

GUIA: N° 17

DURACION: Del 16 al 27 de Noviembre.

ESCUELA: Albergue Dr. Juan Carlos Navarro

DOCENTE: Fernández Cecilia

NIVEL INICIAL: Sala 5 años.

TURNO: Mañana.

ÁREA CURRICULAR: Formación Personal – Comunicativa Y Artística – Ambiente Natural Y Socio-Cultural.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: ¡¡A CONTAR, A CONTAR!!

CONTENIDOS:

***Imagen positiva de sí mismo**

***Cuidado de sí mismo.**

***Literatura Infantil: Adivinanzas.**

-Habla y escucha

***Conteo.**

***El número escrito.**

***El número para comparar cantidades.**

*** Educación Física: Habilidades Básicas: saltar, correr, bailar, etc.**

CAPACIDADES:

***Comunicación:**

-Expresar, por medios de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

***Responsabilidad y compromiso:**

-Actuar con iniciativa propia, reconociendo y valorando sus propias posibilidades

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

¡¡JUGAR A LA GENERALA!!

Dimensión: Ambiente Natural y Socio – Cultural: Matemática: Conteo: Número Escrito.

***Recursos:** 1 dado, hoja de anotación para el puntaje.

***Objetivo del mismo:** Conseguir la mayor cantidad de puntos.

***Desarrollo de juego:** Se define quien comienza a jugar tirando el dado, el jugador que saque el número más alto, comienza. Cada jugador tira una vez, y se anota el puntaje obtenido.

Cuando todos los jugadores hayan completado cuatro rondas de tiro se suma el puntaje.

*Gana quien logre sumar más puntajes.

	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3
1	3	6	3
2	4	2	5
3	3	4	4
4	2	5	2
TOTAL	12 (PUNTAJE)	17 (PUNTAJE)	14 (PUNTAJE)



DÍA 2:

***Trabajar en el cuaderno:**

-Familia antes de manipular el cuaderno deben limpiar la superficie donde se apoyará el cuaderno y el niño/a debe tener las manos limpias, encontrar un horario adecuado para realizar estas actividades ya que el acompañamiento de un adulto es muy importante ya que va hacer la persona que lo guiará.

***Trabajar en el cuaderno:**

ACTIVIDAD 9:

* DIBUJAR EL TABLERO DEL JUEGO Y ANOTA EL PUNTAJE DE CADA RONDA

DÍA 3:

ACIVIDADES DE EDUCACION FÍSICA:

Dimensión: Formación Personal y Social – Ámbito: Convivencia, Interacción Social, Identidad, - Educación Física: Habilidades Básicas: saltar, correr, bailar, etc.

***Entrada en Calor:** Con la ayuda de un adulto, colocar música divertida y bailar libremente para entrar en calor.

*Con la ayuda de un adulto marcar un círculo en una hoja de diario o revista de tamaño grande.

1- Correr alrededor del círculo.

2-Saltar adentro del círculo, después afuera del mismo.

3-Saltar con un pie adentro del círculo, después con el otro pie afuera del mismo.

4-Correr lejos del círculo, después cerca del mismo.

5-Colocar el círculo arriba de la cabeza y caminar hasta el otro extremo del patio.

6-Colocar el círculo abajo y caminar hasta el otro extremo del patio.

7-Lanzar el círculo lejos de nosotros.

8-Correr alrededor de una silla con el círculo en la mano.

*Repetir estas acciones varias veces.

Juego: “LA MANCHA”

*Si dispones a jugar en el patio de la casa.

1-El adulto delimitará el espacio donde el niño (o adulto) se desplazará y elegirá a uno de los participantes para que sea “Mancha”.

2-Cuando el adulto lo indique todos los integrantes de la familia deberán correr por el lugar y quien sea “Mancha” deberá intentar tocarlos. El participante que sea tocado permanecerá en el lugar “descongelándose” hasta que algún otro compañero lo rescate antes que toque el suelo.

3-Cambiar los roles cuando sea necesario.

4-Repetir esta acción las veces que así lo requieran los jugadores.



DÍA 4:

Dimensión: Comunicativa y Artística – Ámbito: Literatura Infantil: Escucha y disfrute de la lectura de textos literarios: Adivinanzas.

!!!JUGAR CON ADIVINANZAS!!!

*Jugar en familia:

Si quieres contar,

Tengo forma de patito arqueado

Por mí tienes que empezar.

Y redondito.

¿Cuál número soy? (1)

¿Cuál número soy? (2)

Tengo forma de serpiente,

Los tienes en las manos

Y entre el dos y el cuatro siempre estoy

y los tienes en los pies y en seguida

Cuando me buscas.

Sabrás qué número es. (5)

¿Cuál número soy? (3)

DÍA 5:

***Trabajar en el cuaderno:**

ACTIVIDAD 10:

* ESCRIBE EL NÚMERO QUE CORRESPONDA DE CADA RESPUESTA DE LAS
ADIVINANZAS Y DIBUJA LA CANTIDAD QUE LE CORRESPONDA.

