

GUÍA PEDAGÓGICA N°7**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

Sistema de numeración

Recitado de la sucesión ordenada de números.

Conteo

Lectura de números

Los problemas y la enseñanza del número

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

Los números para calcular

Núcleo: Representación del espacio en el niño. Espacio como modelo teórico para el desarrollo de la geometría.

Iniciación en el conocimiento de las figuras geométricas

Iniciación en el conocimiento de la capacidad. Comparar capacidades utilizando unidades no convencionales.

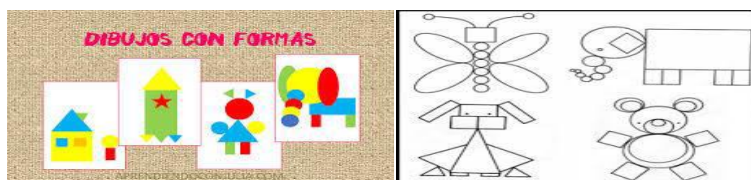
Título de la Propuesta:**¡1-2-3 MATEMÁTICA ESTA VEZ!****ENCUENTRO N°1**

- ö Escuchamos en familia el cuento: “El país de las figuras geométricas”
- ö <https://www.slideshare.net/>
- ö Con ayuda de un adulto, buscamos dentro de nuestra casa objetos que tienen la misma forma que los personajes del cuento. Ejemplo: Podemos jugar al “Veo Veo”: veo una cosa con forma de...
- ö Con materiales que tenemos en casa, dibujamos los personajes del cuento.
- ö Modelamos en masa de sal. Preparamos la masa: receta en la siguiente página <https://www.youtube.com/watch?v=J8ult3Ylulg>
- ö Luego se les repartirá la masa de sal, dejar que el niño explore la masa, la toque, la estire, la huela etc. Seguido de esto se les pedirá que intenten reproducir las formas

de las figuras geométricas, con ayuda de un bolillo, palito de helado para poder cortar. Decimos el nombre de la figura geométrica en voz alta. Enviamos fotos de esta actividad

ENCUENTRO N°2

- Con revistas, diarios u hojas de colores los papás deberán recortar varias figuras geométricas (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos). Luego con las figuras cada niño tendrá que inventar un dibujo, el cual deberá ser pegado en una hoja.



EDUCACIÓN FÍSICA Prof: BACA MARÍA

CONTENIDO: Combinación de saltos, Medios de transporte

El semáforo: Un adulto será el semáforo y tendrá un papel de color ROJO, uno VERDE y uno AMARILLO (cartulina o tapas de tupper, lo que tenga en casa de esos colores) los niños actuarán como medios de transporte: camión, auto, camioneta, moto, bicicleta, colectivo, etc. Los medios de transporte andarán por todo el espacio en diferentes direcciones mientras el adulto tenga levantado el papel verde, cuando levante el papel amarillo los vehículos andarán con precaución despacio, cuando se levante el color rojo los medios de transporte deberán quedarse parados, quietos, no podrán avanzar, practicar hasta q los niños aprendan que deben hacer mientras cambian de vehículo.

ENCUENTRO N°3

- Elegimos uno de los juegos que aparecen en las siguientes imágenes (recortar o dibujar en el piso). Luego recortamos las figuras geométricas (triángulo, cuadrado, rectángulo y círculo) las cuales serán colocadas en una bolsa.
- Luego a modo de sorteo, se introducirá la mano y la figura elegida, será el camino que el niño debe recorrer. Se puede dar consignas como: saltar con pie, con los dos pies, etc, por el camino de círculos, ¿Y si intentamos no pisar los cuadrados? También se puede jugar por color: ejemplo: caminamos por las figuras de color azul, etc. Se enviarán fotos de la actividad realizada.



ARTES VISUALES. Prof: Celeste Jofré

Contenido: Los colores primarios

Observaremos nuevamente la obra del artista Wassily Kandinsky llamada "Estudio de color"



¿Qué vemos? ¿Pueden reconocer colores primarios? ¿Cuáles? ¿Por qué se llaman colores primarios?

