

GUÍA PEDAGÓGICA N°14**ENI N°58-CUE:** 700098600**Docentes:** Amelia Castro, Catalina Carrizo, Sandra Vega, María Zalazar.**Docentes Especiales:** María Baca, Celeste Jofré, Marcos De Los Santos**Salas:** 5 años**Secciones:** “A”, “B”, “C” y “D”**Turno:** Mañana y tarde**DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL****ÁMBITO:** Matemática

Núcleo: Número y sistema de numeración

Recitado de la sucesión ordenada de números.

Conteo.

Lectura de números

Uso de escrituras numéricas en diferentes contextos

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

Los números para calcular.

DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA**ÁMBITO:** Lenguaje.

Núcleo: “Iniciación a la escritura”. Escritura del nombre propio

Título de la propuesta: “A JUGAR CON NÚMEROS”**ENCUENTRO N°1**

Escuchamos atentamente la canción que la señorita enviará por whatsapp
 Cantamos y bailamos juntos. Aprendemos los números hasta el 20. Grabamos un video corto del momento, pueden intervenir toda la familia en este grato momento.

ARTES VISUALES Prof.: Celeste Jofré

Contenido: Formas tridimensionales

Miramos con mucha atención el video: “*Berni también hace monstruos*”

<https://www.youtube.com/watch?v=PHKXyr3CNRw> y con la compañía de un mayor, responderán a las preguntas: ¿con qué elementos trabajaba sus obras de arte, Antonio Berni? ¿De dónde sacaba los elementos que encontraba? ¿Qué otras cosas creaba, a parte de la serie de Juanito Laguna? ¿Con qué objetos o materiales los realizaba?

Buscamos elementos en casa, como por ejemplo: bolsas de plástico, cartones, tubitos de cartón, tapitas de botellas, pedazos de papel, retazos de tela y luego lo que harán es crear su/s propio/os monstruo/os, puede ser tenebroso o uno amigable; por ejemplo, utilizar un rollito de cartón de papel para el cuerpo, luego meter la mano y usarlo como si fuese un títere (podrán utilizar marcadores, fibras, para los detalles). *¡Ahora a jugar, con nuestros nuevos amiguitos!*



ENCUENTRO N°2

JUEGO: “LA CASITA ROBADA”

Materiales: cartas españolas del 1 al 9

Desarrollo

- Pueden jugar hasta 4 jugadores, uno de los jugadores reparte tres de las cartas a cada uno y coloca cuatro cartas en el centro de la mesa boca arriba.
- Se les da la siguiente consigna: “se pueden levantar cartas iguales en número y se puede robar la casita de otro jugador con una carta idéntica en número”
- Jugador a su turno, puede:
- Levantar una carta del centro de la mesa, si coincide en número con una de las cartas que tiene en su mano.
- Colocar una de sus cartas en el centro de la mesa.
- Cada jugador al levantar cartas las debe colocar, boca arriba, a un costado formando su casita.
- Si el jugador tiene una carta idéntica en número a la de la “casita” de algún jugador puede a su turno, robarla.
- Cuando se terminan las cartas se vuelve a repartir hasta quedar sin cartas, las cartas que, al finalizar el juego, quedan en el centro de la mesa son para el último jugador que levantó cartas. Gana el jugador que obtiene mayor cantidad de cartas.

EDUCACIÓN FÍSICA Prof.: Baca María de los Ángeles

CONTENIDO: Coordinación de saltos en altura. Espacio – Tiempo.

Entrada en calor: Entramos en calor a los pasos de la canción “Este es el Baile del Movimiento”: <https://www.youtube.com/watch?v=1I3aMmVjMaY>

Actividad N° 1:

Brinca- Brinca: Nos colocaremos en un piso que no sea antideslizante, el alumno se colocará a una distancia de 2 a 3 metros aproximadamente de la persona que le lanzará objetos al ras del piso, al llegar este objeto cerca del alumno, deberá coordinar

el tiempo de salto para no tocar el objeto y que éste pase por debajo de él/ella. Primero los objetos que lanzaremos serán bajos y pequeños y luego iremos aumentando su tamaño. (ej.: cuadrados hechos de cartón, luego tapitas de gaseosa, botellitas, pelota de media, etc.)

