

**CUE 700085800 Escuela: E.N.I N°18 “Gladys Noemí Peralta”.**

**Guía N°11**

**Docentes Responsables:** Prof. Gasparini Leticia, Prof. Castro Romina, Prof. Roldan Cintia, Prof. Noguera Susana, Prof. Carrizo Evelia, Prof. Soria Kevin, Prof. Villafañe Martín, Prof. Botella Ariana.

**Nivel Inicial:** Salas de 5 años **Turno:** Mañana **Áreas Integradas.**

**Título:** **Uno, dos y tres letras y números presentes otra vez...**

**Dimensiones:** **Formación, Personal y Social.**

**Ambiente Natural y Socio-Cultural**

**Comunicativa y Artística.**

**Capacidades:** **Comunicación. Resolución de problemas.**

**Propuesta de actividades del día 24/08/20**

**Ámbito:** Juego. **Contenido:** Juego reglado.

**Juego. La tortuga y la liebre.** Un adulto leerá al niño/a, la conocida fábula “La tortuga y la liebre”. Luego motivará al niño/a a jugar en familia con los personajes de la misma.

Para el juego se requiere de dos participantes (liebre y tortuga), un dado común, 10 o 20 fichas con la imagen de los animalitos. (El niño puede realizar las fichas, dibujando y coloreando las mismas). El tablero de juego puede realizarlo un adulto, o bien descargarlo en el siguiente enlace. Para dar comienzo al juego cada jugador tira el dado, y el que obtiene mayor puntaje se coloca en el tablero y pista 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 dado. Gana el jugador que llene todas las pistas de la carrera.

<https://drive.google.com/file/d/1qlb7zMQg1JC7clqw9miSiyT1iZ3LP4NN/view>

**Ámbito:** Educación Física. **Contenido:** Habilidades Motoras básicas de tipo locomotivo: saltos en profundidad, largo y alto **Capacidades:** Resolución de problemas. **Trabajo con otros. Propuesta:** ¡A saltar saltarán!

**Salto y números:** Con la ayuda de un familiar marcarán y recortarán números del 1 al 5. Colocarán 2 block o algún material similar (uno sobre otro) marcarán una línea curva en el piso y una recta de manera horizontal, por último a una distancia ubicarán un recorte de cada número. Colocarán los números recortados. Recogerá uno, subirá al block y saltará al piso, caminará sobre la línea curva sin salirse de ésta, se colocará en la línea recta y saltará lo más lejos que pueda, luego colocará el número en el que corresponda.

**El cazador dormilón:** en un lado del espacio se encontrará el familiar y en el otro extremo un círculo que es el refugio. El cazador se encontrará descansando. El alumno/a será un animalito que se encuentra paseando en el bosque, tendrá que estar alerta porque cuando el cazador despierte, deberá correr hacia el refugio sin que sea capturado.



**Propuesta de actividades del día 25/08/20**

**Ámbito: Iniciación a la escritura. Contenido. Reconocimiento y escritura del nombre propio y de otras palabras significativas.**

**Dado con el nombre:** Una manera divertida para aprender el nombre en familia. Para este juego necesitas un dado (puedes reutilizar alguno que ya tengas de actividades anteriores). En cada cara del dado, se coloca un abrojo y se adhiere sobre él una letra de tu nombre (pide a un adulto que te ayude). Si el nombre tiene menos de 6 letras ponerlas repetidas o bien colocar una figurita en la cara vacía. Si tiene más de 6 letras, en los últimos tiros sacar y pegar en el abrojo las letras faltantes. Al tirar el dado se nombrará la letra que salió, además se la escribirá en un papel o pizarra para no olvidarse (también se puede desprender del dado la letra que salió y guardarla en una cajita). Al culminar, pedí ayuda a tu familia y arma tu propio nombre. ¡Será muy divertido!

**Ámbito. Matemática. Juego Contenido. conteo. Juego reglado.**

**La torre más alta:** La propuesta de este juego consiste en armar torres con maderitas, ladrillitos o cajas pequeñas. Pedimos a algún integrante de la familia acompañar al niño/a en este divertido juego. Para dar comienzo, un jugador deberá tirar un dado, y colocar uno arriba del otro los elementos elegidos para armar la torre según indique el número. Por ejemplo, si sale el número 5 se pondrán 5 maderitas. En el siguiente turno, se pondrán sobre esa quinta maderita tantos elementos como indique el dado. Pierde el jugador al que primero se le cae la torre. ¡Fue muy divertido verdad!

