

Guía Pedagógica N° 9

Escuelas: Esc. Antártida Argentina- Anexo C. Pismanta- Dalmacio V. Sarsfield- Pte. Mitre.

Docentes: Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta-Riveros, Fátima.

Sección: Sala de 4 Años.

Turno: Único, Mañana y Tarde.

Dimensión: Ambiente Natural y Socio- Cultural- Personal y Social- Comunicativa y Artística.

Ámbitos: Ambiente Natural, Ambiente Social, Matemática, Convivencia, Autonomía, Educación Física, Expresión Corporal- Artes Visuales: Plástica, Música.

Contenidos: -Iniciación en el conocimiento de los cuerpos y de las figuras geométricas.

-Habilidades motoras básicas de tipo no locomotiva: tracción y empuje.

Título: Figuras geométricas en construcción

Propuesta de Actividades:

Día 1:

- 1) Seguimos trabajando con las figuras geométricas: ¿las recuerdan?

Nos podemos ayudar haciendo una observación de los trabajos realizados en las guías anteriores y de esta forma recordar el nombre de cada figura geométrica y algunas de sus características.

- 2) Mamá me ayuda dibujando las figuras geométricas (circulo, triangulo y cuadrado) sobre una hoja, luego con mi dedo índice recorro cada figura. Trato de dibujarlas solito al lado de cada figura que me dibujo mamá, una vez terminada la figura la decoro con lentejas.

Día 2:

- 1) **Jugamos con señales de tránsito:** Realizamos tarjetas o carteles en forma de circulo donde pegaremos, escribiremos o dibujaremos señales de tránsito (con flechas que señalen para un lado para el otro, curvas, una bicicleta(permitido transitar en bici), una vaca(cuidado animales sueltos), una E (permitido estacionar), la palabra PARE luego haremos un circuito en donde el niño pueda andar en triciclo o bicicleta por el circuito colocaremos las señales en distintos lugares del circuito, el niño deberá respetar cada señal y luego avanzar. Se sugiere que se haga con 1 cartel de salida y 1 de llegada.

Día 3:

- 1) **Jugamos al Bowling:** Con medias o una media rellena con papel hacemos una pelota, luego buscamos 6 (seis) botellas y a cada botella le colocamos un número del 1 al 6. Las

Docentes Responsables: Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta-Riveros, Fátima.

colocamos formando un triángulo: 1 botella, luego 2 y por último 3 botellas. Cada participante tiene la posibilidad de 3 tiros.

Tiramos la pelota al ras del piso y contamos ¿cuántas botellas derribamos? Gana el que tira todas las botellas en 1 o 2 tiros.

- 2) **En familia armamos un dado:** Necesitaremos una caja cuadrada de cartón, papeles de colores, tijeras. En cada cara de la caja dibujar los puntitos del 1 al 6. También necesitamos tapas de gaseosas, porotos, piedritas.

Reglas del Juego: cada participante debe tirar el dado, uno por vez contar cuantos puntitos indica el dado y retirar tantas tapitas, porotos o piedritas como indica el mismo. Ganará quien más tapitas, porotos o piedritas haya acumulado después de tirar tres veces el dado.

Día 4:

- 1) **Adivina, adivinador0:** Hacemos tres figuras: círculo, cuadrado y triángulo; las recortamos y los colocamos sobre una hoja (con un pedacito de cinta papel por detrás para que no se mueva) luego buscamos pintura y pintamos fuera de las figuras. Retiramos las figuras y observamos qué marca quedó.
- 2) **Twister de figuras: Desarrollo el Juego:**

Twister de figuras geométricas (Descárgalo acá: <https://s3-us-west-2.amazonaws.com/surala-website/redactor/twister%20figuras.pdf>) Imprímalo o dibújalo en un papel. Si pueden, plastifícalo para conservarlo mejor.

Desarrollo el Juego:

- Se ubica el twister en el piso, pegando las puntas con cinta papel para que no se mueva con el peso del niño y evitar que se caiga.
- A un lado del twister, también en el piso, deja una serie de figuras geométricas.
- El niño debe elegir una figura y colocarse encima del círculo que coincide con la seleccionada. Se debe seguir el orden de la serie que se dejó en el piso y deberá saltar de una figura a otra de acuerdo a la muestra.

