

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

GUÍA PEDAGOGICA N°15

Escuela: Normal Superior Sarmiento. Jardín “Bienvenida Sarmiento”.

Sala: 5 años. **Nivel:** Inicial. **Turno:** Tarde.

Docentes: Prof. Botas, Vanina. Prof. Navas, Noelia; Prof. Ramet, Carina. Prof. Rivero, Cintia. Prof. Saavedra, Flavia Erica. Prof. Seva, Sara. Alumna Residente de Educación Física: Videla, Agostina.

Área Curricular: Identidad, Convivencia, Lenguaje, Juego Reglado, Matemática, Música, Educación Física y Artes Visuales.

Capacidad general: Comunicación, aprender a aprender.

Capacidad específica: Expresar, por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones argumentando oralmente sus puntos de vista.

Buscar y solicitar ayuda en los procesos de aprendizaje.

Contenidos: **Identidad:** Respeto por la opinión del otro. **Convivencia:** Hábitos, ayuda y colaboración. **Lenguaje:** Atención a los intercambios y conversaciones para intervenir, espera de turno para hablar, escucha atenta **Juego: reglado.**

Matemática: Sistema de numeración: conteo hasta el N° 26, representación gráfica de cantidades y números escritos.

Educación Física: El cuerpo y los objetos en el espacio y en el tiempo. **Artes Visuales:** Textura visual. **Música:** La Voz. La voz hablada. Articulación, modulación y expresividad. Disfrute en la participación del repertorio de canciones adecuadas al nivel.

Título de la Propuesta: Con los números y contando me divierto

Día 1: Jugar **A llenar el tablero” con el dado que realizamos en la guía N°4**

Materiales:

-Hacer un tablero con 24 celdas para cada jugador como muestra la imagen

- Dados - Tapitas, porotos, etc.

Reglas de juego Jugadores: 2 o más.

El tablero tendrá 24 casilleros o más y cada jugador tendrá un tiro por ronda. Cada jugador tirará el dado y tapaná en el tablero tantas celdas como indica el dado con porotos, tapas etc.

Ganará el que primero completa todas las celdas.

Música: Título: Jugamos con la música.

Título: La familia

Tablero					

Docentes Responsables:

Prof. Botas, Vanina

Pof. Navas, Noelia

Prof. Ramet, Carina

Prof. Flavia Erica Saavedra

Prof. Rivero, Cintia

Prof. Sara Inés Seva

Alumna Residente de Educación Física: Videla, Agostina

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

Actividades

1 Escucha atentamente la canción infantil: “Mi familia”

<https://youtu.be/odl6zy0xPPQ>

A Escucha la melodía completa ¿La habían escuchado antes? La cantamos acompañados de la música moviendo diferentes partes del cuerpo.

Forma una hilera con el grupo familiar, sentados o parados, como sea más cómodo para todos, cante acompañado de algún objeto sonoro como 2 tapas de ollas, raspar una cucharita sobre un rayador de verdura, o tapers.

B Al cantar mueve las diferentes partes del cuerpo imitando el contenido de la canción, mientras sacude tiras de papel realizando acciones como giros en el lugar.

Día 2: Jugar “A contar cuántas celdas pude tapar”, con el dado que realizamos en la guía N°4 y el tablero realizado el día 1

Materiales: Un tablero para cada jugador

- 2 Dados- Tapitas, porotos, etc.

Reglas de juego

Jugadores: cada participante tiene un límite de tiros, puede tirar 8 veces los dados. Jugamos así, cada jugador tirará los dados y tatará con tapas de gaseosas, porotos etc., en el tablero tantas celdas como indica la suma de los dados para saber quién ganó al finalizar cada jugador tendrá que contar cuántas celdas pudo tapar.

Escribir el número de la actividad en el cuaderno, al lado copiar el título del juego: A contar cuántas celdas pude tapar. Luego registrar en el cuaderno dibujando la cantidad de celdas que tapaste.

Día 3:

Educación Física: Actividad de Desarrollo:

Entrada en calor: “La Bola Mágica”: Un integrante de la familia, posee la bola mágica (puede ser “invisible” o cualquier tipo de pelota), y le dice a los participantes en qué tipo de animal deben convertirse. Los mismos deberán expresarlos con el cuerpo y con sonidos desplazándose libremente en el espacio.