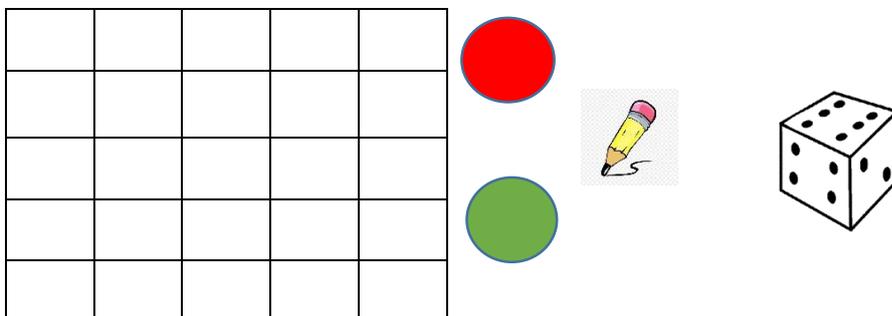


DÍA 6:

**Dimensión: Ambiente Natural y Socio – Cultural: Matemática: Conteo: Número para
Comparar Cantidades.**

¡¡INVASION DE COLORES!!

***MATERIALES:** Dibujar un tablero (20 casilleros) con la ayuda de un adulto; en una hoja
blanca, un dado y dos lápices de diferentes colores y dos participante.



***DESARROLLO:** Antes de empezar a jugar, cada jugador elige un color con el que pintara
cada cuadrícula. Se tira el dado. Quien haya obtenido mayor puntaje comienza el juego. Cada

jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indica el dado. De esta manera, entre los dos jugadores se va rellenando la cuadrícula hasta completarla. Cuando la cuadrícula esta toda pintada, cada jugador cuenta los casilleros que pinto (que reconoce porque tiene el color que lo identifica). El ganador es quien haya pintado más casilleros. ¡¡SUERTE!!

DÍA 7:

JUEGO (eje transversal) Juego con reglas.

¡¡JUGAR CON NAIPES!!

***JUEGO: “EL BURRO”**

-Antes de repartir las cartas, hay que saber cuántos jugadores van a participar y entonces, elegir cuatro cartas iguales para cada uno. Por ejemplo: cuatro reyes, cuatro caballos, etc.

-Tallar bien las cartas elegidas y entregar cuatro a cada jugador. Una vez que todos las recibieron, recién ahí cada uno puede ver que cartas les tocó.

-El juego consiste en juntar las cuatro cartas iguales. Y para ello se va pasando una a una al otro jugador hasta lograr que coincidan. Cuando uno tenga todas iguales, gritará ¡¡burro!! Y pondrá la mano en el centro de la mesa. Y luego lo harán los demás jugadores.

-El último que coloque la mano es el perdedor. ¡¡SUERTE!!



DÍA 8:

Dimensión: Ambiente Natural y Socio – Cultural: Matemática: Conteo: Número para Comparar Cantidades. Registro de cantidades.

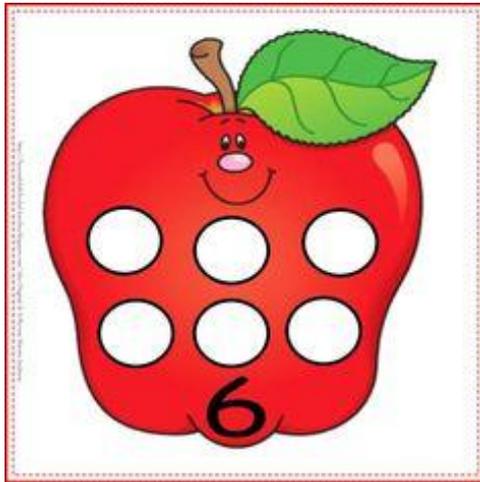
¡¡A COMPLETAR LA FRUTA!!

*Dibujar con ayuda de un adulto una fruta grande preferida del pequeño. Pintar con lápices de colores o lo que tengamos en casa.

*La fruta debe ser grande porque pegaremos 20 círculos pequeños de papel o cartulina blanca.

*Recortar en cartulinas 20 círculos pequeños de color verde y 20 círculos de color amarillo (fichas para jugar el juego).

*Un dado.



***OBJETIVO:** Llenar con las fichas los círculos vacíos que se encuentran en la fruta.

-Se juega de a dos participantes, donde cada uno elige que color de fichas jugará (verde o amarilla), lanzar el dado y el que obtenga el puntaje mayor comienza el juego.

-Por turnos lanzar el dado y llenar los círculos blancos vacíos de la fruta con la cantidad de fichas que indica el dado, gana el juego quien logre llenar la fruta primero. Comparamos cantidades.

***VARIANTE:** Se puede realizar otras frutas para integrar otros participantes de la familia y realizar otras fichas de otros colores.

DÍA 9:

***Trabajar en el cuaderno:**

ACTIVIDAD 11:

*ESCRIBIR EL NÚMERO DE FICHAS QUE PUDO REUNIR EN TOTAL PARA LLENAR LA FRUTA. DIBUJAR LA FRUTA Y LAS FICHAS, PINTAR CON LAPICES DE COLORES.

DIRECTORA: SILVANA GONZÁLEZ