

ESCUELA: Albergue Dr. Juan Carlos Navarro.

DOCENTE: Fernández Carolina.

NIVEL INICIAL: Sala 4 años.

TURNO: Tarde.

GUÍA: 16

DURACIÓN: 02/11 al 13/11

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

Capacidades: *Comunicación – * Trabajo con otros.

Contenidos:

*Imagen positiva de sí mismo.

*El cuerpo los objetos en el espacio y el tiempo.

*Convivencia.

*Habla y escucha.

*Lectura de imágenes.

*Historias personales de la localidad y la comunidad: Día de la Tradición.

*Matemática: Conteo. Los números como memoria de la posición. El número para comparar

* La voz: sus posibilidades sonoras. Fuentes sonoras: los materiales cotidianos.

TÍTULO: “JUEGO, ME DIVIERTO Y APRENDO”.

ACTIVIDADES:

DÍA 1

*Compartir el siguiente video de los números:

<https://www.youtube.com/watch?v=zSnhk8O3CAQ>

*Intentar aprender la canción y bailar en familia.

*Jugar al Bingo.

-Se necesitan 15 tapitas de gaseosas con los números escritos, 2 ó 3 cartones depende de la cantidad de participantes.

-En una bolsa colocar las tapitas con los números escritos. Designar a un miembro de la familia quien será el que saque y cante los números. Los demás participantes deberán marcar con semillas o porotos los números que se van cantando el primero que marque todos los números del cartón gana.

	2		4
6		8	
	10		12
	3		6
5		8	
	7		10
	4		5
6		7	
	9		12

3		5	
	7		9
11		12	
2		5	
	4		7
6		9	
5		6	
	7		8
9		11	

DÍA 2

Educación Física:

*Colocar en el piso una soga formando un círculo, trotar alrededor del mismo.

*Saltar, con ambos pies, hacia adentro y fuera del círculo. Luego saltar, en cuclillas, hacia adentro y fuera del círculo.

*Saltar, de costado, quedando un pie dentro del círculo y el otro afuera. Después saltar con ambos pies, quedando los mismos, dentro y fuera del círculo.

Juego: Juegos con Soga.

La soga estará sostenida por dos jugadores, a la misma altura,(hombros) la música estará sonando y el niño bailando pasará por debajo de la misma, cara arriba, los participantes que sostienen la soga, la irán bajando a medida que el niño vaya pasando, la misma debe llegar a la altura de las rodillas, si el niño pudo pasar esos obstáculos, el resto de la familia lo aplaudirá haciéndolo sentir un gran ganador, si no pudo realizarlo igual aplaudir de manera que este se sienta muy bien.

DÍA 3

*Adivina, adivinador... ¿Qué Número Soy?

*Jugar con las siguientes adivinanzas:

“TENGO FORMA DE SERPIENTE,
PERO NO LA QUE MAS MIENTE”

3

“CUANDO TE PONES A
CONTAR, POR MÍ DEBES
EMPEZAR...”

1

“TENGO FORMA DE PATITO ARQUEADO Y REDONDITO”

2

“SOY UN NUMERO MUY COQUETO, ESTOY ANTES DEL 5 Y ME LLAMAN...”

4

“CUENTA LOS DEDOS DE UNA MANO Y ENSEGUIDA SABRAS ¿QUE NUMERO SOY?”

5

*Una vez que adivina los números, buscar en diarios o revistas los números recortar y pegar en una hoja. También se pueden escribir.

*Al lado de cada número dibujar la cantidad, pueden ser flores, autitos, círculos, triángulos, etc.

DÍA 4

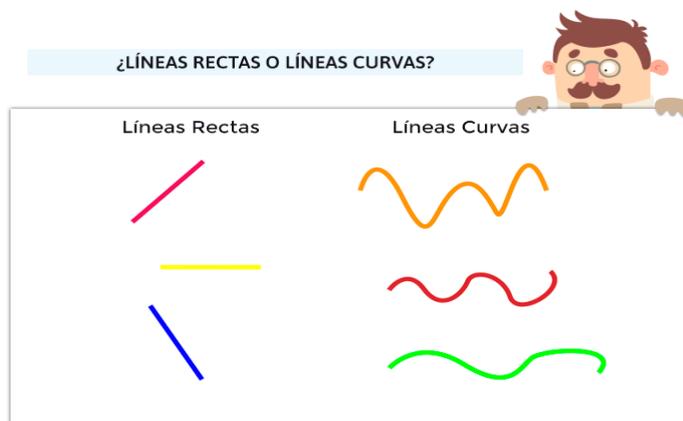
Escuchar el audio: “Al paso, al trote y al galope” enviado por el docente a través de WhatsApp. ¿A qué les recuerda los sonidos escuchados?, ¿Suenan iguales? Imitar vocalmente el paso del caballo. ¿Qué otros sonidos emite el caballo? ¿Te animás a realizarlos con tu voz?

- Buscar dos vasitos de plástico (pueden ser de yogur). Con los vasitos boca abajo golpearemos en el suelo, o la mesa, reproduciendo el sonido del caballo: al paso, al trote y al galope. Realizar la acción alternando con las manos.