Actividad principal:

Utilizaremos una caja y una pelota, de cualquier tamaño. Pero, tener en cuenta que la caja debe ser más grande que la pelota. Realizaremos lo siguiente:

- Ubicamos la pelota dentro de la caja, luego adelante, después atrás.
- Ubicamos la pelota a un lado de la caja, luego al otro

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

- Ubicamos la caja a una distancia corta (1 metro aproximadamente), y trataremos de embocar la pelota dentro de la caja (se debe ir alejando la caja en cada lanzamiento)

Luego, solo utilizaremos la pelota y realizaremos los siguientes movimientos:

- Arrojamus la pelota hacia arriba y atraparla, con las dos manos
- Arrojamus la pelota hacia arriba y atraparla, con una mano y después con la otra
- Arrojamus la pelota hacia arriba con una mano y atraparla con la otra.

Juego: “El Semáforo”

Consiste en que cada integrante de la familia, simule ser un auto, pero uno será el semáforo e indicara con cada color diferentes acciones: Rojo: Detenerse / Amarillo: Caminar despacio / Verde: Trotar

Vuelta a la Calma: Sentados en el suelo como indios, simulamos con las manos que somos un globo y luego inflamos estirando los brazos hacia arriba respirando profundamente, luego lo desinflamos bajando las manos al piso. Repetimos tres veces.

Día 4: Jugar al “Árbol de manzanas.

Materiales

- Árbol de manzanas .Dibujar dos árboles de manzana uno para cada jugador como muestra la imagen.



- 2 dados
- Lápiz de color verde o rojo.

Reglas de juego

Se juega en pareja

Elegir un color para pintar las manzanas

Tirar los dados

Cada jugador en su turno deberá pintar tantas manzanas como indique la suma de los dados.

El juego termina cuando se pintan todas las manzanas

Contar cuántas manzanas pintaron, buscar el número correspondiente a esa cantidad en la banda numérica que hiciste en la guía n°4.

Escribir el número de la actividad en el cuaderno, al lado copiar el título del juego: Árbol de manzanas. Luego registrar dibujando el árbol y la cantidad de manzanas pintadas al lanzar los dados en el cuaderno.

Día 5:

Artes Visuales: Querida familia quiero agradecerles por su esfuerzo y apoyo. Para los pequeños es muy importante. Gracias por colaborar con cada propuesta.

Docentes Responsables: Prof. Botas, Vanina Prof. Flavia Erica Saavedra
 Pof. Navas, Noelia Prof. Rivero, Cintia
 Prof. Ramet, Carina Prof. Sara Inés Seva

Alumna Residente de Educación Física: Videla, Agostina

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

Un fuerte abrazo.

Hola, Hola pequeños...Espero se encuentren muy bien

Actividad En guías anteriores vimos los colores primarios y secundarios, estos colores pueden tener variaciones. El mismo color puede ser más claro o más oscuro.

-Trabajarás en el cuadernito de tareas.

-Primero colocas **PLASTICA**

COLORES PRIMARIOS

SON 3



AMARILLO



AZUL



ROJO

-¿Qué colores puedes reconocer?

-¿Qué objeto amarillo conoces?-----¿Qué objeto rojo conoces?

¿Qué objeto azul conoces?

Dibújalos y pinta del color que corresponde.

RECUERDA--Esto debe ir en tu cuadernito de tareas.

Día 6: Jugar con Dados y tarjetas con números

Materiales: Dos dados, bastantes tapitas o fichas.

• Un mazo de 12 cartas con números para cada jugador.

Se juega de dos o más personas.

Un jugador será el “encargado”: su rol será el de tirar el dado y dar las fichas.

Reglas: Se reparte 12 cartas para cada jugador (Misma pinta del 1al 12). Los niños las disponen en forma alineada siguiendo la secuencia numérica con la ayuda de la banda numérica realizada en la guía N°4 ,ejemplo 1;2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12. Antes de tirar los dados, cada jugador separa de su mazo la carta que cree que saldrá y la coloca en el centro de la mesa. El encargado tira los dos dados, todos los jugadores observan la suma de los mismos, cuentan la cantidad de la suma de los puntos y el que acierta con la carta que colocó en el centro de la mesa, gana una ficha. Al término de diez vueltas, se determina el ganador. Este es aquel que haya obtenido la mayor cantidad de fichas.