ENCUENTRO N°3

JUEGO: “QUITO FIDEOS O POROTOS”

Utilizar un dado.

Cada integrante debe tener una bolsa con 20 porotos o fideos.

Lanzamos el dado y sacamos de la bolsa de uno de los participantes del juego, tantos porotos o fideos como este indique.

Repetimos tres veces el juego y comparamos la cantidad total de cada jugador.

Gana el que más porotos o fideos saco.

Dialogamos: ¿Qué cantidad indica el dado? ¿Cuántos porotos o fideos hay que quitar?

¿Cuántos porotos tiene cada jugador? ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?

¿Quién ganó?

MÚSICA Prof. Marcos De Los Santos

Contenidos:

Trabajo de acción e inhibición del sonido.

Exploración de la voz y sus posibilidades sonoras. Sonidos del entorno (lluvia, truenos, animales, insectos, bocinas, ruidos del ambiente, etc.)

Actividad n°1

“La Granja” juego musical.

Para este juego vamos a necesitar caretas o dibujos de distintos animales y se juega en grupo.

Cada participante tomará una careta o dibujo (perro, gato, pato etc...). Un adulto será el encargado de dirigir e irá indicando el orden de actuación de cada jugador: primero el perro, después el gato, y así sucesivamente van apareciendo y reproduciendo vocalmente el sonido del animal correspondiente.

Cuando el adulto diga granja, todos los niños emitirán el sonido y el comportamiento del animal que representan, y cuando diga noche, todos los niños se tenderán en el suelo y no producirán ningún sonido ni movimiento.

La granja y la noche se detienen cuando el adulto nombra a algún animal.

ENCUENTRO N°4

Este es un encuentro muy especial pues desde ahora se trabajará en el cuaderno de articulación, para ello enviaremos un tutorial con el fin de orientar a los niños y la familia en su uso. El material deberá ser entregado previa

estipulación del día con las familias, envuelta como un regalo que la docente aportó en conjuntamente con la Dirección, en el momento que observen el video los pequeños.

Trabajo en el cuaderno

Se abren las tapas del cuaderno y junto a la familia los invito a acompañar a sus hijos en la realización de las actividades, apoyarlos e incentivarlos, cada minuto es fundamental para iniciar las bases de su futuro.



- ★ En casa con ayuda de la familia decoramos las tapas de nuestro cuaderno, utilizando alguna técnica como esponjeado con plasticolas de colores, algún detalle en goma eva, un dibujo realizado por el propio niño, etc.
- ★ Invitamos a la familia que en la primera hoja realicen la carátula del cuaderno.

ENCUENTRO N°5

JUEGO “LLENANDO VASOS”

Se presentan los siguientes materiales:

Vasos plásticos, dado y elementos que sirvan para colocar dentro de los vasos (ladrillitos, porotos, tapitas, etc.)

Este juego se puede jugar en familia o de manera individual, cada participante tira el dado e introduce en el vaso la cantidad de elementos que corresponda al número que toco (dado). Por ejemplo: Si sale el número 5 se introducirá en uno de los vasos 5 ladrillitos u otros elementos elegidos, cada participante tendrá su vaso y ganara quien haya introducido más elementos.

Al finalizar el juego se pedirá contar los elementos introducidos en el vaso.

ENCUENTRO N°6

¡A EMBOCAR!

Se presentan los siguientes materiales: 10 pelotas y 2cajas.

Pueden participar 2 jugadores (el niño y un adulto de la flia), cada uno durante un minuto, emboca pelotas en una caja (las pueden confeccionar con medias o papel de diario). Posteriormente cuentan

Cuántas pelotas embocó cada uno.

Trabajo en el cuaderno:

Mamá escribe el título en el cuaderno: ¿CUÁNTAS PELOTAS EMBOCAMOS?