- Escuchar la canción “Al trote, al galope”. Acompañarla con los vasitos de plástico, siguiendo los diferentes ritmos: al paso, al trote, al galope.

DÍA 5

Observamos las siguientes imágenes.



En la primera imagen aparecen diferentes tipos de líneas y en la segunda aparecen dos tipos de líneas, las líneas rectas y las líneas curvas.

*Dibujar en el aire líneas curvas y rectas. En el piso marcar líneas curvas y rectas con el dedo.

*En una hoja utilizando lanas, piola, hilos de colores marcar líneas curvas y rectas. Luego pegar. Si el pequeño desea puede escribir su nombre.

DÍA 6

*Escuchar la canción “Este caballo” enviada por el docente a través de WhatsApp.

Acompañar la misma con los vasitos de plástico, siguiendo el ritmo que sugiere (realizar el movimiento de las manos en forma simultánea). Escuchar la canción las veces que quieran.

¿Se anima a cantarla? Dice así: “Este caballito quiere galopar/descansar... Ico, ico, ico, vamos a pasear/parar”.

- Escuchar nuevamente la canción “Este caballo”. Cantar y acompañar la canción siguiendo el ritmo con los vasitos.

DÍA 7

“EL 10 DE NOVIEMBRE SE FESTEJA EN NUESTRO PAÍS EL DÍA DE LA TRADICIÓN.”

La tradición es el conjunto de creencias y costumbres que nos identifica como pueblo y que nos distingue de otros. se va transmitiendo de generación en generación, es decir de padres a hijos. Se celebra en homenaje a **José Hernández**, creador del Martín Fierro, quien nació un día como hoy y defendió la cultura de los gauchos, la tradición y sus costumbres. Por eso hoy va dirigido el reconocimiento a este personaje histórico, reconociendo nuestra identidad y valorando el conjunto de valores, creencias, costumbres y hábitos que nos unen como país.

-Disfrutar del siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=mgNAA7QnDes>

¿Te gustó?

-Observar y describir las siguientes imágenes ¿Qué acciones realizan estas personas?



*Describir las siguientes imágenes: Nombrarlos y decir si los conocen, si hay en casa algunos de éstos elementos, etc.



*Dibujamos 2 (dos) imágenes que más nos gustó y decoramos con papeles de colores que tengan en casa.

DÍA 8

*Escuchar nuevamente la canción de los números.

* Juego de emboque: buscar en casa un balde y tapitas de plástico. Trazar una línea en el piso y a una distancia media (pueden ser 5 pasos de un adulto) colocar el balde. Formar dos equipos con los miembros de la familia. Luego formar una fila y por turno ir lanzando las tapitas tratando de embocarlas en el balde. Al finalizar la ronda contar cuántas tapitas embocó cada equipo y escribir el resultado en una hoja aparte. Establecer qué equipo obtuvo mayor cantidad de tapitas y qué equipo obtuvo menor cantidad. Repetir la ronda de lanzamiento y realizar las mismas acciones de anotación. ¡A Divertirse!

DÍA 9

*Observar nuevamente el video del Día 7 ¿Qué comidas aparecen? ¿Cuáles de esas comidas te gustan?

¡HOY NOS CONVERTIMOS EN COCINEROS!

*¡Preparamos sopaipillas en familia!

Receta

Ingredientes

500 gr harina 000 o 0000

2 cucharaditas sal

4 cucharadas grasa o manteca blanda

200 a 250 c.c. agua tibia

Preparación



-Hacer una corona de harina. En el centro colocar la sal y la grasa blanda. Unir agregando agua tibia y amasar hasta formar un bollo tierno. Tapar y dejar descansar durante 30 minutos. Separar en bollitos (como del tamaño de una pelotita de ping-pong).

-Estirar con los dedos o palo de amasar (a mí me gustan finitas) y hacerle un orificio en el centro.

-Freír en abundante aceite caliente (si es grasa y aceite más rico) hasta dorar. -Retirar, escurrir sobre papel absorbente. Servir calentitas espolvoreadas con azúcar.

-Degustamos y compartimos en familia.

*Invitar a la familia a divertirse con juegos tradicionales como: “Arroz con leche, La rayuela, etc.”

DÍA 10

*¡Jugar al Bowling!

Buscar botellas vacías y una pelota. Invitar a los hermanos/as a jugar. Colocar las botellas en dos hileras una detrás de la otra y los participante deberán estar a una distancia de 5 ó 6 pasos de un adulto y trazar una línea. Cada participante lanzará la pelota tratando de derribar la mayor cantidad de botellas posibles. En una hoja aparte colocar los nombres de cada participante y los pequeños deberán anotar la cantidad de botellas derribadas por turno escribiendo el número.

-Al finalizar el juego entre todos establecer en forma oral quién derribó la mayor cantidad de botellas y quién en menor cantidad.

*Preparar masa de sal y modelar números. También puede ser con plastilinas.



DIRECTORA: Lic. SILVANA GONZÁLEZ.