

Áreas curriculares: Dimensión formación personal y social- Dimensión comunicativa y artística

GUÍA Nº 13

ESCUELA: ENI Nº 62

DOCENTES: MULET ERICA- FLORES MARISA-SECIN YAMILA- BECERRA

CECILIA.

PROFESORES DE ESPECIALIDADES: VEGA NANCY- GONZALEZ MARIANA
GONZALEZ CAROLINA.

SALA: 4 AÑOS

CICLO: INICIAL

TURNO: MAÑANA Y TARDE

Áreas curriculares: Dimensión formación personal y social- Dimensión comunicativa y artística.

Título de la propuesta: “Se divierten jugando con los números”

Contenidos:

- Reconocer los números del 1 al 5.
- Correspondencia número y cantidad del 1 al 5.
- Conteo.
- La canción como recurso didáctico.
- Juegos reglados.
- Reconocimiento y audición de diferentes instrumentos de la orquesta.
- Iniciación en el conocimiento de las diferentes formas de lanzamientos de diversos objetos.

▪ **Línea:** exploración gráfica hacia la forma. **Espacio:** bidimensional y tridimensional. **Color:** apreciación de obras artísticas.

Capacidad General:

- Resolución de problema.
- Aprender a aprender.
- Pensamiento crítico.

Capacidad Específica:

- Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.
- Actuar con iniciativa propia, reconociendo y valorando sus propias posibilidades.
- Dar razones sencillas y plantear interrogantes frente a diversas situaciones.

ACTIVIDADES

Actividad Nº 1

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

1. En familia vemos el cuento musical “Pedro y el lobo” (el video será enviado por whatsapp) ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?

Áreas curriculares: Dimensión formación personal y social- Dimensión comunicativa y artística

Actividad Nº 2

ÁREA CURRICULAR ARTES VISUALES/ PLASTICA

En la siguiente actividad se explorarán algunos códigos visuales mediante la percepción de la obra del artista Wassily

Kandinsky “Amarillo, Rojo y Azul”, para lo cual necesitarán los siguientes

Materiales: hoja blanca, marcador crayón negro, Marcadores de colores (lo que tenga en casa para pintar).



Para iniciar la actividad, el chico observará la reproducción de la obra del artista, luego le preguntará: ¿Qué ve? ¿Qué colores observa? ¿Qué formas observa? Le propondrá seleccionar de la obra cinco elementos (líneas, círculos, figuras geométricas) es conveniente que amplíe en el monitor o pantalla para visualizar con mejor detalle las imágenes. Para llevar a cabo la actividad, el niño registrará sobre una hoja las líneas y formas que seleccionó, luego pintará la producción. Reservar el trabajo para la siguiente actividad.

Actividad Nº 3

En familia bailar y cantar la canción de los ratoncitos. El twist los ratoncito”

“Dúo tiempo de sol” <https://youtu.be/gqpgZBtUt78>.

Luego jugar con nuestros deditos imaginando que son ratones y jugar con la canción. Para culminar mandarle por video a la señorita como bailas y aprendiste la canción.

Actividad Nº 4

Invitar a la familia jugar al “CONTEO”, para jugar a este juego se necesita elementos: Un dado y una bandeja o taper con elementos iguales como tapitas, cucharitas, pelotitas, etc.

La consigna del juego es: Un integrante de la familia arroja el dado, toma la cantidad de elementos (tapitas, cucharitas, pelotitas) que éste indica y verificar el procedimiento con la familia. Sugerimos a los papás que en el dado que utilicen tapen con una cinta el número 6 ya que en esta guía solo están trabajando hasta el número 5.

El juego finaliza una vez que todos los integrantes de la familia jugaron.

Actividad Nº 5

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

Presentación del juego:

Áreas curriculares: Dimensión formación personal y social- Dimensión comunicativa y artística

Bolos Locos: invitar a toda la familia a participar. Delimitar el espacio de juego, se colocan en varias filas menos el jugador que es el lanzador y se sitúa en frente del resto de los participantes a una distancia determinada de 2 a 3 metros. Con una pelota tendrá que dar al mayor número de bolos (participantes). Estos al ser tocados deben tirarse al suelo. El lanzador tiene 3 tiros para derribar todos los bolos.

Los bolos son locos y se podrán desplazar por un espacio acotado.

Variante: Los bolos se podrán desplazar con los tobillos atados (sin apretar con la cuerda).

Reflexión sobre lo vivenciado.

Actividad N° 6

JUGAMOS A PESCAR”

Los niños dibujarán con ayuda de mamá, una cantidad de 5 pececitos en cualquier material que tengan en casa, luego lo recortarán y los colocarán en una caja, o en una bolsa.