- ★ El niño registra en el cuaderno la cantidad de pelotas que embocó cada uno, escribiendo el nombre de cada jugador, puede dibujar la cantidad de pelotas o escribir el número .Por ejemplo

JUAN ○ ○ ○

PAULA ○ 1

ENCUENTRO N°7

JUEGO: “MINI GENERALA”

Entregamos un dado, un pote con tapitas o palitos y un tablero para cada jugador (el tablero debe tener dibujadas 6 columnas con las constelaciones del 1 al 6).

Tiramos el dado por turnos y colocar en el tablero una tapita o palito al lado de la cantidad que éste indica.

Si el casillero está ocupado pierde el turno. Ejemplo: si salió el 2 y vuelve a tirar y sale nuevamente el 2 pierde el turno porque ya había salido.

ARTES VISUALES Prof.: Celeste Jofré

Contenido: Formas tridimensionales

Recordarán el video: “Berni también hace monstruos”

<https://www.youtube.com/watch?v=PHKXyr3CNRw> y con la compañía de un mayor, responderán a las preguntas: ¿Qué elementos utilizaba Antonio Berni, en sus obras? ¿Dónde los encontraba? ¿Qué formas creaba?

ENCUENTRO N°8

¡CHANCHO VA!

Elementos: naipes

Línea numérica de referencia

Desarrollo del juego:

El juego consiste en formar lo más rápido posible la combinación de 4 cartas del mismo número y cantar “Chancho”, apoyando la mano en el centro de la mesa, o superficie sobre la que se esté jugando.

Mezclar las tarjetas. Se reparten todas las cartas (4 para cada uno). Paso seguido cada jugador desliza una tarjeta boca abajo al jugador de su derecha diciendo “Chancho Va” (la orden de “chancho va” la da un jugador por vez, en sentido de las agujas del reloj), se esperan unos segundos a que todos observen y acomoden sus juegos y se continúa de la misma forma hasta que el primer participante que obtenga las cuatro tarjetas del mismo set grite CHANCHO y coloque la mano en el centro de la mesa, los demás jugadores deberán ser lo suficientemente rápidos y atentos para colocar su mano arriba de la del jugador que logró el chancho.

El último que coloque la mano es el que pierde.

EDUCACIÓN FÍSICA Prof.: Baca María de los Ángeles

CONTENIDO: Coordinación de saltos en altura. Espacio – Tiempo.

Juego del Reloj: esta actividad la realizaremos en un espacio grande de la casa, (patio, fondo) en ella deberán participar todos los integrantes de la familia; éstos se colocaran en forma de circulo o ronda. Un solo participante se colocara en el medio de esta ronda sujetando una cuerda por uno de sus extremos (será quien mueva las agujas del reloj). El que la lleva comienza a hacer girar la cuerda en forma de círculo. El alumno y el resto de la familia deberán saltar en forma sincronizada y coordinada, de tal manera que calculen la distancia y el tiempo de aproximación de la sogá para que ésta no los toque. (Se puede colocar peso en el extremo de la sogá libre para que no se levante del piso, como por eje atar la pelota de media o algún elemento que tengamos en casa)

ENCUENTRO N°9

Trabajo en el cuaderno

Un adulto coloca el título en el cuaderno con letra imprenta mayúscula.
“MI SUPER HÉROE”

- ★ Nos dibujamos como súper héroes, recordando la semana de los jardines y colocamos con ayuda de un adulto el nombre de nuestro súper héroe



ENCUETRO N°10

¡A jugar, familia!

DADOS, TARJETAS CON NÚMEROS

Materiales que necesitamos: dos dados, bastantes tapitas, un mazo de 12 tarjetas *con números del 1 hasta el 12* para cada jugador (se pueden construir con hojas o cartulinas)

Según la cantidad de participantes podemos dividirnos en equipos o armar un solo equipo.

El niño/a será el encargado de tirar el dado y dar las fichas.

¿Cómo se juega?

Se reparte un mazo de tarjetas para cada jugador.

Cada jugador las coloca en forma alineada siguiendo la secuencia numérica del 1 al 12.

Antes de tirar el dado, cada jugador separa de su mazo la tarjeta que cree que saldrá y la coloca en el centro de la mesa.

