

ESCUELA: E.N.I N° 37

DOCENTES: Castro, Lorena- Di Notolo, Viviana- Leiva, Mabel -Aballay, Maricel (Prof. Musica)- Balmaceda, Nora(Prof.Educacion Fisica),Garcia, Paula (Teatro), Perez, Varinia (Artes Visuales)

SECCION: 5 años

TURNO: Mañana y Tarde

DIMENSION: "Ambiente Natural y Socio-cultural"

AMBITO: Matemática

CONTENIDO: Los problemas y la enseñanza del número.

Juego: Juego con reglas: reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

TITULO DE LA PROPUESTA: ¡A jugar con números!

**Actividad 1:** En familia jugamos a la casita robada

- Vamos a necesitar un mazo de cartas españolas.
- Un familiar nos lee las reglas del juego:

Objetivo: Gana el jugador que tenga más cartas.

Necesitamos: un mazo de cartas, para jugar se arma con las cartas de 1 al 5 de todos los palos, es decir que se forma un mazo de veinte cartas.

¿Cómo se juega? Un jugador reparte tres cartas a cada participante, y en el medio de la mesa coloca cuatro cartas boca arriba. Los jugadores no muestran sus cartas. Empieza el juego el primer jugador de la izquierda de quien reparte. Si una de sus cartas tiene el mismo número que alguna de las que está en la mesa, toma la de la mesa y las coloca una sobre la otra a su lado, formando su "casita"; si no, tira una de las que tiene en la mano. El jugador de su izquierda hace lo mismo, y luego sucesivamente los demás, pero además de mirar las cartas de la mesa deben verificar si alguna de las que tiene en la mano coincide con las que están a la vista en las casitas de los otros jugadores, en cuyo caso pueden tomarla para sí ("robarla"); si ya tenían una casita propia la colocan sobre ésta, si no la que robaron pasa a ser su casita. Se juegan tres rondas, hasta que los jugadores se quedan sin cartas porque las suyas quedaron, o bien boca arriba en la mesa, o bien en alguna de las casitas. Luego se vuelve a repartir y se juegan todas las

**Aballay- Balmaceda-Castro-Di Notolo-García-Leiva-Pérez**

veces posibles hasta que se acaba el mazo. Una vez que no quedan más cartas en las manos de los jugadores ni en el mazo, se cuentan cuántas hay en la casita de cada uno, y el jugador cuya casita tiene más cartas es el ganador.

- Contamos las cartas: y completamos la tabla

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES	CARTAS JUNTADAS

### **EDUCACION FISICA**

**Entrada en calor:** En un lugar amplio de la casa colocarán aros, sogas, o dibujarán en el suelo representando esas figuras. Realizarán trote con movimientos circulares de brazos, por tres a cinco minutos. Tomar (inhala) el aire por nariz y exhalar (tiro) por la boca. Saltarán con los dos pies juntos como si fueran grandes pelotas, luego avanzarán trotando. Saltar con dos pies en el lugar, luego de un lado a otro, avanzando adelante y luego hacia atrás, separando y juntando las piernas. Dar saltitos alrededor del aro. Caminar y saltar con los dos pies juntos todas las líneas o sogas que encuentren. Saltar con los dos pies juntos de baldosa en baldosa y de un aro a otro.

**Juego: Buscar el número:** En un espacio amplio de la casa o en el patio, ubicamos 20 elementos, cajas, almohadones, baldes, conos, etc. En un papel dibujamos números del 1 al 20 los recortan y los colocan debajo de los elementos.

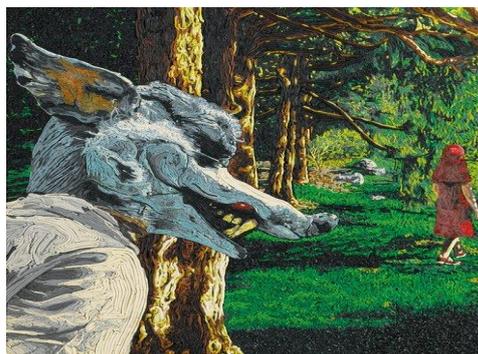
Harán dos equipos de igual cantidad de jugadores. Uno de ellos dirá un número, uno de cada equipo saldrá corriendo a buscarlo. Una vez encontrado pasa al final y se sienta. El equipo que más números consigue, gana

**Actividad 2:** ¡Jugando, jugando vamos contando y si es junto a mi familia mucho mejor!

- “**A tomar la sopa**”. Vamos a necesitar: 1 plato/ Taza por cada participante y fideos. Sentados en la mesa, se le repartirá a cada integrante de la familia un plato. Cada uno irá tirando el dado, y sacando del plato tantos fideos nos indique.
- Podemos jugar con el dado desde la computadora o teléfono siguiendo el siguiente enlace <https://es.piliapp.com/random/dice/?num=1>

El juego terminará cuando ya hayan jugado cuatro rondas.