Escribir el número de la actividad en el cuaderno, al lado copiar el título del juego: Dados y tarjetas con números. Luego registrar en el cuaderno dibujando la cantidad de fichas que ganaste en el juego.

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

Música: 2 Escucha atentamente la canción: “Juguemos en el bosque”. La granja de Zenon

4. El reino infantil

<https://youtu.be/T4dusvA1fi0>

A Camina libremente por un lugar y canta con acompañamiento de palmas o algún objeto como maracas, o porras si tiene en casa.

B Al cantar y jugar, realizar acciones rápidas como por ejemplo saltitos en el lugar, saltitos con desplazamientos, giros en círculo. El lobo, que puede ser cualquier miembro de la familia, se puede cubrir con una sábana o colocarse máscara si hay en casa.

Día 7: Jugar a la “La casita robada”

Materiales: Un mazo de naipes españoles. Organización del grupo para jugar.

Se juega de 2 y 4 jugadores.

Reglas: Un jugador reparte tres cartas a cada niño y coloca cuatro naipes boca arriba en el centro de la mesa. Cada jugador, a su turno, compara las cartas que posee con las que están en la mesa y levanta todas aquellas que tengan el mismo valor (el mismo número) que una de las suyas. Las coloca en su costado y de esta manera –apilando las cartas que va obteniendo– empieza a armar su “casita”. Las cartas deben colocarse boca arriba para que todos puedan ver la primera carta de todas las “casitas”. Como el objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de cartas posibles, la gracia está en poder “robarle” la “casita” a los compañeros. Un jugador podrá llevarse la “casita” del jugador cuya primera carta tenga el mismo valor que la suya. Así van jugando y pasando el turno al jugador siguiente hasta completar tres vueltas. Puede suceder que un jugador no pueda ni levantar cartas ni llevarse una “casita”. En tal caso tira cualquiera de sus cartas, que se agrega a las que están en la mesa. Al finalizar las tres vueltas, el que reparte vuelve a dar tres cartas a cada uno y se reinicia el juego. Cuando el mazo se terminó, el último que levantó cartas se lleva todas las que quedan en la mesa. Gana el jugador que tiene más naipes en su “casita”.

Escribir el número de la actividad en el cuaderno, al lado copiar el título del juego: Casita robada. Luego registrar en el cuaderno dibujando la cantidad de cartas que ganaste en el juego.

Día 8: Jugar a “Chancho... va “

Materiales: Cuatro cartas del mismo valor por jugador. Por ejemplo, para cuatro

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

jugadores, de un mazo de naipes se seleccionan los cuatro 2; los cuatro 3; los cuatro 4 y los cuatro 5. Se juega de 2 o más personas.

Reglas: Se mezclan los naipes en juego y se reparten todas las cartas. Cada jugador recibe cuatro. Todos los jugadores tienen que recitar, al mismo tiempo y rítmicamente la frase “Chan-cho-va”. Cuando todos dicen “va”, cada jugador le pasa una carta a su compañero de la derecha. De esta manera, siempre tendrán todas cuatro cartas. El objetivo del juego es llegar a tener las cuatro cartas del mismo valor. Cuando un jugador lo logra, grita: ¡CHANCHO!, y coloca su mano extendida en el centro de la mesa. Los demás jugadores enciman sus manos sobre esta primera. El último que coloca su mano, pierde. El juego vuelve a empezar. Los jugadores pueden decidir cuándo finalizar, como dinámica del propio juego, o bien el docente puede ayudar a acordar entre todos la cantidad de jugadas que se realizarán. El ganador de cada mano recibe una ficha o un poroto. Gana el que más fichas o porotos tiene al finalizar el juego.

Educación Física: Se realizarán la actividad principal de la clase anterior realizando una variante.

- Colocaremos la caja en diferentes alturas y el alumno intentará embocarla. Repartirán los lanzamientos con la caja primero desde el piso, después en una silla, luego sobre la mesa.
- Con la ayuda de un integrante de la familia, que tendrá la caja con sus manos y deberá moverla de un lado a otro lentamente, el alumno intentará embocar la pelota.
- Con la ayuda de un integrante de la familia, realizarán pasea a una distancia de un metro aproximadamente.