La consigna consistirá en buscar rollitos de papel higiénico y con ayuda de un mayor realizaremos formas como por ejemplo un cuadrado, un corazón para luego usarlo como sello para estampar. Buscarán una hoja blanca, en un plato pondrán témperas de colores primarios, y con los sellos estamparemos toda la hoja.



ENCUENTRO N°4

- En familia jugamos con un mazo de cartas españolas (bastos, copas, espadas, reyes)
- Para familiarizarse con el material (las cartas españolas) el primer momento es: invitarlo al niño que ordene las cartas de la manera que prefiera (lo puede hacer juntando los números iguales o agrupará por palos, por ejemplo todos losoros).
- Una vez manipulado el material, un adulto de la familia le explicará las reglas del juego.

Juego: “Siguiendo al tres”.

Objetivo: ser el primero en quedarse sin cartas.

Materiales: Cartas españolas del 1 al 5

Desarrollo:

Pueden jugar hasta 4 jugadores. Se reparten todas las cartas, de forma tal que, cada jugador tenga igual cantidad de cartas.

Se les pide a los jugadores que coloquen los tres (3) en el centro de la mesa.

Se les da la consigna: “Colocar hacia arriba los números menores que tres y hacia abajo los números mayores que tres.”

Gana el jugador que primero se queda sin cartas.

MÚSICA Prof. Marcos De Los Santos

Contenidos:

Forma: frases, partes que se repiten.

La voz cantada.

Interpretación de canciones que incorporen juegos y movimientos corporales

Trabajaremos con la canción “Soy así” de Canta juego <https://youtu.be/raKGsIlf1XE>

Escuchar la canción completa.

Después la repetiremos cantando por frase en forma de eco hasta lograr memorizarla.

Vamos a buscar alguno de los instrumentos que construimos o bien, con algún objeto que tengamos en casa para acompañar la canción.

ENCUENTO N°5

Juego: La escoba del 6

Objetivo: Tratar de levantar la mayor cantidad de cartas posibles.

Materiales: Cartas españolas del 1 al 5

Desarrollo:

Pueden jugar hasta 4 jugadores. Se reparten tres cartas a cada jugador y se colocan tres cartas en el centro de la mesa.

Se les da a los niños la siguiente consigna: “Hay que juntar cartas que den 6”. Cada jugador, a su turno, con una de sus cartas y alguna de las cartas de la mesa debe sumar 6. En caso contrario deberá descartarse de una carta.

El último jugador que forma 6 se lleva las cartas que quedan en el centro de la mesa. El juego se termina cuando se dan todas las cartas.

Gana el jugador que más cartas levanta.

ENCUENTRO N°6

- El juego consiste: un integrante de la familia les indicara que realizaran un juego de mesa de a dos, llamado “**quita tapitas**”, para el cual utilizaran tapas y dados .Se les entrega a cada participante una bolsa con 10 tapitas y un dado de cartulina del punto 1 hasta el punto 6. Cada integrante deberán sentarse enfrentados, uno lanzara el dado y sacara de la bolsa de su compañero tantas tapitas como este indique. Luego de tres vueltas se comparan las cantidades totales de cada jugador ganando el que más tapitas saco.
- Los integrantes deberán ser capaces de reconocer la cantidad de puntos que indica el dado para poder quitar a su compañero la cantidad correcta de tapitas, y en donde un adulto les preguntara: ¿Qué cantidad indica el dado? ¿Cuántas tapitas hay que quitar? ¿Cuántas tapitas reunió cada jugador? ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos? ¿Quién ganó?
- Posteriormente observaran la cantidad que tiene cada uno, luego van a comparar quien tiene más y quien tiene menos.

RECURSOS PARA ESTE JUEGO: Tapas de gaseosas, dados de cartulina, y recipientes para las tapitas.

EDUCACIÓN FÍSICA Prof: María Baca

CONTENIDO: Combinación de saltos, Medios de transporte

Mis huellas: trabajamos en equipo, deberemos marcar y luego cortar huellas de colores (cartulinas, diarios, etc.), que luego pegaremos en el piso con cinta adhesiva, las huellas se

disponen de diferentes formas, pies juntos, pies separados, un solo pie. Los niños deberán pasar saltando de la forma en que estén puestas las huellas (hacer hincapié en que practiquen saltar con un solo pie). Sería bueno pegar las huellas en un rincón de la casa donde no sea necesario sacarlas para que los pequeños puedan practicar cuando quieran y 2 o 3 veces a la semana disponerlas de diferentes formas.