- Entre todos contamos cuántos fideos tiene cada uno en total.
- Al final registramos el resultado de cada jugador y comparamos quien tiene más o menos.

**ARTES VISUALES:** “Conocemos la obra del colectivo Mondongo”

**Título:** “Serie Roja” **Autor:** Colectivo Mondongo.

**Técnica:** Plastilina sobre madera. **Año:** 2014  
Serie roja inspirada en el cuento de la “Caperucita roja”.

A partir de una paleta básica de siete colores en plastilina los artistas logran aspectos cromáticos diversos. La noción de juego es la clave tanto para ellos como para quienes pueden disfrutar de

sus obras exhibidas.

**Con ayuda de mi familia realizar la siguiente lectura de imagen:** ¿Qué ven en la imagen? ¿Cómo piensan que habrá realizado esta obra? ¿Habrá pintado, dibujado o modelado? ¿Qué material te parece que utilizó? ¿Qué colores puedes visualizar? Los artistas en un primer momento comenzaron a usar la plastilina para generar textura y más tarde para crear relieves con distintos niveles o partes que sobresalen de la superficie plana. ¿Esta obra será plana o tendrá relieve?

**Materiales:** Plastilina de distintos colores o en caso de no tener realizar la siguiente preparación. **Ingredientes para la masa de sal:** Harina 2 medidas, agua tibia. 1 medida (o la necesaria), sal común 1 medida, aceite de cocinar 1 cucharada, tintes y pigmentos de distintos colores que aprendimos a realizar en clases anteriores.

**Trabajo a realizar:** Conversar acerca de los cuentos que conocemos o nos contaron alguna vez. De todos ellos elige el que más te guste y un momento del mismo para luego representarlo. Utilizar las plastilinas o masa de sal para modelar los distintos elementos (árboles, casitas, personajes, etc.) que componen la escena del cuento que elegiste. Puedes mezclar colores para obtener distintas tonalidades, superponer y utilizar diversas herramientas como palillos, tenedores, etc. para crear diferentes texturas y relieves.

**Actividad 3:** Observamos el registro de la actividad anterior.

- En una hoja dibujo el plato que obtuvo mayor y el que obtuvo la menor cantidad de fideos y al lado le coloco el número correspondiente.
- Abrimos el siguiente enlace y jugamos <https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/ques-desorden-numeros-1-20> . Si NO podemos abrirlo le pedimos a un familiar que nos arme fichas con números y nosotros los ordenamos.

**MUSICA:** Trabajamos en familia con la siguiente canción: CONTANDO DEL 1 AL 20PINKFON <https://youtu.be/DxlGzslfvhc>

- Escuchamos la canción y ponemos en movimiento nuestro cuerpo mediante la imitación de las indicaciones que van realizando los FRIJOLITOS.
- Nos divertimos en familia dramatizando y cantando la canción trabajada para aprender a contar.

**Actividad 4:** “Juntamos dos cartas”

- Necesitamos para este juego cartas españolas
- Separamos las cartas 10,11y12, en el centro de la mesa estarán colocados: el mazo de cartas que separamos y las restantes. Cada jugador sacará una carta de cada mazo y deberá decir en voz alta que número se obtiene reuniendo las dos cartas.
- Registramos en una hoja los resultados obtenidos y dibujamos el mayor.
  - Sacamos conclusiones del juego, me gusto que me pareció.

**TEATRO:** Los números: necesitamos la ayuda de un adulto guía. Elegiremos 4 números del 1 al 20. El número 1, el 5, el 10 y el 20. enciérralos con un círculo.

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 - 10 - 11 – 12 – 13 – 14 - 15 - 16 – 17 - 18 – 19 – 20

¡Ahora si a jugar! vas a imaginar que tienes el poder de transformarte en diferentes cosas. Cuando el guía diga 1, debes transformarte en un superhéroe, cuando el guía diga 5, debes transformarte en un pájaro, cuando el guía diga 10, debes transformarte en un astronauta. Cuando el guía diga 20, debes transformarte en un explorador del bosque.

**Actividad 5** ¡Qué bueno poder aprender jugando! Jugamos a la carrera de la tortuga y la liebre. Necesitamos: Un tablero, un dado y 20 fichas que representen una liebre y 20 que representen una tortuga.

