

GUIA PEDAÓGICA N°17

JINZ N°18

CUE: 7000962-00

Docentes: Rosario Páez, Romina Vedia, Nora Torres, Yuliana Villegas, Estela Lucero, **Docentes Especiales:** Gabriela Pinto, Sebastián Zevallos, Mariela Salina.

Sala: 4 años

Turno: Mañana y tarde

DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL

Ámbito: Matemática

Núcleo: Número y sistema de numeración

Sistema de numeración

Recitado de la sucesión ordenada de números.

Conteo

Lectura de números

Los problemas y la enseñanza del número

Los números para comparar cantidades: igualdad “mayor que” “menor que” y desigualdad “tantos como”

Los números para calcular

Espacio.

Núcleo: Representación del espacio en el niño. El espacio como modelo teórico para el desarrollo de la geometría.

Relaciones espaciales: Delante - Atrás, De un lado a otro, Dentro – Fuera.

Iniciación en el conocimiento de figuras geométricas.

Iniciación en el conocimiento de la capacidad.

Título de la propuesta: ¡JUGANDO APRENDO!

ACTIVIDAD N°1



CREAMOS UN DADO GIGANTE: Comenzamos a jugar en familia. Previamente se confeccionara el gigantodados, con una caja de tamaño mediado (cuadrada) que tengamos en casa, la forramos y dibujamos las constelaciones (puntos) correspondientes. ¡Ahora si conocemos el juego!

JUGAMOS AL “DADOS Y DEDOS”

Presentamos los elementos del juego explicado que consiste en tirar el dado, contar los puntos que hayan salido y luego. Podrán participar 2 integrantes de la familia. Un

participante (niño) es el encargado de arrojar el dado en un primer momento, el otro jugador (adulto) deben señalar con sus dedos la cantidad que indica el dado cuando



caiga, mostrándole al niño, las reglas de juego. Podrán registrar los puntos de cada uno en algún papel pegado en la pared. Luego se invierten los roles.

Para saber quién gana se invita a que el niño busque la estrategia para determinar el ganador. ¿Cómo podemos saber quién gana? Se podrá realizar conteo o comparar cantidad más o menos.

Educación Física Prof. Sebastián Zevallos

Dimensión Formación Personal y Social

Ámbito Educación Física

Contenido: Conociendo mi cuerpo y el espacio.

Actividad n°1

Comenzamos a trotar suavemente por todo el espacio a trabajar, luego del primer minuto comenzarán a realizar movimientos circulares con los brazos hacia adelante primero, luego hacia atrás y finalizarán caminando durante 1 minuto con ejercicios de respiración.

Marcamos 10 puntos en el suelo formando así un círculo de aproximadamente 5 metros de radio, cada punto llevara un numero desde el 1 al 8, en el medio del mismo pondrán una cajita de aproximadamente 50 cm², con las pelotitas de media de la actividad anterior jugarán a “EMBOCANDO EN LAS CAJITAS” que consiste en que cada integrante de la familia de a uno a la vez pasara a realizar lanzamientos parándose en el primer punto, y lanzamos hasta embocar la primer pelotita, una vez concretado esto pasarán al siguiente punto y así hasta cerrar el círculo, el integrante de la familia que lo cierre con menos lanzamientos será el ganador.

Luego de la actividad lúdica, comenzarán la vuelta a la calma con ejercicios de respiración y estiramiento, parados con los pies separados, respiran profundo y extenderán un brazo y moviéndose hacia el lado opuesto, luego con el otro brazo realizarán idénticos movimientos.

ACTIVIDAD N° 2

¡CARRERA POR LA CASA!

Esta propuesta consiste en que el niño, junto con un adulto u otro miembro de la familia, jueguen a una “carrera” para ver quién llega primero a un sector de la casa

previamente pautado. Cada número que salga en el dado corresponderá a la cantidad de pasos a realizar. Se podrá partir, por ejemplo, del comedor, y el lugar de llegada sería la habitación. Cada familia decidirá, de acuerdo con su realidad, qué sectores utilizarán para el juego.

Importante: las familias deben acompañar a los niños en el conteo de cada constelación del dado, para que puedan ir paulatinamente apropiándose de la noción de número y su implicancia.

Puesta en común: Dialogar, ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué tuvimos que hacer para jugar? ¿Hubo dificultades? ¿Quién fue el primero? ¿Y el último termino? ¿Respetaron los turnos?

Música Prof. Mariela Salina

Dimensión Comunicativa y Artística

Ámbito Música

CONTENIDOS:

- Reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático.

Actividad N°1

- Escuchen la canción “Camino por la selva” https://youtu.be/Y_Qr50S0-B8
- Conversen sobre que animalitos menciona. ¿Qué sonido emite cada uno? ¿Pueden imitarlos?
- Canten y dramaticen los movimientos de cada animalito.

