

GUÍA PEDAGÓGICA N° 8

ESCUELA: NORMAL SUPERIOR GENERAL SAN MARTÍN

DOCENTES: Profesoras: Moreno, Ana; Rímolo, Sandra; Martínez, Fernanda

ESPECIALIDADES: Profesoras: Alicia Gallardo, Silvia Molina, Vanesa Delgado, Gabriela Grígolo.

NIVEL INICIAL: Salas de 5 años **Turno:** Tarde

TÍTULO DE LA PROPUESTA: JUGAMOS Y APRENDEMOS EN FAMILIA

Hola pequeños, ¿Cómo están?

Hace unos meses juntos empezamos una nueva aventura, la aventura de aprender, de conocernos un poquito más, y de conocer a las señas a través de videos e imágenes pero sobre todo la aventura de vivir y sonreír en cada momento.

Hoy con mucho amor y alegría, te queremos felicitar, pusiste todo tu amor, tu alegría y tus ganas para realizar todas las actividades que la seño te envió a través de videos, cuentos y dibujos. Te convertiste en un HÉROE...” ¡Nuestro gran héroe!, por el cual las señas realizan actividades con mucho amor y compromiso para que vos nos sientas más cerquita de tu corazón y que nuestro bello jardín siempre este presente.

¡FELICITACIONES PEQUEÑITO! ¡FELICITACIONES PEQUEÑITA!

ACTIVIDADES:

JUEGOS DE MATEMATICA:

Dimensión: Ambiente natural y socio-cultural

Ámbito: Matemática.

Núcleo: “Número y Sistema de numeración”

Actividad 1: - Juego: “Dados y dedos”

Materiales:

-Un dado.

-Tapitas de gaseosa o fichas de cartón.

Grupos de 3 o 4 participantes.

Reglas:

a)- Uno de los participantes será el encargado de tirar el dado y dar las fichas a los demás participantes.

b)- los demás participantes deben “adivinar” que número saldrá en el dado, mostrando con sus dedos esa cantidad, antes de que el compañero tire el dado.

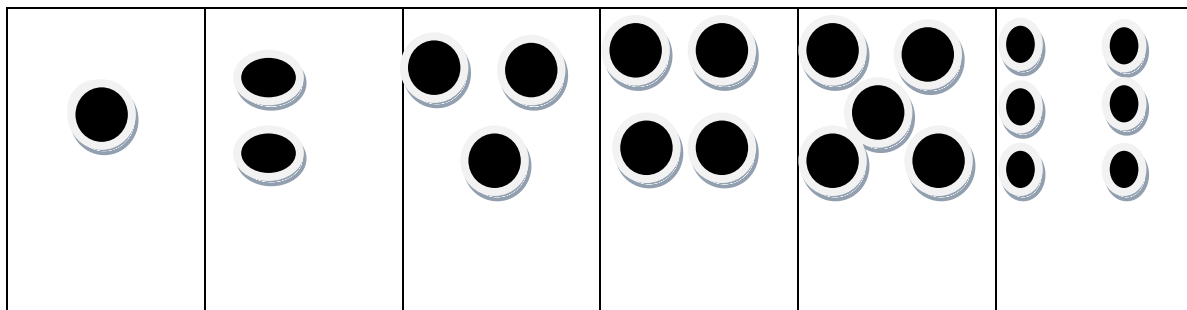
c)- Es importante tener en cuenta que no se puede tirar el dado hasta que todos los jugadores muestren con sus dedos la cantidad que creen que saldrá. No vale cambiar la cantidad de dedos que se muestran durante el juego.

d)- Cuando las manos están en alto, el encargado tira el dado. Los que aciertan se llevan una ficha. Se juega tantas veces como quieran. Gana el jugador que cuando finaliza el juego, tiene mayor cantidad de fichas.-

Actividad 2: - Juego: Dados y tarjetas

Materiales: -Dado, Tapitas/fichas, Un mazo de 6 tarjetas cada jugador

Sugerencia para realizar las tarjetas: utilizando cartón, cartulina, papel (**Cada jugador debe contar con 6**)



Reglas:

- La organización del juego es igual a la actividad N°2. (Hay un encargado de tirar el dado y entregar fichas).

- Se reparte primero un mazo de 6 tarjetas para cada jugador. Los participantes las ubican en forma alineada siguiendo la secuencia numérica. Cada jugador elige una tarjeta y la coloca en el centro de la mesa.

- El encargado tira el dado.

- Gana una ficha aquel que eligió la tarjeta que corresponde al dado que salió.
- Al término de siete (7) vueltas, se determina el ganador, que será el que haya obtenido la mayor cantidad de fichas.
- **Propuesta alternativa:** Jugar utilizando naipes españoles hasta el número 6. Si se juega varias veces, se puede aumentar la cantidad de fichas para premiar al que acierte la jugada. Por ejemplo: podría ganar dos o tres fichas o bien ganar tantas fichas como arriesgó con sus cartas.