- **Desarrollo del juego:** Se juega de a 2 jugadores. Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego. Por turno, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado. Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.
- Inventamos otras reglas para jugar.
- En una hoja dibujamos la liebre y la tortuga y el numero al cual llego cada una. Quien salió primera y quien en segundo lugar.

**MUSICA:** Ahora jugamos con el siguiente juego musical PELOTA LOCA relacionado con los números.

- El juego consiste en jugar con la PELOTA LOCA que podemos construirla con papel de diario o una pelota que tengamos en casa.

- Nos ubicamos en una ronda y debemos contar diciendo el número y pasarla a cualquier integrante que participe en el juego desde el n°1 hasta finalizar con el n°20.

**Actividad 6:** Recordamos el juego anterior y las reglas nuevas que han surgido. Agregaremos otras:

- Seguimos jugando con el tablero y el dado esta vez jugaremos con dos fichas una será liebre y la otra tortuga Se juega de a 2 jugadores. Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego. Por turno, cada jugador tira el dado. Y avanza tantos casilleros como lo indique el dado. El número 4 y 6 avanzan el 3 y 5 retroceden, gana el que llegue primero al número 20.
- Conversamos: ¿Qué juego nos gustó más el primero? ¿O el que se le agregaron otras reglas?



**ARTES VISUALES:** “Las mascotas de Koons”

**Título:** “Balloon Dog” **Autor:** Jeff Koons.**Técnica:** Acero inoxidable. **Año:** 2016 Balloon Dog simula un globo con forma de perro fluorescente. Koons creó cinco enormes piezas de acero, cada una de un color: amarillo, azul, magenta, rojo y naranja.

**Mi familia me ayuda a realizar la siguiente lectura de imagen:** ¿Qué ven en la imagen? ¿Cómo piensan que habrá realizado esta obra? ¿Qué material te parece que utilizó? ¿Qué colores puedes visualizar? ¿Qué formas observas? ¿Te parece que esta obra es plana o tiene volumen? ¿Será de gran o poca altura? Si estuvieras en el museo ¿Podrías observarla de diferentes puntos de vistas? (atrás, adelante, de costado). Recordar que la tridimensión es aquello que no es plano, sino que tiene volumen, diferente a un dibujo o pintura que son obras bidimensionales. La escultura es una representación tridimensional que tiene alto, ancho y profundidad, puede recorrerse y verse de diferentes puntos de vistas.

**Trabajo a realizar:** ¿Tienes mascotas en tu casa? En el caso de no tener imagina que animal te gustaría tener para realizar tu producción visual. Construir la escultura utilizando globos o bombitas inflados de diferentes tamaños para obtener las distintas

partes del cuerpo de tu mascota. Unir los materiales, haciendo que parte de uno se adhiera al otro. Puedes usar cinta papel, cintex o anudar (con ayuda). Para dar detalles a tu personaje utilizar marcador negro, papelitos de colores, lanitas, etc. Al finalizar pegar sobre una base de cartón de 20 cm x 20 cm.

**Actividad 7:** Miramos revistas o diarios y buscamos en ellos números.

- Buscamos números del 1 al 20 y armamos nuestro propio tablero en una hoja.
- Comentamos en familia si me resulto difícil encontrar los números y ordenarlos

**EDUCACION FISICA La hormiguita viajera:** Colocarán en un rincón 20 elementos, pelotas, bolsitas de arena, botellas con agua, zapatillas etc. Formamos dos equipos de igual cantidad de jugadores, cada equipo tendrá una caja vacía. A la cuenta de tres, deberán buscar un elemento y colocarlo en la caja, una vez que lo realiza se sienta y sigue el otro jugador. El equipo que logre traer más elementos en el menor tiempo posible, gana

¡Siempre realizar los juegos en presencia de un adulto y con muy buena energía!

**Actividad 8:** Recordamos los juegos realizados, conversamos sobre los mismos y las reglas que tiene cada uno y para que el juego resulte deben ser respetadas

- **Nos animamos a inventar** un juego con los números del 1 al 20, poniendo nuestro propias reglas y materiales a utilizar
- Con ayuda de mamá o un familiar escribo el juego para luego compartirlo con la seño y compañeros.

**TEATRO:** Recuerda el ejercicio realizado en la actividad anterior, y dibuja los personajes que interpretaste junto al número que lo simboliza, por ejemplo: dibuja un pájaro junto al número 5.

**Directora:** SILVA, Isabel

**Vicedirectora:** HEREDIA, Andrea del Carmen