ACTIVIDAD N° 3

1) Juego en familia: “Delante – Atrás”

Materiales: Pelota de diario

Procedimiento: Organizamos a la familia en semicírculo, con una pelota cada participante. Mamá ira dando indicación: “Delante de la nariz, detrás de la espalda, delante del ombligo, detrás de la rodilla”. Ahora cantamos una canción: “Saca una pelota la hago bailar, la ruedo adelante y la guardo detrás”.

Reflexionamos y hablamos: ¿Te gusta la canción? ¿Qué hacían con la pelota? ¿Te costó mover la pelota adelante y atrás?

2) Juego: “Dentro – fuera”

Procedimiento: Mamá dibuja un círculo, para cada participante. Todos los integrantes se situarán “dentro” del círculo para dar comienzo al juego. Mamá dirá en voz alta

“dentro, fuera, dentro, fuera...” y los participantes saltarán según lo que diga. El juego irá cada vez más rápido y de forma aleatoria: “dentro, dentro, fuera, dentro, fuera, fuera”. Los que se equivoquen serán eliminados y al final se le dará un aplauso al ganador.

Charlamos en familia: ¿Te agrado realizar el juego? ¿Te costó saltar dentro y fuera del círculo?

Artes Visuales Prof. Gabriela Pinto

Dimensión Comunicativa y Artística

Ámbito Artes Visuales: Plástica

Contenidos: Construcción de objetos de carácter lúdico que inviten al juego dramático y al compromiso corporal.

Texturas del entorno.

Actividades:

Observa atentamente la fotografía: ¿Qué ves en ella? ¿Es un instrumento? ¿Es de juguete? Ahora haremos sólo la guitarra: busca cartón con dibujos o de colores, una caja, una tabla, como la de cajón de frutas, hilo, piola y pegamento. Con ayuda recorta la forma de la guitarra y el cuello será la tabla. Ahora pega sobre la caja (que no se vea) unos palitos en la punta para atar las cuerdas, y recuerda hacer el agujero para la “boca”.



Ahora te puedes poner al lado y sacar una foto para mandársela a la seño.

ACTIVIDAD N° 4

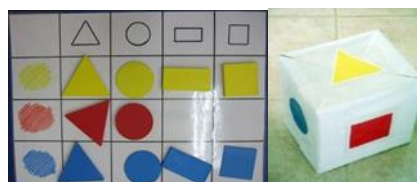
En familia observamos el siguiente video: Figuras geométricos - Cantando Aprendo a Hablar <https://youtu.be/UJYAkdcZYuw> . Luego conversamos: ¿qué figuras nombra la canción? ¿A qué se parece el círculo? ¿A qué se parece el cuadrado? ¿A qué se parece el triángulo?

¡A DIVERTIRNOS! En familia bailamos y cantamos juntos. Enviar video del momento.

ACTIVIDAD N ° 5

¡A DIVERTIRNOS! JUEGO: “Lotería”

Material: Afiche o tableros individuales, dado con diferentes formas (círculo, cuadrados y triángulo), fichas (formas geométricas)



En familia recordamos las figuras geométricas

triángulo, cuadrado y círculo, armar un dado con las diferentes figuras geométricas. Luego un integrante de la familia tira el dado observar en que forma cae; después

buscar la ficha correspondiente y colocarla sobre el tablero. Repetir hasta completar tablero.

Dialogamos acerca de las figuras geométricas: ¿Qué figuras tenía el dado? ¿Te resultó fácil?

RECORDAMOS: El triángulo tiene tres lados y tres puntas que son los vértices, el cuadrado tiene cuatro lados y cuatro puntas que son los vértices y que el círculo no tiene lados.



Con ayuda de la familia buscamos rollitos de papel higiénico y realizamos formas geométricas por ejemplo: un cuadrado, un triángulo o un círculo para luego usarlos como sellos para estampar. Buscar una hoja blanca, colocar en un plato temerá y con los sellos estamparlos en toda la hoja.

Educación Física Prof. Sebastián Zevallos

Dimensión Formación Personal y Social

Ámbito Educación Física

Contenido: Conociendo mi cuerpo y el espacio.

Actividad n°2

Comenzamos a trotar suavemente por todo el espacio a trabajar, luego del primer minuto comenzarán a realizar movimientos circulares con los brazos hacia adelante primero, luego hacia atrás y finalizarán caminando durante 1 minuto con ejercicios de respiración.

En esta actividad le pediremos a un mayor que la supervise y que comience con la misma haciendo de oso dormilón, donde el oso estará durmiendo en una esquina del espacio donde jugarán y los demás integrantes de la familia serán las abejas que lo despertarán con sus zumbido y molestándolo. Al despertar el oso saldrá en busca de las abejas y las que atrape las llevara a la cueva, donde se quedarán hasta que atrape a las demás, la última abeja será la ganadora.

