

GUIA PEDAGÓGICA N° 11

ESCUELA: J.I.N.Z. N° 31

DOCENTES: Ivanna Patricia Fernández, María Cristina Aciar, Paula Costa, María Cristina Ruiz, Bibiana Acosta

PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA: Hugo Aguirre

PROFESOR DE EDUCACIÓN MUSICAL Enzo Fernández

SALA: Plurisala

NIVEL: Inicial

TURNO: Único

AREA CURRICULAR: Dimensión: Ambiente Natural y Socio - Cultural”

Ámbito: Matemática.

Núcleo: Número y Sistema de numeración.

Contenido: Utilizar y ampliar la serie numérica oral de números como herramienta para resolver problemas en contextos de actuación diversos.

TITULO: ¡A trabajar y jugar con los números!!!

Martes 25 Actividad 1:

Observamos junto a mamá o alguien de nuestra familia, el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=-osqg4qpi5a>

Conversamos acerca de los números que aparecían en la canción, los recordamos cantando juntos del 1 al 5.

Mamá deberá preparar junto a los niños, dos tarjetas de cada número escrito del 1 al 5, el juego comienza, los chicos se tapan los ojos mientras el adulto deberá colocar los números ordenados (cada tarjeta una al lado de la otra) sobre la pared. Se colocarán en el piso el otro grupo de tarjetas del 1 al 5 y el niño deberá buscar y colocar debajo el mismo número.

Se nombrará cada número por su nombre y se volverá a escuchar la canción.

¡La seño les manda un abrazo gigante!!!!

Actividad 2: ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡Hoy vamos a jugar a un juego muyyyyyyy divertido!!! El juego de “El baile de las sillas”.

-Preparamos carteles con los nombres de cada integrante de la familia y buscamos una silla para cada persona que va a jugar.

-Colocamos las sillas en círculo y en cada silla ponemos el cartel con el nombre de los participantes. ¡Comienza el juego!!! Colocamos música y damos vueltas alrededor de las sillas, cuando para la música cada jugador tiene que buscar su nombre ¡Sin hacer trampa!!!!Se jugará varias veces cambiando el lugar de las sillas.

-Cada jugador que gana cada juego deberá marcar una letra de su nombre.



Conversamos y observamos los carteles. Quién es el jugador que pudo marcar más o todas las letras de su nombre gana. ¡Cuando volvamos al jardín vamos a jugar a este juego todos juntos!!!!

Actividad N° 3 MUSICA

Contenido: El canto: interpretación de canciones que incorporen juegos corporales.

¡Hola niños y niñas! Con la ayuda de la familia vemos varias veces el vídeo que nos envió el profesor por WhatsApp, para poder aprender el juego de los deditos.

Este dedito compró un huevito.

Este dedito lo echó a cocer.

Este dedito le puso sal.

Este dedito lo revolvió.

Y este gordo goloso se lo comió.

Yo soy Gastón, muy gordo y barrigón.

Yo soy Andrés, saludando al revés.

Y yo soy la Violeta alta, flaca y coqueta.

Yo soy José un anillo me pondré.

Y yo me llamo Aníbal, saludando a todos para arriba.

Una mano soy, saludo y me voy...

Miércoles 26: Actividad 4: ¡A tomar la sopa!

Con ayuda de la familia, buscaremos un plato, fideos, (que también puede ser piedritas o palitos, simulando fideos) y un dado. Para comenzar, se colocarán varios fideos en el plato y luego por turnos, cada participante arrojará el dado y según el número que salga, deberá sacar esa cantidad de fideos del plato. ¡Ganará el primero que se tome toda la sopa!

Actividad 5 ¡A construir!

Vamos a buscar muchos rollitos de papel higiénico, pueden ser latas o tapitas. Si conseguimos rollitos de papel higiénico le vamos hacer unos cortesitos a los costados para poder encajarlos.

Con ayuda de un familiar y con el mismo dado que jugamos anteriormente, vamos a arrojar el dado y según la cantidad que salga, serán los rollitos de papel que encajaremos y así, formaremos varias torres. ¿Cuántas torres pudiste construir?, ¿Son todas iguales?

Jueves 27: Actividad 6 Con ayuda de un familiar, nos leerán la siguiente poesía haciendo énfasis en los números

Un gallo está escondido detrás de la calabaza porque doña zorra anda a la caza

Dos vacas dejan de trabajar para beber jarabe y no toser más

Tres puercoespines me pongo los calcetines

Cuatro pollitos salen a patinar, ¿cuál será el primero en llegar?