**Propuesta de actividades del día 26/08/20**

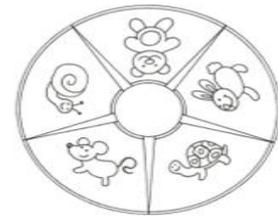
**Ámbito: Lenguaje Contenido: Organización y orden de las palabras dentro de una frase.**

Este juego consiste en elegir, una palabra al azar y, a partir de allí, construir una frase. Un adulto dirá al niño/a una palabra, por ejemplo “alfajor” y el chico/a debe elaborar con ella una oración completa, clara y con sentido, por ejemplo “A mí me gusta el alfajor de chocolate”

**Área: Educación Musical Contenido: Exploración de la voz desde la forma hablada. Dinámica lento-rápida. Intensidad suave-fuerte.**

Con ayuda de un familiar escuchar la canción de “Los diez indiecitos”. Recitarla por frases. Recitarla en forma completa. Cantarla en forma completa acompañándote con la música. Cantarla sin la música acompañándote con palmas. Cantaremos en forma lenta y luego rápida, después con el volumen de la voz bajito y por último más fuerte.

**1 y 2 y 3 indiecitos,  
4 y 5 y 6 indiecitos,  
7 y 8 y 9 indiecitos,  
10 indiecitos son.**



### Propuesta de actividades del día 27/08/20

Ámbito: Lenguaje. Contenido: Anticipación del contenido del texto a partir de la lectura de imágenes

**Ruleta De Imagen Y Letras:** En familia, buscar un cartón de caja y recortar del tamaño de una pizza, luego trazar líneas para dividir en cinco espacios. Buscar en revistas y recortar imágenes de animalitos, por ejemplo: pato, sapo, mono, vaca, oveja y pegarlos en cada uno de esos espacios, también realizar una flecha de cartón o cartulina y colocarle un ganchito mariposa de tal modo que pueda girar. El adulto que acompaña al niño /a explicará a los integrantes de la familia el juego, deberán girar la flecha de la ruleta y cuando esta pare, buscar en el recipiente de las letras (confeccionado en guías anteriores) y formar el nombre del animalito correspondiente. Pueden jugar varias veces. Al finalizar el juego compartir una rica merienda en familia.

Ámbito: Matemática. Contenido: Iniciación en el conocimiento de los cuerpos y figuras geométricas.

**Rompecabezas de figuras geométricas.** Los invitamos a mirar el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=5rT9-HmeNyl>. Luego les sugerimos conversar con el niño/a ¿Qué observaste? ¿Qué figuras geométricas había en el video? ¿Puedes encontrar en tu dormitorio o en otro lugar de la casa objetos que tengan una forma parecida a la de estas figuras?



Juntos y en familia confeccionar rompecabezas con las distintas figuras geométricas, utilizando el material que tengan en casa. El niño/a podrá dibujar y colorear las distintas figuras. Posteriormente las podrá recortar y divertirse armando y desarmando rompecabezas. No olvides enviar una fotito a tu seño.

### Propuesta de actividades del día 28/08/20

Ámbito: Matemática.

Contenido: El número para comparar cantidades



**Juego ¿Cuántos Hay?:** el juego consiste en entregar a los participantes un cartón con un cuadro como el de la foto. Cada participante completará el cuadro con los números según corresponda. (Primero deberán contar los objetos que hay en el hogar), la foto es un ejemplo pueden realizar otros similares con otras imágenes, camas, zapatos, bicicletas etc. Gana el juego el que más rápido complete su cartón.

Ámbito: Artes Visuales-plástica. Contenido: Formas separadas Título: “Mi nombre”

En una hoja de dibujo, con la ayuda de un adulto deberán escribir su nombre propio con letras que se puedan rellenar y muy separadas una de otra. Las pintarán con lápices de colores, marcadores o crayones.

