

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.

***Profesora de Artes Visuales Plásticas:** Mariel, Julio.

***Nivel Inicial:** Sala de 5 Años.

***Turno: Mañana**

***Fecha:** Del 27/07 al 07/08. ***AÑO:** 2020.

***Guía:** N° 9

***TÍTULO:** “DESCUBRIR EL MÁGICO MUNDO DE LOS NÚMEROS”.

***Capacidades Generales:** *Aprender a Aprender.

*Resolución de Problemas.

***Capacidades Específicas:** *Buscar y solicitar ayuda en el proceso de aprendizaje.

*Producir representaciones sencillas de la realidad con diferentes materiales.

“JUNTOS PODEMOS LOGRARLO”

🚩 **ACTIVIDAD N°1:** Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural.

Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y sistema de numeración. Contenido: Conteo y lectura de números.

Con ayuda de un adulto responsable, buscar en diarios, revistas, folletos, etc. los números del 1 al 10.

Luego, el niño/a debe recortar y pegar en una hoja, los números de forma ordenada del 1 al 10. Para finalizar con la actividad el niño/a escribe su nombre en la hoja de trabajo.

Actividad del Ámbito Educación Física. Contenido: El Cuerpo en el Espacio y Tiempo.

- Trabajo con tarjetas caseras chiquitas de animales rápidos (caballo, perro, león, etc.), y animales lentos (tortuga, pingüino, caracol, etc.) mínimo 5 en total. Sacar una tarjeta y simular el desplazamiento del animal que le toco, preguntar ¿es rápido o lento?, dar una vuelta al circuito y volver a sacar otra tarjeta hasta que se acaben. Luego igual, pero trasladar elementos (pelota de media, de papel de diario o bolsa) sin que se caiga, agregar obstáculos dispersos en el circuito en forma de zigzag y para pasar por arriba.



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

- Juego. “¿Quién le tiene miedo al lobo? El lobo en el centro del patio pregunta ¿quién le tiene miedo al lobo? Y los familiares deben contestar “nadie” entonces deben pasar para el otro extremo del patio sin ser pillados. El jugador que pillen se convierte en lobo

✚ **ACTIVIDAD N°2: Juego - Núcleo: Juego con reglas. Contenido: Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas. “Jugamos a cargar los vagones del tren en familia”.**

Realizar 3 vagones con cajas de zapatos, buscar vasos plásticos, tapitas de gaseosas o piedras (chiquitas) y un dado.

Los vagones pueden ser decorados con cualquier material o pintado por el alumno.

El adulto distribuye 10 tapitas o piedritas en cada uno de los vasos, los vasos serán distribuidos según los participantes del juego. En familia, por sorteo a través de rimas, por ejemplo, “Un avión japonés...”, tira el dado el primer participante, según el número que le toca, el niño debe sacar de su vaso tantas tapitas como indica el dado y cargarlas en unos de los vagones del tren.

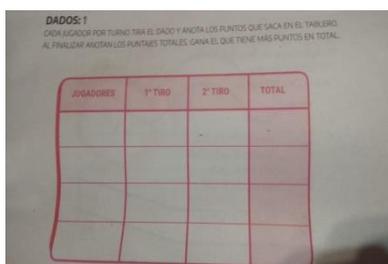
Quien se quede primero sin tapitas será el ganador.

✚ **ACTIVIDAD N°3: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito Matemática. Núcleo: Números y Sistema de Numeración. Contenido: Conteo y Escritura Numérica.**

Para realizar este juego se necesita un dado (de no tenerlo, puede hacerse de cartulina o cartón fino y dibujar los puntos).

Se explica a los participantes del juego, cuales son las reglas de la misma. Cada jugador, por turno tira el dado y anota los puntos que saca en un tablero, previamente confeccionado.

Al finalizar el juego anota los puntajes totales. Gana el que tiene más puntos en total.



Actividad del Ámbito Artes Visuales-Plástica. Título de la Propuesta: Puntillismo.

Contenido: Punto y Tridimensión.