ENCUENTRO N°7

¡Jugamos con medidas capacidad!

Experiencias con agua.

- Se pedirá a la familia que nos acompañe a jugar.
- Se realizará dos equipos que representen un color, los equipos se colocaran formando una fila. Cada grupo tiene dos jarras(o pueden ser botellas) deben ser preferentemente de 1 litro uno llena de agua (del color del equipo) en el punto de partida, y otra vacía, en el punto de llegada.
- El juego consiste en llenar la jarra vacía transportando agua en un vaso. Termina el juego cuando todos los integrantes del equipo hayan pasado. Luego, se les presentará varillas (largas, cortas) se preguntará con cuál creen que es posible medir. Se elegirán, entre todas, las más adecuadas (siempre y cuando sean las dos iguales) un integrante del grupo adulto deberá introducir la varilla en el agua, sacarla y luego comparar ambas varillas, para determinar el ganador.
- Compartimos este momento de juego compartiendo fotos con la señorita.

¡Otra de medidas!

- En una jarra colocar un litro de agua, utilizando una botella para llenar, colocar un sobre de jugo y mezclar. Se les preguntara ¿Cuántos vasos se pueden llenar con un 1 litro de jugo? ¿Alcanzará para todos nosotros? Se registrará todas las respuestas con ayuda de un adulto. Luego se procederá a llenar ¿Cuántos vasos se llenaron con un litro? ¿Y si preparo 1 litro más de jugo, cuántos vasos más tendré? ¿Me alcanzará?
- Luego registramos cuántos vasos se necesitaron para los dos litros de jugo. Sacamos fotos

ARTES VISUALES. Prof. Celeste Jofré

Contenido: Los colores primarios y secundarios

En esta oportunidad se retomará el cuento: “**El mago de los colores.**” a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué nuevo color descubrió el mago de los colores? Le leemos al pequeño lo siguiente: Una mañana de otoño, el mago de los colores mientras tomaba una rica chocolatada, escuchó unas vocecitas, miró para un lado, miró para otro lado y descubrió

que el color amarillo y el color azul lo estaban saludando, en ese instante pensó el mago, ¿y si nos damos todos un fuerte abrazo?

Para llevar a cabo la actividad se necesitan los siguientes **materiales**: una botellita de plástico transparente con tapa (medio litro o menos) de agua, colorante alimentario o tempera azul, aceite de cocina, pegamento.

La actividad consistirá en realizar una botellita mágica, en la cual los chicos podrán experimentar la unión de dos colores. Para iniciar la actividad, los papás colocarán dentro de la botella, los siguientes elementos: una parte de agua con un poquito de colorante alimentario de color azul y dos partes de aceite (más aceite que agua coloreada) después colocará pegamento a la tapa de la botella y la tatará muy bien.

Luego de terminar la botellita mágica preguntarán: cuando movemos la botellita ¿Qué color vemos? ¿Lo nombramos?

ENCUENTRO N°8

Juego: “La canasta”

Objetivo: quedarse sin botones, tapitas, porotos, etc.

Materiales:

1 pote por jugador

1 lata con botones, chapitas, porotos, etc.

1 dado.

Desarrollo:

Cada niño antes de empezar a jugar debe tomar 15 botones de la lata y colocarlas en su pote.

Cada jugador a su turno, tira los dados y se deshace de los botones que los dados indican.

Gana aquel jugador que primero se queda sin botones

MÚSICA Prof. Marcos De Los Santos

Contenidos:

Forma: frases, partes que se repiten.

La voz cantada.

Interpretación de canciones que incorporen juegos y movimientos corporales **“EL BAILE SE BAILA CON EL PIE** Este es un Juego musical, con movimientos que se van añadiendo cada vez <https://youtu.be/B-p-psXTOre>

Escuchamos la canción entera atendiendo a lo que dice la letra.

Cantamos la canción por frase, repitiendo en forma de eco.

Preguntamos a los niños que parte del cuerpo nombra primero la canción, y después las demás partes en el orden que van apareciendo.

Directora: Verónica Quiroga Pérez