**Propuesta de actividades del día 31/08/20****Ámbito: Matemática Contenido: los números como memoria de la cantidad**

**Dictar una escena. Materiales:** Hojas, marcadores, lápices o crayones.

Un adulto entrega al niño/a los materiales arriba mencionados, luego le explicará que debe dibujar, en una escena, tantos elementos como le dicte el adulto. Por ejemplo: 3 árboles, 2 casas, 5 flores, 10 mariposas, 3 nubes, 1 nene/a, 4 piedritas, 1 sol. Luego podrá colorear e inventar una historia con la escena que logró realizar.

**Ámbito: Educación Física. Contenido: Habilidades Motoras básicas de tipo locomotivo: saltos en profundidad, largo y alto Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros. Propuesta: ¡A saltar saltarán!**

**Saltar y derribar:** Colocarán 2 sillas de manera paralela separadas una de otra y atarán una soga entre ambas. Ubicarán 4 botellas separadas una de otra y 2 block (uno sobre otro) y pelotas de medias u otros materiales. A una distancia colocarán 5 botellas enumeradas del 1 al 5. Saltará la soga lo más alto posible, realizará viborita (zigzag) entre las botellas, subirá arriba del block y saltará al piso, por último tomará una de las pelotas y lanzará e intentará derribar la botella del número que el familiar le indique.

**Ratoncito a la ratonera:** marcarán un círculo en un sector de casa el cual será la ratonera, el resto del espacio es el bosque donde el ratón (alumno/a) saldrá de paseo, el familiar será un animal salvaje que quiere atrapar al ratón, este lo evitará corriendo y colocándose dentro de la ratonera.

**Propuesta de actividades del día 01/09/20****Ámbito: Matemática. Contenido: conteo**

**¡A pescar!** En familia confeccionarán peces con aros de rollitos de papel higiénico pintados, y una caña de pescar realizada con un palo o caña forrada, en la punta deberán atar una lana o piola de 25 cm aprox. (la tanza) y en el otro extremo de la lana atarán un ganchito de alambre o clip que simulará ser el anzuelo. Una vez terminados los elementos ¡a pescar! Se necesitarán 2 o más jugadores y una hoja para registrar. Se distribuirán los peces en un recipiente amplio, bien separados unos de otros, los participantes deberán tomar una caña cada uno, enganchar y sacar la mayor cantidad posible de peces hasta pescar todo. Luego contarán y el niño registrará, con ayuda de un familiar, cuántos peces sacaron.

**Ámbito: Lenguaje. Contenido: Posicionamiento de los alumnos respecto de algunos textos con imágenes e interpretación de su significado y sentido.**

**Juego de la memoria** Con ayuda de un adulto conversar sobre las vocales ¿Sabes cuáles son las vocales? ¿Tu nombre tiene vocales? ¿Cuáles son? Luego de haber dialogado, les proponemos confeccionar, con el material que



tengas en casa (cartón, hojas de colores, marcadores, lápices, pegamento, tijera, etc.) éste juego súper divertido. Como se puede observar en la imagen, se deben cortar 10 cuadrados del mismo tamaño. Estos cuadrados se pueden resaltar con marcador y permitir al niño/a recortarlos a su manera. Tomar 5 cuadrados y escribir una vocal en cada uno. Luego en los 5 cartones restantes dibujar o pegar una imagen cuyo nombre comience con cada una de las vocales. Por último ¡A jugar! Se necesitan al menos dos jugadores. Se deberán colocar todos los cartones boca abajo, por turno cada jugador da vuelta un cartón, lo observa y lo ubica nuevamente hacia abajo, gana el jugador que logra recordar la ubicación de la letra y la imagen correspondiente. De esta manera el niño/a asociará la vocal con la imagen aprendiendo además a respetar turnos. ¡A divertirse jugando con las vocales!

