

**J.I.N.Z Nº 57**

**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

**J.I.N.Z Nº57.**

**Escuela Albergue Provincia de San Luis**

**Nivel Inicial:** Plurisala de 3, 4 y 5 años.

**Turno:** Mañana.

**Docente:** Eleonora Flores.

**Profesor de Ed. Física.** Juan Paulo Ribes.

**Tema:** “**LOS NUMERITOS VIAJEROS**”

✚ ¡Recuerda quedarte en casa, usar cubre boca y lavarte bien las manos!

**Capacidades:**

- ✚ Resolución de problemas
- ✚ Aprender a Aprender

<b>Dimensión: ambiente natural y social – Formación personal y social.</b>			<b>J U E G O</b>
<b>AMBITO</b>	<b>NUCLEO</b>	<b>CONTENIDOS</b>	
<input type="checkbox"/> Matemática.	<input type="checkbox"/> Números y sistema de numeración.	Sistema de numeración. ❖ Recitado de la sucesión ordenada de números. ❖ Conteo. ❖ Uso de estructuras numéricas de conteos significativos.	
<input type="checkbox"/> Educación Física.	<input type="checkbox"/> El niño, su cuerpo y sus movimientos.	❖ Experimentación de habilidades motrices básicas locomotivas: Desplazamientos ❖ Numeración hasta el 10.	

**LOS NÚMEROS**

**ACTIVIDADES**

**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

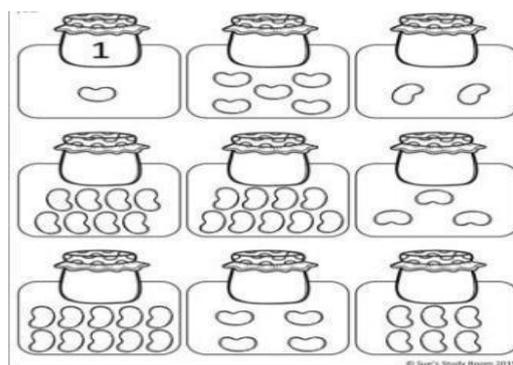
**DÍA Nº 1**

Observar junto a la familia el siguiente video “Luli Pampin, los números del 1 al 10”, la docente lo enviará por WhatsApp o lo pueden buscar en YouTube con el siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=evhlcITxrWM>.

Luego reflexionar y responder: ¿Qué nombra la canción? ¿Cuántos números nombra?, ¿cuál es el número de tu edad?, posteriormente con la ayuda de su familia buscar piedritas, tapitas, porotos, palitos, etc. y 10 recipientes, botellas o vasos (de plástico). Una vez que tengan todos los materiales, un familiar colocará al azar dichos elementos (piedras, tapitas, porotos) y el niño deberá contar cuantas piedritas hay en cada recipiente.

Al finalizar el niño ordenará los recipientes de menor a mayor según la cantidad de cada uno.

Actividad para el cuaderno: con ayuda de un familiar, dibujar los recipientes, con sus respectivas cantidades ordenados del 1 al 10.



**DIA Nº 2 – LA RAYUELA.**

1. Inicio: dibujar en el suelo, con una tiza, un carbón, etc. el dibujo de la rayuela para jugar, compuesto por cuadrados con números del 1 al 10.
2. Para empezar a jugar se necesita una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, al lanzarla, observar el cuadrado donde cae, este se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando con un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, pierde el turno y pasa el siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

5. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera del cuadrado o pisar una línea.



**DIA Nº 3:**

Con ayuda de un familiar realizar un gusanito con un cartón de huevos, el cual deberán cortar a lo largo y pintarlo con lo que tengan en casa del color que más les guste. También colocar los números visibles del 1 al 10.

Con papel o cartón confeccionar maripositas a las cuales les deberán colocar también los números del 1 al 10. Además, usaran 10 pelotitas, pueden ser piedritas, balitas, o las pueden confeccionar con papel.

Luego la familia invitará a sus pequeños a sentarse cómodamente en un lugarcito de casa.