Día 5:

- 1) **Sopa de figuras geométricas:** el adulto que acompaña deberá dibujar en una hoja todas las figuras geométricas, tal y como lo muestra la siguiente imagen:



- 2) A continuación el pequeño deberá pintar las figuras geométricas círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo, según indica el modelo: los círculos de color rojo, los cuadrados de color amarillo, triángulos de color azul y rectángulos de color verde.

Día 6:

- 1) **Camino a casa:** Con ayuda de algún familiar, sobre el suelo o una tela de 1 ½ metros. en la parte inferior dibujamos o colocamos todas las figuras geométricas de diferentes colores que aprendimos, una al lado de la otra como lo muestra la imagen. y en su parte superior dibujamos o colocamos cuatro pares de pies con los mismos colores de las figuras, uno al lado de otro. Luego, algún integrante de la familia dibujar o marca el recorrido con tiza o marcador del color de la figura y par de pies.
- 2) El juego consiste en colocarse sobre el par de pies y caminar o desplazarse de diferentes formas sobre el recorrido marcado buscando el camino que nos llevará a la figura que indica el color del par de pies que elegimos, si coincide se gana un punto, al llegar se deberá decir en voz alta el nombre de la figura.



Día 7:

- 1) **Mural de figuras geométricas:** Con ayuda de un familiar, buscamos en casa objetos que tengan forma parecida a las figuras geométricas que conocemos círculo, cuadrado,

triángulo y rectángulo. Luego, sobre un afiche dividido en cuatro, un integrante de la familia coloca el nombre y dibuja la figura que corresponde en cada división.

- 2) Teniendo todos los objetos que buscamos, se elige uno, se ubica y pega en el casillero que corresponde, teniendo en cuenta el parecido con la figura geométrica.

Día 8: Educación Física.

Actividad 1:

1. Para la entrada en calor vamos a ser un juego.

Estatua. El juego consiste en desplazarnos por el espacio y a la voz de “ESTATUA” quedarse en la posición que está, logrando mantener el equilibrio sin moverse.

2. Empujar distintos elementos: pelotitas, colchonetas, conos grandes, bolsitas, aros, etc.
3. -Empujar al compañero con la espalda, con las manos, pies, sentados.
4. -Empujar en grupos: distintos elementos hacia adelante, a distintos lados.
5. Empujar (en caso de tener) una caja con varios objetos.
6. Carrera de autitos (empujar objetos pesados).

EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS

Juego 1: OSITO DORMILON: la descripción del juego la encontramos en guías anteriores.

Actividad 2:

Querida familia para esta oportunidad seguimos apelando al acompañamiento de ustedes en esta ocasión trabajaremos “tracción” y necesitaremos de 2 o más ayudantes. Se utilizarán algunos elementos como soga, bastones, aros.

1. -Con aros, sogas, bastones, tracciona con el elemento un niño .o algún adulto que lo acompañe.
2. -Con el compañero enfrentados, tomados de las manos, uno en cuclillas y el otro de pie, el último camina hacia atrás traccionando al compañero.
3. -Ídem en tríos, uno en cuclillas y los otros dos uno de cada mano traccionan al compañero.
4. -El desmayado: en parejas uno detrás del otro, uno se desmaya y el otro lo lleva, tomándolo por debajo de los brazos.
5. -En grupos traccionan distintos elementos: colchonetas, cubiertas, cajón de saltos.
6. JUEGOS:

- EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS.

Docentes Responsables: Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta- Riveros, Fátima.

CUE: 700102600_J.I.N.Z N°8_ Sala de 4 Años _ Guía N°9

CINCHADA: con una soga o cuerda jugamos, el juego consiste en dividir el grupo en dos y cada uno en las puntas de la soga, cada grupo tira de la cuerda hasta hacer cruzar la línea el otro grupo.

Juego 1: EL PISO ES LAVA. (Recordemos que se jugaba con varios aros e integrantes), sales del aro a jugar y a la vos de, el piso es lava todos deben buscar su aro.

Equipo de Conducción: Directora Prof. Garay, Claudia- Vicedirectora Prof. Reiloba, Rosa.

Docentes Responsables: Cortez, Beatriz- Cueva, Gabriel- Gaetan, Carla- Pérez, Julieta- Riveros, Fátima.