Actividad 3: Juego: “La mayor gana”.

- **Materiales:** Un mazo de naipes.

Grupo de 2 a 4 participantes.

Reglas:

- Se reparte el mazo de naipes (hasta el número 6).
- Cada jugador pone sus cartas en una pila boca abajo. Al mismo tiempo todos los participantes dan vuelta la primera carta de su pila.
- El jugador que tiene la carta de mayor valor (boca arriba) se lleva las demás cartas de los jugadores.
- Pueda suceder que salgan cartas que empatan, en ese caso los jugadores que empataron vuelven a sacar una carta hasta desempatar. El jugador que tenga la carta de mayor valor se lleva todas las cartas en juego.
- El partido finaliza cuando ya no hay más cartas para jugar.
- El ganador es el jugador que logró juntar más cantidad de cartas.

Actividad 4: - Jugamos con los nombres

Dimensión: Comunicativa y artística

Ámbito: Lenguaje

Núcleo: iniciación a la lectura y escritura.

Materiales: Hojas, Marcadores/lápices

a)- Un integrante de la familia, debe escribir en imprenta mayúscula (ej. **FELIPE**) los nombres de los miembros de la familia y pegarlos en diferentes partes de la casa (por ejemplo: Cocina, comedor)

b)- Elegir dos nombres (el nombre del pequeño y el de otro familiar) y una vez seleccionados, el pequeño deberá buscar y reconocer el suyo. Luego con ayuda de un adulto, quien le irá dando pistas, buscará el segundo nombre elegido.

c)- Por último, en una hoja escribir ambos nombres. **Sugerencia:** decorar los nombres y las hojas como más les guste.

Ámbito: Artes Visuales- Plástica **Profesora:** Delgado Alejandra Vanesa

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “**Conocemos a Milo Lockett**”

Contenidos: ESPACIO, COLOR, TEXTURA.



Actividades: 1

-Se les mostrará un vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Yr5_VTz1iXg en donde se pueden observar las obras en movimiento de Milo Lockett e identificar sus personajes más característicos como personas, sirenas, animales acuáticos, peces, cocodrilos y elefantes. Un adulto le realizará las siguientes preguntas ¿Qué vieron en el video? ¿Qué te gusto más?

Actividades: 2

A continuación, realizaremos una lectura de imágenes, observando con mucha atención la obra de Milo, realizando las siguientes preguntas para guiar la lectura de imagen:

¿Qué colores ven en la obra? ¿Cuáles predominan? ¿Qué les parece? ¿Es una pintura divertida o aburrida? ¿Qué personajes aparecen? ¿Qué hacen los personajes? ¿Aparecen letras? ¿Conoces alguna de esas letras?

b) Nos recostamos y con las manos sobre la pancita sentimos como se levantan cuando llenamos de aire y como se bajan cuando soltamos.

ÁMBITO: EDUCACIÓN FÍSICA

PROFESORA: ALICIA GALLARDO

CONTENIDOS A TRABAJAR: Transporte de objetos, tracción y empuje.

ACTIVIDADES:

- Un integrante de la familia dará las indicaciones: tomados de las manos, el niño con un hermanito o adulto, deberán tirar ambos hacia atrás.
- Con una soga o palo de escoba, tomar el palo por los extremos y tirar hacia atrás.
- Extender un trozo de tela o sábana en el piso y llenarla de juguetes o con un hermanito pequeño sobre la tela, tirar de un extremo de la misma y desplazarse por el piso.
- Empujar una silla, una caja con juguetes.
- **JUEGO: “La Mudanza”** Se necesitarán varios juguetes, y se juega así: se ponen una caja con elementos que puede ser juguetes y en otro extremo del lugar se marca con una tiza dos círculos que será donde deberán dejar los elementos. Empiezan dos participantes sacando un juguete cada uno y al sonido de “YA” salen corriendo a dejar el elemento en el círculo que le corresponde a cada uno. El juego termina cuando se acaban los elementos y gana quien tengan mayor cantidad de elementos.
- **“Camiones de carga”** Se necesita un paquetito de arroz y tiza para marcar la salida y la llegada. Se juega así; dos participantes se ubican en la largada en cuatro patitas y en su espalda se colocarán el paquetito de arroz, al sonido de “YA” saldrán lo más rápido posible evitando que se caiga el paquetito de la espalda. Gana quién logre llegar primero a la meta con la bolsita en su espalda.
- **VUELTA A LA CALMA:** Se quedan de pie y con una música suave, hacen movimientos de brazos hacia arriba y abajo lentamente, luego balanceando una pierna hacia adelante y atrás, luego la otra, bajando el cuerpo para tocar con las manos los pies y mantener por un momento, por último subir lentamente el cuerpo y estirarse bien.

Directora: Prof. Yolanda Narváez

Vice directora: Prof. Mónica Elías