DESARROLLO: colocar las maripositas, cada una en su celda correspondiente, ya que tienen marcado su número. A continuación, se les pedirá a los niños que coloquen la cantidad de pelotitas que indica cada celda y así irán jugando y aprendiendo.

Actividad para el cuaderno: cada niño escribirá el número al pie de la hoja enumerándolas del 1 al 10, teniendo como referencia los cartelitos de las mariposas de ser necesario.



**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

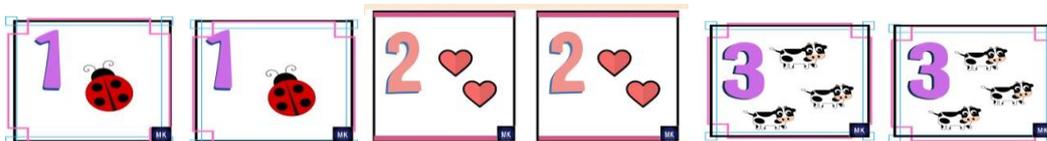
**DÍA N° 4 – JUEGO MEMOREX NÚMÉRICO.**

Con anticipación, en familia confeccionar fichas de cartón, con los números del 1 al 10, deben ser 2 fichas iguales por número. Para los más pequeños (3 y 4 años) reemplazar el número por imágenes o dibujos.

Colocar todas las fichas para abajo, desordenadas, los pequeños darán vueltas de a una y trataran de recordar que número o imagen es el que dieron vuelta así luego encontrar su pareja.

Una vez que se dieron vueltas todas las fichas y encontraron su pareja, gana el que más parejas formo.

Otro día se puede volver a jugar con la familia.



**DIA N° 5**

Área Curricular: Educación Física Título de propuesta:

“Cuarentena Activa, niñez sana”

Contenido Seleccionado: Experimentación de habilidades motrices básicas locomotivas: Desplazamientos, numeración hasta el 10.

- ENTRADA EN CALOR: Animales.

Para poder entender diferentes formas de trasladarse va a ser necesaria la ayuda de un adulto. Éste va a nombrar diferentes animales y el alumno debe imitarlo trasladándose como si fuese ese animal que nombra el adulto. Enumerando cada animal. Ejemplo 1- vaca, 2 -elefante, etc

- Parte Principal. (Para 4 y 5 años)

Para estas actividades se necesita la ayuda de un adulto que va a guiar y acompañar.

-Caminar por sobre las líneas del piso, sino hay líneas las dibujo con cualquier objeto que deje marca. Las líneas deben tener diferentes formas y se puede transitar por ellas en cualquier sentido.

- Caminar por las líneas en cualquier sentido, pero hacia atrás, o sea, de espalda.

**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

- Buscar un objeto de plástico (que no se rompa) y caminar por las líneas sin que se caiga de la cabeza.
- Seguir caminando por las líneas, pero esta vez galopando como un caballo.
- De igual manera transitar por las líneas, pero gateando.
- Por último, inventar nuevas formas de desplazarse por el espacio ¡A usar la imaginación!
- En cada desplazamiento cantar la canción de los elefantes. 'Un elefante se balanceaba'

- **CIERRE:**

¡Qué Risa! Por parejas, sentados uno enfrente de otro, intentan hacerse reír. Pierde el primero que se ríe. Si no se puede hacer con un hermano, busco un adulto.

**DIA Nº 6:**

Con ayuda de un mayor, marcar y recortar 10 círculos (tamaño mediano) en hojas o papeles de colores, luego en una hoja dibujar un gusanito (las partes del mismo deben ser del mismo tamaño que los círculos recortados). A continuación, escribir dentro de los círculos los números desde el 1 al 10. Para finalizar se les propondrá a los alumnos colocar cada círculo de colore en la parte del gusanito que corresponde (se puede realizar el gusanito hasta el número que el alumno reconozca).