Día 9: Jugar a la escalera con 6 cartas cada jugador

Materiales: ayudar a armar la escalera con la banda numérica que realizamos en la guía N°4

Mazo de naipes armadas por los chicos. Solo del 1 al 6.

Reglas del juego

Se le entregará 5 cartas a cada jugador. El resto de los naipes se dejarán boca abajo sobre la mesa. Respetando el turno cada jugador tomará una carta del mazo, si le sirve para armar la escalera, se la deja. Si no le sirve la deja al lado del mazo boca arriba, formando un pozo. El primer jugador que forma una escalera, avisa al resto de los jugadores, la escalera se debe formar sobre la mesa, cuando los jugadores la observan completa, gana el que la formó, si está correcta.

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas

Día 10: Jugar a la escalera con 12 cartas cada jugador.

Materiales: banda numérica que realizamos en la guía N°4

Mazo de naipes. Solo del 1 al 12 (seleccionar pinta según cantidad de jugadores).

Reglas del juego

Se le entregará 11 cartas a cada jugador. El resto de los naipes se dejarán boca abajo sobre la mesa. Respetando el turno cada jugador tomará una carta del mazo, si le sirve para armar la escalera, se la deja. Si no le sirve la deja al lado del mazo boca arriba, formando un pozo. El primer jugador que forma una escalera, avisa al resto de los jugadores, la escalera se debe formar sobre la mesa, cuando los jugadores la observan completa, gana el que la formó, si está correcta.

Escribir el número de la actividad en el cuaderno, al lado copiar el título del juego: La Escalera. Luego registrar en el cuaderno la escalera que formaste.

Artes Visuales Actividad

-Un color puede tener su variación y ser más claro o más oscuro.



**AL COLOR PURO LE VOY AGREGANDO
BLANCO**

-Un color se hace más claro cuando colocamos blanco, quieres intentarlo?

-Busca una hoja blanca, una témpera de color azul y una de color blanco, coloca los dos colores en un platito y con una esponja debes mojarlo en azul y luego en blanco y fijate que sucede cuando lo apoyas en la hoja. Esto realizalo dando saltitos en la hoja.

-¿Sigue siendo azul, o es más clarito?

-¿Puedes ver que has logrado varios azules?

-Deja secar tu trabajo

Docentes Responsables:

Prof. Botas, Vanina

Pof. Navas, Noelia

Prof. Ramet, Carina

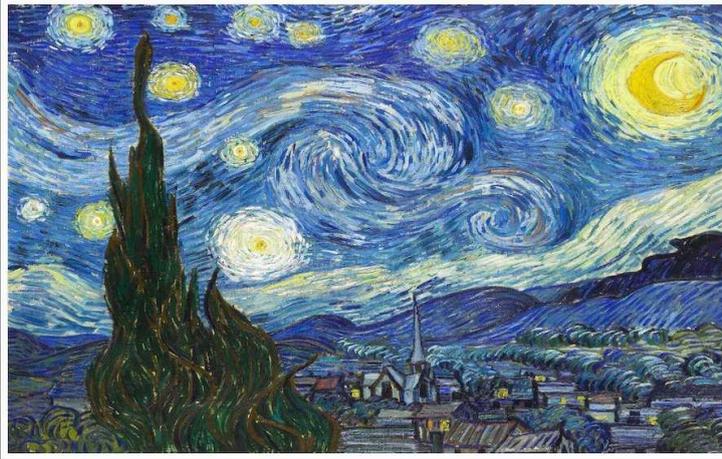
Prof. Flavia Erica Saavedra

Prof. Rivero, Cintia

Prof. Sara Inés Seva

Alumna Residente de Educación Física: Videla, Agostina

Escuela Normal Superior Sarmiento – Jardín Bienvenida Sarmiento
Sala de 5 Años
Área Curricular: Integradas



Van Gogh—Noche estrellada

-Cuando la hoja donde pintaste los azules se secó, realiza tu propia obra de arte con tiza blanca mojada. Si no tienes tiza con crayón negro.

Seguro tu obra de arte quedará maravillosa. Tú eres muy capaz.



Directora: Luciana Ariza

Docentes Responsables:

- Prof. Botas, Vanina
- Pof. Navas, Noelia
- Prof. Ramet, Carina

Prof. Flavia Erica Saavedra
Prof. Rivero, Cintia
Prof. Sara Inés Seva

Alumna Residente de Educación Física: Videla, Agostina