Cinco leones me pongo los pantalones

Seis ovejas un poco viejas todas reunidas, comían lentejas

Siete eran las cabras, que reían en la plaza

Ocho caballos galopaban al mercado, para comprar galletas

Nueve serpientes, me lavo los dientes

Diez ratones con grandes narices bailaban juntos y eran muy felices

A continuación, te animas a escribir como puedas, en una hoja los números que indica la poesía

Actividad 7 Para esta actividad, buscaremos tapitas, piedritas o botones y un familiar, nos dibujará la grilla en una hoja. A continuación, el niño/a deberá contar las pelotitas y juntar la cantidad que corresponda. Al costado de los puntitos escribirán los números correspondientes y los chicos deberán colocar tantas tapitas como el número indica.

●	● ● ● ●	● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ●

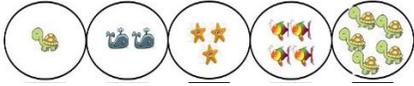
Viernes 28 Actividad 8 Algún familiar escribirá distintos números en papeles (escribir los mismos números que se usaron en la actividad anterior) y luego los colocará en una bolsa. Usarán el mismo tablero de la actividad N° 7, entonces el adulto irá sacando un número y el niño/a deberá colocar una tapita en el casillero según el número que tocó.

Actividad N° 9 EDUCACIÓN FÍSICA

Contenidos “Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo”.

- - “El Juego”
- Caminar por la casa, rápido, lento, adelante, atrás, en puntas de pie, sobre los talones, caminar apoyando manos y pies.
- Camino lento, camino rápido, camino lento, camino rápido ...
- Sentarse pararse, acostarse con y sin ayuda.
- Sobre la cama, rodar, rol adelante.
- Saltar con un pie, saltar con dos pies.
- Juego: “Escondidas en la casa” uno de los participantes debe contar hasta 10 y los demás participantes deben esconderse, el objetivo del juego es encontrar todos los participantes escondidos.
- Lavar las manos con agua y jabón durante 40 segundos.

Lunes 31: Actividad N° 10



En esta ocasión deberán contar cuantos animalitos hay en cada círculo, de acuerdo a ello tendrán que buscar en la casa la misma cantidad de objetos, según el círculo que elijan. Por ejemplo, si eligen el círculo que tiene una tortuga deberán buscar un solo objeto y así sucesivamente.

Martes 1 Actividad 11 Ahora vamos a aprender la siguiente retahíla: En la casa de pinocho todos cuentan hasta ocho.



pin 1, pin 2, pin 3, pin 4, pin 5,
pin 6, pin 7, ¡pin 8!

Y en la casa de Pintrés
todos cuentan al revés.

Pin 8, pin 7, pin 6, pin 5,
pin 4, pin 3, pin 2, pin 1.

Variante: en el caso de los nenes de sala de 3 y 4 años pueden cantar la retahíla hasta el número 4 o 5 y cuando lo realicen en reversa cantarán desde el numero elegido.

Actividad 12 (2 o más jugadores) Después de haber aprendido la retahíla de la actividad n° 11.

La recitará un jugador y parará donde le parezca conveniente, si se detiene en pin 7 el otro jugador deberá juntar 7 objetos de la casa y así sucesivamente. Recuerden la cantidad que les toca, de lo contrario si juntan objetos de más o menos perderán.

Sala de 5: en un cuaderno anotarán como puedan la cantidad de objetos que les irán tocando de acuerdo a las partidas

Actividad N° 13 MUSICA

Contenido: El canto: interpretación de canciones que incorporen juegos corporales.

Una vez que aprendimos la letra de la canción de la actividad numero 3 jugamos a cantar sin que nadie nos ayude.

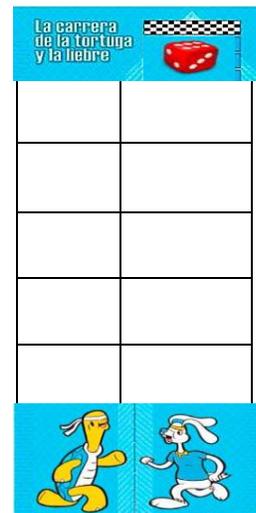
Miércoles 2 Actividad 14: ¡Comienza la carrera!

¡Para divertirnos en familia!