1.- Buenas tardes chicos hoy Observamos la obra del artista George Seurat: ¿Qué ven? ¿Reconocen algunos colores? ¿Cuáles? ¿De qué manera esta realizado el cuadro? ¿Cuál es su técnica?; dibujamos en una hoja con el material que tengamos en casa, el cuadro de George Seurat, realizándolo con puntitos de varios tamaños.

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

2.- Ahora jugaremos con las manitos y realizaremos muchas pelotitas de papel de diario o revista del tamaño similar a una pelotita de ping pong.

3.- Vamos a buscar la solución con la familia de poder pegar las pelotitas de una manera que la torre se encuentre vertical (parada) para poder llevar a cabo el cuadro del pintor Seurat (torre Eiffel) a la tridimensión: alto, ancho y largo.

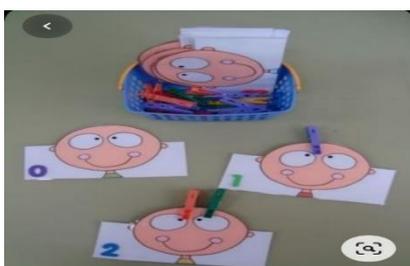
4.- Por ultimo pintaremos con t mpera u otra pintura comestible (verduras que posean color) con nuestro dedito pintor la torre terminada realizando la t cnica del punto del artista George Seurat. Comentamos y debatimos en familia el trabajo terminado.



✚ **ACTIVIDAD N°4:** Dimensi n: Ambiente Natural y Socio-Cultural.  mbito: Matem tica. N cleo: N mero y Sistema de Numeraci n. Contenido: Conteo.

Con ayuda de mam , confeccionar 10 cabezas de papel, que se van a pegar en 10 rect ngulos blancos, donde el adulto escribe un n mero de 0 al 10.

Cuando ya est n confeccionadas las cabezas, con ayuda de mam , buscar broches de la ropa. Luego distribuir boca abajo, las cabecitas, mezcl ndolas. Posteriormente se va dando vuelta las cabezas por medio de juego de rimas, a medida que van saliendo los n meros se les debe adherir tantos broches (como si fuera pelo) como indica el n mero.



✚ **ACTIVIDAD N°5:** Dimensi n: Ambiente Natural y Socio-Cultural.  mbito: Matem tica. N cleo: N meros y Sistema de Numeraci n. Contenido: Conteo y Escritura Num rica.

Con la ayuda de un adulto, realizar los carteles con los nombres de los integrantes de la familia, escribirlos en imprenta may scula.

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

La mamá debe mezclar los carteles de los nombres para que el niño logre identificar con mayor precisión el suyo.

Finalmente contar cuántos carteles hay, registrar la cantidad anotando en un papel.

El niño/a debe escribir su nombre y apellido en una hoja, contar cuantas letras tiene el mismo. Registrar el número que corresponda.

ACTIVIDAD N° 6: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Conteo.

Se propone realizar un árbol con materiales reciclables, en el tronco de color marrón, se realiza 1 agujero del tamaño de una tapita de gaseosa y en la copa del árbol de color verde, se harán 20 agujeros. Una vez realizado el mismo con 20 tapitas de gaseosa en su parte superior escribir los números del 1 al 20 y a otras 20 tapitas se las transforma en manzanas, en su parte superior. Comenzar a jugar: En compañía de un adulto quien coloca en el tronco una tapita con un determinado número, el alumno debe reconocer el número y colocar la cantidad de manzana que indica el número del tronco.

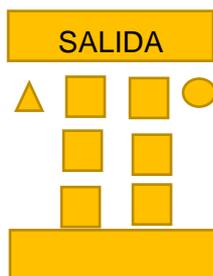


ACTIVIDAD N° 7: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Juego con Reglas. Contenido: Recreación de la Reglas de Juego.

En familia se arma un recorrido doble, con cuadrados de 20x20 cm, que pueden ser: dibujados en la tierra, en el piso o realizarlos de cartón, en cada fila tiene que haber 20 cuadrados. Luego buscar dos dados iguales.