Luego de la actividad lúdica, comenzarán la vuelta a la calma con ejercicios de respiración y estiramiento, parados con los pies separados, respiran profundo y extenderán un brazo y moviéndose hacia el lado opuesto, luego con el otro brazo realizarán idénticos movimientos.

ACTIVIDAD N° 6

¡JUGAMOS A LAS MEDIDAS DE CAPACIDAD!

Experiencia con agua

En familia realizamos dos equipos que representen un color, los equipos se colocaran formando una fila. Cada



grupo tiene dos jarras (o pueden ser botellas) deben ser preferentemente de 1 litro uno llena de agua (del color del equipo) en el punto de partida, y otra vacía, en el punto de llegada.

El juego consiste en llenar la jarra transportando agua en un vaso. Terminar el juego con todos los integrantes del equipo haya pasado. Luego, se les presentara varillas (largas y cortas) se preguntara con cual creen que es posible medir. Se elegirá, entre todas, la más adecuada (siempre y cuando sean las dos iguales) un integrante del grupo adulto deberá introducir la varilla en el agua, sacarla y luego comparar ambas varillas, para determinar el ganador. Mandar foto a la seño.

PARA SABER MÁS: La capacidad mide la cantidad de líquido que cabe dentro de un objeto. Por ejemplo, la capacidad de una botella es la cantidad de líquido con la que podemos llenarla.

Música Prof. Mariela Salina

Dimensión Comunicativa y Artística

Ámbito Música

CONTENIDOS:

Reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático.

Actividad N°2

- Pónganse cómodos y escuchen la canción “Los números bailarines”
<https://youtu.be/zSnhk803CAQ>
- Conversen. ¿De qué habla la misma? ¿Recuerdan qué dice el número 1? ¿Qué le pasa al 2? ¿Qué hace el 7? ¿Qué come el 8? ¿Cuál es el número que toca el tambor?
- ¿Cuántos años tienen ustedes? ¿Qué hace ese numerito en la canción?
- Dibujen, pinten y adornen el mismo.
- Les propongo que canten y vayan realizando los movimientos de cada numerito que la canción propone.

ACTIVIDAD N° 7

¡JUGANDO CON TAPAS Y CONTANDO!

En familia juntamos tapitas de gaseosas (solo 10). Una vez que tengamos todas las tapitas las contamos colocándolas en fila y mandamos audio o video al grupo.

Jugamos con las tapitas que ya usamos. Se invitará que los niños realicen agrupamientos de diferentes cantidades; puede ser por su color, tamaño, (siempre hasta 10) hacemos el conteo y vemos donde hay más, donde hay menos o si hay igual cantidades, con ayuda de un adulto escribimos en una hoja el número o la cantidad que corresponde.

10 5

Artes Visuales Prof. Gabriela Pinto

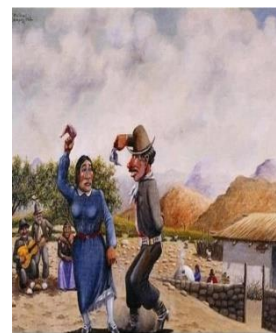
Dimensión Comunicativa y Artística

Ámbito Artes Visuales: Plástica

Contenidos: Construcción de objetos de carácter lúdico que inviten al juego dramático y al compromiso corporal.

Actividades:

Observa atentamente la pintura “La zamba” del pintor argentino Molina Campos, ¿Qué ves en ella? ¿Qué están haciendo los personajes? ¿Cómo están vestidos? Ahora, ¡Vamos a vestirnos para representarlos! ¡Qué divertido! ¡Seremos gauchos o paisanas! Con ayuda en casa, buscamos telas, polleras o pantalones (bombacha de gaucho) camisa o blusa, sombreros, pañuelos, cintas celeste y blanca, luego de estar vestidos, hacemos unos pasos de alguna zamba reconocida ¿Te animas?



la zamba | Molina campos, Gaucho,

Ahora en casa nos toman una foto para enviársela a la seño.

ACTIVIDAD N° 8

¡A COLAR TAPAS!:

Se elegirá un solo color de tapas para jugar (10), se pueden jugar de 2 o más jugadores. Necesitamos un recipiente con agua cada jugador, en el colocamos las tapas de colores.

Cada jugador tendrá dos tenedores para atrapar y sacar las tapas. Utilizando un cronometro de tiempo para el juego. Terminado el tiempo pautado, cada jugador iniciara el conteo de las tapas que pudo sacar. ¡Gana el jugador que saco más tapas!

Puesta en común: Dialogar, ¿con qué material jugaron? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos números tiene? ¿Cuántas tapitas necesitaron? ¿Cómo las buscaron? ¿Quién fue el primero? ¿Y el último?

Directora: Etelvina Rojas.