- Un dado común.
- Fichas: que puede ser tapitas, piedritas, un pedazo de cartón, botones, etc.
- Un tablero, puede ser dibujado en el piso, en una hoja, en un cartón, etc.

Reglas

- 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 el casillero que le tocó su ficha como indica el puntaje obtenido en el dado. ¡¡Quién llega primero gana!!

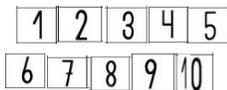


Jueves 3: Actividad 15 “Bingo de números” Jugamos

en familia.

Materiales:

- *Un cartón con 6 números para cada jugador (del 1 al 10)
- *Números del 1 al 10 escrito en cartón y recortados uno por uno.
- *Porotos o piedritas



DESARROLLO:

Se reparte un cartón para cada jugador. Uno de ellos tendrá los números sueltos e irá sacando al azar y de a uno. El que lo tiene en su tablero la tapa con una ficha o poroto. Gana el primero que logra tapar todos los números de su cartón y grita: “¡bingo!”.

Viernes 4: Actividad 16 Hacemos nuestras propias cartas para jugar

Los niños con ayuda de un familiar construyen sus propias cartas y las usarán en un juego. Vamos a hacer nuestras propias cartas, así podemos jugar con ellas y mostrárselas a la seño cuando nos encontremos. Las cartas son muchas, pero como las vamos a hacer entre toda la familia, no tendremos tanto trabajo. Si les gustan las espadas. ¡Hacen las espadas! Pueden hacer los dibujitos que más les gusten. Por ejemplo, Vaquitas de san Antonio, flores, pajaritos, sol, etc. Recuerden que las cartas tienen dibujos y números. Por ejemplo, si son cuatro, tiene cuatro oros. Entonces... ¿cómo tenemos que hacer nuestras cartas? Con dibujitos y números. ¿Con cualquier cantidad de dibujitos? **No, lo que dice el número**



Actividad 17

“Chanco...va” ¡Nos divertimos en familia!!!

Materiales: Cuatro cartas del mismo valor por jugador. Por ejemplo, para cuatro jugadores, de un mazo de naipes se seleccionan los cuatro 2; los cuatro 3; los cuatro 4 y los cuatro 5 Solo hasta 4 jugadores. 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 “Chanco va”. Cuando todos dicen “va”, cada jugador le pasa una carta a su compañero de la derecha. De esta manera, siempre tendrán todos 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.



Actividad 18 EDUCACIÓN FÍSICA

Contenido: “Habilidades motoras básicas de tipo no locomotivo”.

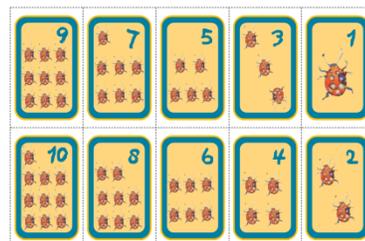
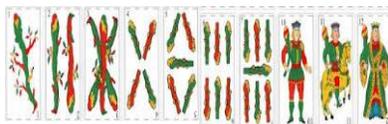
- “El Juego”.

- Subir y bajarse de las sillas, cama, sillones.
- Saltar desde las sillas, sillones, cama.
- Inflar un globo, elevarlo hacia arriba y golpearlo con manos, rodilla, cabeza.
- Correr con el globo, en la panza, cabeza, nariz, ojos, codo, rodilla.

- Equilibrio, poner el globo en palma de la mano y caminar sin que se caiga.
- **Juego:** “A limpiar la casa” poner sillas simulando una red de vóley. Se deben inflar muchos globos y en dos grupos que se dispongan en distintos lados de las sillas. El objetivo es lanzarle los globos hacía en campo contrario. Ganará el equipo que menos globos tenga en 1 minuto.
- Por ultimo lavar manos con jabón durante 40 segundos.

Lunes 24: Actividad 18 “Carrera con cartas”

Materiales: Podemos usar las cartas que hicimos juntos
 *Una serie numérica del 1 al 10 del mismo palo de cartas españolas por jugador
 *Cantidad de jugadores: de 2 a 4
 Cada jugador toma su serie numérica del mismo palo y la mezcla boca abajo frente a él. A la señal, empieza la carrera: deberán ordenar las cartas respetando el orden ascendente (escalera). El primero que termina "grita": ¡terminé!” Y gana si la serie está bien.



DIRECTORA: LILIANA BUSTOS