Cada jugador debe tener 40 fichas, uno con formas de triángulos y el otro con forma de círculos.

Desarrollo del juego: Cada jugador por turno, arroja los dos dados al mismo tiempo, sumar el total que arrojaron los dos dados lanzados, una vez obtenido el número final de cada suma colocar esa cantidad de fichas en el recorrido del piso, registrar el número en un papel. Para finalizar, cada participante cuenta cuantas fichas le sobraron del juego.



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

✚ **ACTIVIDAD N° 8:** Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Conteo y Lectura de números.

“Jugar para aprender números”: Confeccionar tarjetas con números del 1 al 20, se puede realizar de cartulina o cualquier hoja que tengan en casa, pegar por detrás un palito para sostenerla y enterrarla en diferentes lugares del patio, además cada tarjeta debe tener un broche de ropa.

Luego realizar 20 tarjetas con diferentes dibujos, por ejemplo: globos, caramelos etc.

El niño/a debe sacar de una caja una tarjeta, contar la cantidad, salir al patio corriendo y adjuntarla con la tarjeta que corresponda.

Si se hace en familia, formar equipos y el que logre colocar todas las tarjetas y en el menor tiempo, gana.



Actividad del Ámbito Educación Física. Contenido: El Cuerpo en el Espacio y Tiempo

- Comenzar jugando a los “soldados” un adulto responsable es el “sargento” que indica como desplazarse por el espacio: marchando, trotando, corriendo o saltando.

- Trabajo con pelotitas (de media, de papel, de diario o bolsa) dispersas en un extremo y colores del semáforo (de cualquier elemento que se disponga), deberá ir a buscar pelotita y trasladar de a una según como lo indique el semáforo (adulto responsable) para el rojo detenerse, para el amarillo caminar y para el verde correr, alternado roja- verde y roja- amarilla.

- Luego agregar obstáculos (zigzag, saltando, esquivando etc.). Repetir esta actividad mínima dos o tres veces.

- Juego. “el semáforo”: correr libre por el espacio, mirar y respetar lo que indica el semáforo, si se equivoca debe pagar multa haciendo algo de casa. Luego invertir los roles.

Variante: pueden hacer carreras de autos, saliendo según indique el semáforo.

✚ **ACTIVIDAD N° 9:** Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y Sistema de Numeración. Contenido: Conteo.

Realizar un tablero con círculos del tamaño de una tapita de gaseosa, en esos círculos colocar puntos con distintas cantidades hasta el número 20. Luego en la parte superior de las tapas de gaseosa escribir los números del 1 al 20 ¡Comenzar a jugar! El alumno en

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

compañía de un adulto debe contar las cantidades de los círculos para luego buscar la tapita que tenga el mismo número y colocarla en el círculo que corresponda.

Para finalizar con la actividad, el niño/a debe formar un gusanito con las tapitas del 1 al 20.



ACTIVIDAD N° 10: Dimensión: Ambiente Natural y Socio-Cultural. Ámbito: Matemática. Núcleo: Número y Sistema de numeración. Contenido: Conteo y Lectura de Números.

Observar y escuchar con atención el cuento: “Diez ratones y un gato”
https://www.youtube.com/watch?v=LsE1ZbxyE_U

Con mamá conversar, ¿Quiénes aparecen en el cuento? ¿Qué sucedió? ¿Cuántos ratoncitos salen en total en el cuento? ¿Podes contar hasta 10? ¿Reconoces algunos de los números que aparecen en el cuento? ¿Puedes escribirlo?

Jugar con cantidades. Contar y marcar el número en la banda numérica, previamente confeccionada en papel o cartulina.

¿Cuántos gatos salen en el cuento? ¿Cuántos ratones? Contar y marcar en la banda numérica.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Contar los dedos de una de las manos y marcar la cantidad en la banda numérica.

Dibujar en una hoja 3 ratoncitos, contar y escribir el número.

EQUIPO DIRECTIVO:

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