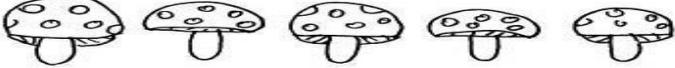
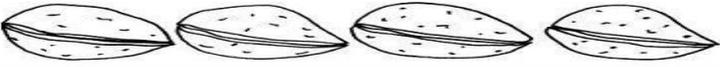
**DIA Nº 7**

Con ayuda de un familiar, buscar las fichas de los números que se utilizaron en las actividades anteriores y piedritas.

Descubrir y reconocer, que número se parece en la imagen, compararlo con las fichas y colocar una piedrita según la cantidad que indica.

Luego coloreamos la imagen según la cantidad.

**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

2	
4	
3	
0	
1	
5	

**DIA Nº 8 – JUGAMOS A LOS BOLOS.**

Materiales

- ❖ Tubos de papel higiénico y/o servilletas.
- ❖ Témperas o pinturas de colores.

Pasos

Pintar cada tubo de papel de un color y enuméralos del 1 al 10. Después realizar una bola de papel y a jugar con un familiar a derribar los bolos.

Luego ordenar los tubos de cartón en orden ascendente (1,2,3...) o descendente.

(10,9,8...)



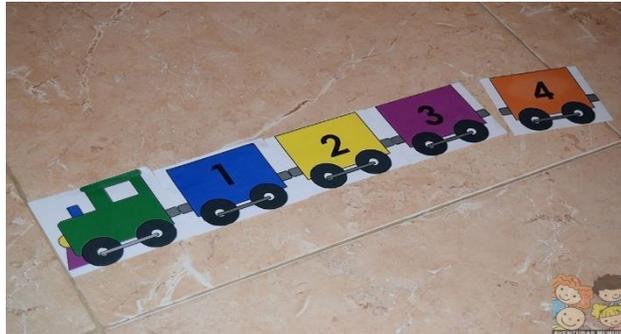
**DIA Nº 9: ARMANDO EL TREN.**

Con papel, cartón o de cualquier material que tengan en casa, dibujar y recortar un tren con sus partes divididas, cada parte tendrá un número del 1 al 10, lo distribuirán en un

**Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14**

espacio determinado por todo el piso mientras el niño deberá ir armando el tren respetando los números del 1 al 10 hasta que quede armado el en su totalidad el mismo.

Luego dibujar y colorear, en una hoja, el tren con sus respectivos vagones como más les guste.



**DIA Nº 10**

**Educación física.**

• **ENTRADA EN CALOR: Cámara lenta - rápida**

Se necesitará la ayuda de un adulto y de cualquier dispositivo que reproduzca música ej. celular, radio, televisión, parlante, etc.

Con música de volumen muy suave hay que desplazarse lento, como si fuera cámara lenta. De golpe cambia bruscamente el volumen de la música y muy rápido se mueven todas las partes del cuerpo. Vuelve a cambiar el volumen y sigue en cámara lenta.

• **Parte Principal. ¡Carrera de animales! (Para 4 y 5 años)**

Para estas actividades se necesita la supervisión de un adulto que va a acompañar. Se necesita marcar a unos 6 o 7 metros la distancia que va a recorrer el niño en cada carrera, puede ser con cualquier objeto.

-En esta posición se debe recorrer ida y vuelta moviéndose como si fuera un perro



-En la misma posición, desplazarse como un gato, haciendo también el sonido ¡MIAU!

-También debe desplazarse como tortuga ¡Muy despacio!



-En esta otra posición desplazarse como cangrejo.

-Y por Ultimo con esta posición hay que desplazarse como una serpiente.



J.I.N.Z Nº 57

Escuela Albergue Provincia de San Luis – Nivel Inicial: Plurisala 3, 4 y 5 años. GUIA 14

• **CIERRE:**

¡Qué Risa! Por parejas, sentados uno enfrente de otro, intentan hacerse reír. Pierde el primero que se ríe. Si no se puede hacer con un hermano, busco un adulto.

DIRECTORA: Lila Delicia Trigo.