### **Propuesta de actividades del día 02/09/20**

#### **Ámbito: Matemática. Contenido: Conteo**

Observa y escucha el video **Cuento “Aprender a contar con Niní”** Luego responde: ¿Qué animales encontró Niní? Dibuja uno de cada uno y abajo coloca el número que indica cuantos encontró. Un adulto te ayudará. [https://youtu.be/OHZ\\_HfPgg7Y](https://youtu.be/OHZ_HfPgg7Y)

#### **Área: Educación Musical Contenido: La voz. Fuentes sonoras.**

Escuchamos nuevamente la canción “Los 10 indiecitos”. Sentados cantaremos la canción palmeando primero en las piernas, luego en el pecho, la cabeza y por último las manos, varias veces. Para finalizar juntaremos 10 envases de plástico, pueden ser vasitos, baldecitos, tarritos de pintura, etc. También dos palitos para poder golpear los envases. Cantaremos y tocaremos cada instrumento mientras los enumera la canción en su estribillo, en las demás partes de la canción ¡puedes improvisar los ritmos que quieras!

### **Propuesta de actividades del día 03/09/20**

#### **Ámbito: Lenguaje. Contenido: Escritura del nombre propio y otras palabras significativas.**

**Descubriendo letras:** un adulto responsable buscará en el hogar un recipiente de plástico preferentemente o una cajita de cartón, un pincel, y un puñado de sémola, yerba, o arena limpia. En el fondo del recipiente el adulto dibujará con un marcador las letras del nombre del niño repartidas por toda la superficie, también algunos dibujitos sencillos (corazones, círculos, soles, etc.), luego deberá tapar todo con la sémola, u otro elemento a su alcance, el niño deberá descubrir con el pincel las letras escondidas y dibujarlas en un papel. Una vez que haya descubierto todas las letras ¡a ordenarlas! Sigán el juego cambiando de palabras. Si es necesario pueden usar un cartelito con la palabra (letras a descubrir).

#### **Ámbito: Matemática. Contenido: Conteo**

**Juego: Tumba Lata:** Se necesitan 10 latas o bien 10 vasos de plástico. Si decides usar latas un adulto cuidará que estén limpias y sin bordes filosos. Un familiar te ayudará a

formar una torre con cuatro latas en la base, tres arriba, luego dos y finalmente una. Se necesita además una pelota pequeña que puede realizarse con medias en desuso. Los jugadores/as se colocan a una cierta distancia de la torre y arrojan la pelota. Se cuenta la cantidad de latas tiradas por cada participante y se van registrando los resultados.

**Propuesta de actividades del día 04/09/20**

**Ámbito: Matemática. Contenido: Uso de escrituras numéricas en contextos significativos**

**Armamos un almacén** seguramente en más de una ocasión has acompañado a algún familiar al autoservicio. También habrás observado que debajo de cada producto, en los estantes, hay un cartel con un número, ¿Sabes qué indica ese número? Si no estás seguro preguntale a un adulto de casa, él sabrá explicarte. ¿Los números en los carteles son iguales para todos los productos? ¿Por qué? Al momento de pagar el adulto que acompaña, ¿Lo hace con tarjeta o con dinero? Con ayuda de un familiar, en el celular o computadora, a través de internet, te muestre los distintos billetes ¿Los números que aparecen son iguales? ¿Cuál crees que es el más grande? ¿Por qué? ¿Sabes el nombre de alguno de esos números? También te pedimos que observes los colores y los retratos o dibujos. Y ahora... ¿te gustaría jugar al almacén? Para ello deberás juntar cajas, latas, bolsas, y otros envases vacíos y limpios. Cuando tengas suficientes, con la ayuda de un adulto, podrás confeccionar los carteles con los precios y también los billetes. Te recomiendo que los billetes que tienen el mismo número tengan, al menos una marca pequeña del mismo color. Finalmente busca un lugar de la casa donde puedas instalar tu almacén, ordena los productos con sus precios, busca una caja para guardar los billetes y entonces invita a tus amigos a jugar. Distribuyan roles; cajero/a, compradores, otros. ¡Y a pasarla muy bien con este entretenido juego!

**Ámbito: Artes Visuales-plástica. Contenido: Formas juntas. Título: "Mis juguetes"**

En una hoja de dibujo dibujarás varios de tus juguetes solamente en la parte del centro de la hoja. Pueden ser de distintos tamaños y los puedes pintar con lápices de colores, marcadores o crayones.

**Directora:** Acosta, Analía del Valle.

**Vice Directora:** Guevara, María Alejandra.