Participantes: 2 o 3

Todos los participantes se colocarán en ronda y comenzarán a tirar un dado, deberán sacar la cantidad de pececitos que indique el dado de la caja.

Al terminar la ronda contarán cuantos pececitos sacó cada uno y ganará el que tenga más.



Actividad N° 7

A jugar a carrera de autos, para este juego necesitarás un tablero, un dado, un auto y una ficha para cada jugador.

Luego los jugadores ubicarán sus autos en la largada y tiran sus dados, simultáneamente avanzan el número de casillas que indican los dados. Gana el jugador que logre dar dos vueltas completas y llegué a tocar la bandera de llegada en la segunda vuelta.

Áreas curriculares: Dimensión formación personal y social- Dimensión comunicativa y artística

Actividad Nº 8

Se les propone a las familias realizar una búsqueda del tesoro, para ello necesitarán hojas, tijera y marcador.

Luego deberán confeccionar tarjetas con los números del 1 al 5 con ayuda de mamá, los esconderán en algún ambiente de la casa sin que los chicos los vean y a continuación lo llamarán para que empiece la búsqueda de números, cuando las encuentren tiene que decir en voz alta ¿Qué número es? Al finalizar podrán ordenarlos.

Actividad Nº 9

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

1. Escuchamos la canción “Golpea, sacude y rasca” (el video será enviado por whatsapp) ¿Conoces alguno de los instrumentos que aparecen en el video? ¿Cuáles son?

a) Buscamos con ayuda de un adulto elementos de la casa que suenen como panderos, triángulo, claves (dos palos de escoba de 20cm), triángulo, güiro (rayador) y cascabeles con todos haremos una gran orquesta.

b) Al escuchar nuevamente la canción, cada integrante de la familia tocará en el momento que lo indique la música, el o los instrumentos que haya elegido.

Actividad Nº 10

ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES/ PLASTICA

La segunda actividad es continuidad de la anterior, en que se trabajará el espacio tridimensional mediante la construcción de un Móvil con papel. Para llevar a cabo estas intenciones necesitarán.

Los siguientes materiales: el trabajo gráfico de la actividad anterior, tijera, pegamento o cinta adhesiva, cordón o lana. Para iniciar la actividad, el chico observará nuevamente la obra de artista trabajado con anterioridad, luego se le propondrá recortar las formas dibujadas (solo o con la ayuda de un adulto) luego pegará o enhebrará una las formas recortadas una a bajo de la otra, siguiendo la trayectoria del cordón.



Finalmente colgará el Móvil en un espacio de la casa.

Actividad Nº 11

Armar un rompecabezas para ello, deberás tener hojas rectángulo en cada una de ellas dividirla en dos (te quedará un cuadrado), con la ayuda de mamá en un cuadro

Áreas curriculares: Dimensión formación personal y social- Dimensión comunicativa y artística
dibujarás el número 1 y luego los otros números (el 1 al 5) y en el otro cuadrado que te quedó vacío pegar figuritas, depende el número correspondiente.

Jugar armar el rompecabezas uniendo las piezas, el número con la figurita que corresponde.



Actividad Nº 12

El juego consiste en llenar los espacios del cartón de huevo con piedritas, fichas, legumbres, botones, etc. haciendo coincidir el número con la cantidad, los números (mamá, papá o algún hermano) se colocarán en una bolsa y deben estar escritos en papel del 1 al 5. Se juega por turnos de 2 a 4 participantes y gana quien complete primero su cartón.

Luego cada participante debe tener varias piedritas, fichas, legumbres, botones, etc. para realizar el conteo. Por último gana el que llena el primer cartón.



Actividad Nº 13 **ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA**

Recordar lo trabajado por medio de la indagación. Explicación del juego.

Embocar: delimitar el espacio de juego. Marcar una línea en el suelo donde se ubican los lanzadores, que deben embocar en palanganas o cajas con diferentes puntajes, distintos objetos. Dichos lanzamientos tienen que ser con una mano, dos manos, con el pie, con la cabeza, con el brazo. Utilizar la música para dar comienzo al juego.

Invitar a toda la familia a participar.

Variante: colocar puntaje a los objetos que lanza.

Se realiza una breve conversación del juego.

Actividad N° 14

Se invitará a jugar a ponerle las patitas a la araña Winsi, se necesitarán cartulina o cartón y broches. Realizarán 5 círculos que simularán las panzas de las arañas (la imagen se enviará al grupo de padres), cada una tendrá un número asignado en su panza (como lo indica la imagen) el adulto dirá el número y el niño deberá contar la cantidad de patitas (broches) que deberán ponerle (podrán mostrar la banda con los números).

Una vez que finalicen el juego guardarán los materiales.

Equipo de conducción Directora: CAVALIER, Carina. Vicedirectora: MANSUT, Claudia.