con flor, y la decoro pegando porotos y yerba. A continuación cuento ¿Cuántos pétalos tiene la

flor? Escribo el número. *La seño enviará el cuento por WhatsApp, al grupo de padres.*

- 2) Buscamos en casa semillas, una cáscara de huevo o vasito de plástico, cuchara de plástico para luego realizar el proceso de germinación de la semilla. Utilizamos la cáscara de huevo o diferentes recipientes para plantar brotes, semillas, etc. Colocar las macetas en lugares diferentes y llevar un registro de su crecimiento: al aire libre, al lado de la ventana, dentro de la casa, al lado del calefactor, etc. Lo regamos y lo cuidamos.
- 3) Confeccionamos al “Señor Pepe Loco” y seguimos el crecimiento de su pelo. (Una cabeza hecha con una media fina, aserrín y alpiste. En pocos días se llena de pelitos verdes.

### **Día 7:**

- 1) Jugaremos todos al "*Juego de la Oca*". Pondremos en el suelo un camino de cartulinas de colores con las formas geométricas que conocemos (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo.). Además en una hoja un integrante de la familia escribirá las normas del juego, que serán las siguientes:

- Círculo  avanzas dos figuras.
- Círculo  retrocedes dos figuras.
- Círculo  te quedas en el lugar.
- Cuadrado rojo retrocedes dos figuras.
- Cuadrado amarillo vuelves a tirar.
- Cuadrado azul avanzas tres figuras.

Irán tirando de uno en uno con un dado gigante de cartulina que fabricaremos entre todos con una caja , y ganará el que consiga llegar el primero a la figura final.

- 2) **Tejo de Figuras:** Objetivo del juego: Reconocer figuras.

**Materiales:** Un cubo de figuras geométricas (círculo, triángulo y cuadrado), dibujo de un tejo o rayuela en el piso.

**Desarrollo del Juego:** Realizar sobre el piso un tejo y dentro de cada casillero dibujar o pegar la imagen de las figuras geométricas (como se muestra en la imagen). Para comenzar el juego, lanzar el dado, luego desplazarse o intentar saltar hacia la figura que salió, quien toqué el borde del casillero pierde su turno y continúa el próximo participante. En caso que no pierda su turno, deberá lanzar el dado hasta llegar a la meta. Jugar con algún integrante de la familia.



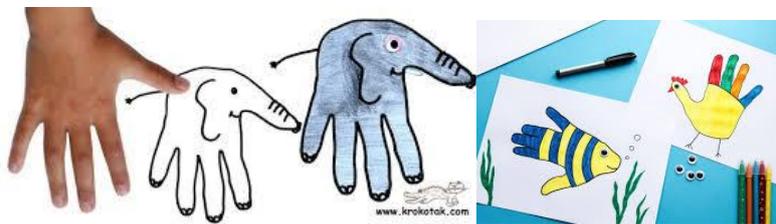
- 3) En familia realizar las marionetas de las figuras geométricas en cartulina y decorarla de forma divertida con los materiales que tenemos en casa, dialogar con el niño: que forma tiene, cuántos lados tiene, a qué se parece.



### **Día: 8 Artes visuales; Plástica**

1) Charlamos en familia, observamos nuestras manos, imaginamos que animales podrían ser según las posiciones en que las pongamos. Podemos jugar con las sombras que se proyecten en una pared para ver mejor los resultados de los animales imaginados. Pueden ayudarse con una linterna o luz de celular, la colocan delante de sus manos y busquen proyectar las sombras en las paredes.

2) Sobre una hoja de papel marcamos el contorno de una de nuestras manos en la posición en la cual podemos terminar de dibujar un animal. A modo de ejemplo están las imágenes de abajo, solo pueden copiar una de ellas, deben crear al menos dos animales con otras posiciones de manos.



3) Pintamos nuestros animales con lo que tenemos a nuestro alcance, lápices de colores, crayones, marcadores, etc.

¡A disfrutar de la imaginación!

---

**Docentes responsables:** Castro, Flavia- Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez Julieta- Riveros, Fátima.



Observen la siguiente imagen de la obra llamada “El Jardín” de Joan Miró.  
¿Qué ven en la obra? ¿Qué imaginan que pintó? ¿Qué colores reconocen? ¿Qué figuras geométricas pueden reconocer?

¡Ahora a trabajar! Recortar sobre papeles que tengan en casa, formas geométricas, tantas figuras como cantidad de letras que tenga su nombre: por ej. mi nombre Flavia tiene 6 letras, yo debería tener 6 figuras. En cada trozo de papel, (si fuese en papeles blancos deberán colorearlos) escribir bien grande las letras de su nombre, una letra por papel, luego deben pegarlas en orden para poder leer sus nombres, sobre una hoja más grande. No olviden sacar una foto de sus trabajos y compartirlas en los grupos así todos disfrutamos de sus trabajos.

**Educación Física:** El Profesor Gabriel Cuevas enviará un video de Educación física, donde trabajaremos; “Equilibrio, saltos, rolidos y rol”.

1) Confeccionamos un circuito simple con estaciones, Observando el video del Profe Gaby.  
¡ESTACIÓN 1!: dibujamos líneas rectas y curvas en el piso para que el niño camine haciendo equilibrio.

¡ESTACIÓN 2! Dibujar líneas paralelas para que puedan caminar sin tocarlas

2) Observamos y escuchamos atentamente al Profe Gaby en su video  
- Invitamos a los chicos que se desplacen sobre una manta o colchón (los que tengamos en casa) sobre su eje de forma de un tronquito.

-Rodar hacia la derecha y luego a la izquierda. Combinar las rodadas con brazos en distintas posiciones. Rodar con el cuerpo extendido y luego con el cuerpo flexionado.

Hacer rol como lo muestra el video:

Rol adelante: apoyando las manos en la colchoneta y el adulto responsable toma la cabecita y le ayudamos empujando los pies.

Hacer vertical: el pequeño/a apoya las manos en el piso y caminando por la pared, como lo muestra el video, logra hacer la vertical de forma segura.

**Equipo de Conducción: Prof. Claudia S. Garay- Prof. Rosa E. Reiloba.**

**Docentes responsables:** Castro, Flavia- Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez Julieta- Riveros, Fátima.