El encargado/a tira el dado y el que acierta gana una tapita.

Al término de 10 vueltas, se determina el ganador quien será el que obtenga la mayor cantidad de tapitas.

Orientaciones para las familias:

Para ayudar a los chicos a reconocer el número que aparece en la tarjeta, podemos ofrecerles objetos de la vida cotidiana (celulares, control remoto de tv., almanques, etc.) que presenten una sucesión ordenadas de números y que les permita, mediante el conteo, llegar a saber que tarjeta elegir.

MÚSICA Prof. Marcos De Los Santos

Contenidos:

Trabajo de acción e inhibición del sonido.

Exploración de la voz y sus posibilidades sonoras. Sonidos del entorno (lluvia, truenos, animales, insectos, bocinas, ruidos del ambiente, etc.)

Actividad n°2

“Círculos musicales”

Para esta actividad vamos a necesitar un reproductor de música (grabador, teléfono celular) con distintos tipos de música y aros de colores, o en su defecto círculos marcados en el suelo.

En el suelo se extenderán los aros o los círculos marcados. Debe haber un número menor de aros que de niños. Cada participante deberá introducirse en un aro cuando la música deje de sonar. Mientras que la música suena los participantes deberán bailar por el espacio sin pisar los aros o marcas procurando llevar el ritmo de la música. El participante que no se introduzca en el aro cuando pare la música se eliminará, solo puede introducirse un niño por aro o marca.

ENCUENTRO N°11

INVASIÓN DE COLORES

Materiales: una cuadrícula de dos dados y dos lápices de colores diferentes.

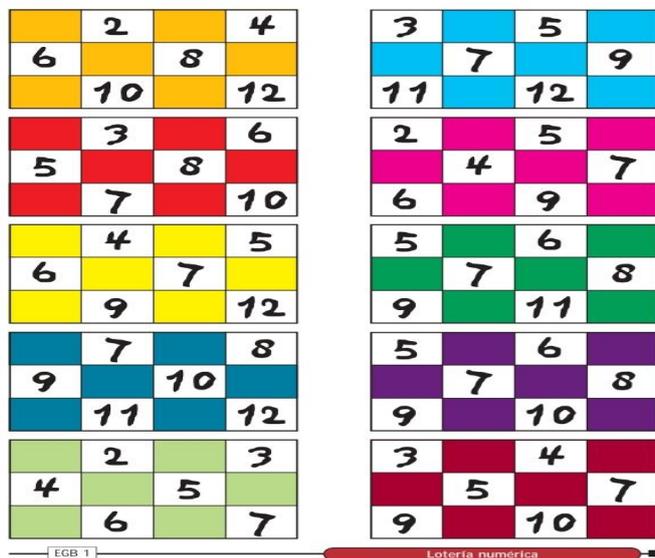
Desarrollo del juego: Antes de empezar a jugar, cada jugador elige un color con el que pintará la cuadrícula. Se tiran los dados. Quién haya obtenido mayor puntaje comienza el juego. Cada jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadros como indique el puntaje de la suma de los dos dados de esta manera, entre los dos jugadores se va rellenando la cuadrícula hasta completarla. Cuando a cuadrícula está toda pintada cada jugador cuenta los casilleros que pintó (que reconoce porque tiene el color que lo identifica) el ganador e aquel que haya pintado más casilleros

ENCUENTRO N° 12

JUEGO DE LOTERÍA

Materiales: Cartones de lotería con números pequeños (del 2 al 12)

Bolsa con tarjetas de números de 1 al 12 en su interior.



Proponemos el juego de la lotería. Para ello construimos los cartones tal como se ven en la imagen.

Iniciamos el juego. Un adulto saca y canta el número de la bolsa, sin mostrar la tarjeta. La intención es que el niño escuche e identifique en su tarjeta el número cantado y lo tache.

Una vez finalizado el juego, trabajamos en el cuaderno.

Trabajo en el cuaderno

Un adulto escribe como título “JUEGO DE LA LOTERÍA”

- ★ Escribimos en el cuaderno todos los números cantados y los leemos juntos.



Directora: Verónica Quiroga Pérez