

GUÌA PEDAGÓGICA N° 2

Escuela: ENI N°2 PINKANTA

Docentes: Marisol Espejo - Eugenia Saavedra

Turno: Tarde

Título de la propuesta: "Construyendo desde casa el concepto de número"

Área Curricular: Matemática

CONTENIDOS:

- Conteo de objetos
- El número como memoria de una cantidad
- El número para comparar cantidades
- Reglas de juego., recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

ACTIVIDADES:

❖ Día 1:

1-En familia creamos y decoramos un tablero donde quedará registrado lo que realizamos en esta guía. Deben figurar: los jugadores, juegos y los resultados obtenidos en cada juego. Ejemplo: si Juan en el juego de bolos tiró 3 botellas, en el casillero de su nombre debe colocar el número 3 y así sucesivamente en los demás juegos. Los niños tendrán que llevar el registro al jardín para compartirlo con sus compañeros y contar su experiencia en cada juego. Se anexa cuadro como ejemplo:

| Nombre de jugadores | Juego de bolos | Juego de aros | Juegos de emboque con pelotitas | Juego de disfraces(cantidad de prendas) |
|---------------------|----------------|---------------|---------------------------------|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

2-Educación Física: Prof. Cristina Abad

Fabricar una pelota con pares de medias que no estén en uso.

- Hacer rodar la pelota en el suelo con mano hábil y con la no hábil.

Docente: Marisol Espejo
Eugenia Saavedra

- Hacerla rodar y perseguirla hasta atraparla.
- Lanzar la pelota para arriba con dos manos
- Lanzar la pelota para arriba con mano hábil
- Lanzar la pelota para a arriba con mano no hábil.
- El niño se coloca con piernas separadas y se lanza la pelota por debajo.
- Lanzarla contra la pared y esperarla.
- Incentivar al niño para que invente nuevas actividades. ¿Qué más puedo hacer con la pelota?

❖ **Día 2:**

1- Jugar con la siguiente adivinanza:

Anda, corre y salta
Y no tiene pies,
Va de mano en mano
Y no tiene manos
Rueda, rueda
Y quieta no se queda
¿Qué es? (La pelota)

➤ Podemos buscar más adivanzas y jugar en familia.

2- Jugamos a embocar: realizamos pelotitas de papel de diario (20 en total), luego buscamos en casa 2 cajas tamaño mediano o algún recipiente (balde, tapper, etc. que nos sirvan para embocar).

-El juego consiste en embocar la mayor cantidad de pelotitas en la caja. Armamos 2 equipos con los integrantes de la familia y por tiempo 15 segundos aproximadamente lanzarán cada uno, las pelotitas que tengan. (10 cada equipo). Ganará el equipo que mayor cantidad de pelotitas emboque en su caja.

Se invita al niño a que saque las pelotitas, y con ayuda de un adulto, las contará. REGISTRAR en tabla.

3- Actividad de Artes Visuales: Plástica – Prof. Atencio Paula

Leemos un Cuento:

Fip, el dragón sin fuego y sin llamas

Fip era un dragón diferente. No tenía el aspecto terrorífico de sus primos y hermanos. Siempre estaba alegre y de buen humor. Y no escupía fuego. Y es que Fip, al contrario que todos los demás dragones, tenía corazón. Era tan chiquitito que nadie sabía que lo tenía, y lo reservó para poder querer a un amigo.



Por miedo a que se le llenara un corazón tan pequeño, eligió hacerse amigo de una hormiga. Se sintió feliz teniendo una amiga, y resultó que aún le quedaba libre un pedacito de corazón. Lo usó para hacerse amigo de un ratoncillo, que tampoco lo gastó del todo, y detrás le siguieron un pájaro, una liebre, una oveja, un oso y otros animales. Fip empezó a sospechar que el cariño por sus amigos nunca llenaría su corazón, y dejó de preocuparse por su tamaño. Hizo tantos amigos como pudo y se convirtió en un dragón feliz.

Lo que no sabía Fip era que, igual que el odio encoge los corazones, el amor los agranda. Su corazón creció tanto que los demás dragones terminaron por descubrirlo. Llenos de rabia y envidia lo encadenaron para abrasarlo. Mientras las cadenas lo sujetaban para que no volara más que unos metros, decenas de dragones lo rodearon listos para lanzar sus llamas. Fip pensó en sus amigos y la pena que sentirían por él, y decidió luchar. Cerró los ojos y con todas sus fuerzas trató de lanzar la primera bocanada de fuego de su vida...

No lo consiguió. Él no lanzaba fuego. Pero un ruido como de agua le hizo abrir los ojos. A su alrededor los dragones miraban asombrados y empapados. De la boca de Fip había surgido un río más poderoso que el fuego de mil dragones. Sorprendido, volvió a intentar arrojar agua, pero esta vez surgieron rayos que rompieron sus cadenas. Al tercer intento sopló un viento envuelto en aromas de flores que secó a los dragones y arregló el desastre causado por su río. Ante el asombro general, Fip siguió soltando por su boca todo tipo de regalos y bendiciones, tan poderosos que lo convirtieron en el rey de las montañas.



Así fue como los dragones descubrieron que tenían un corazón diminuto y lleno de ira que solo solotar fuego. Pero ahora, gracias a Fip, sabían que podía lanzar cualquier cosa. Solo había que vaciarlo de odio y de rabia para poder llenarlo de amigos.

4- Crear un Dragón igualito a mí

La propuesta es que se conviertan en artistas como **Ciruelo** y creen sus propios Dragones, Hadas y Duendes. Aquellos con los que sueñan e imaginan que se parezcan a cada uno de nosotros.

En una hoja de papel. Con lápices de colores que tengas en casa y mucha imaginación así cuando volvamos al Jardín haremos una galería de seres fantásticos para que los conozcan y jueguen con ellos

❖ **Día 3:**

1-Construimos nuestro juego de bolos: para lo mismo buscaremos en casa botellas (6 en total) de 2 lt. Con papel de diario, realizamos una pelota.

El juego consiste en colocar las botellas formando un triángulo (3 en la última fila, 2 en la que sigue y 1 adelante) Cada integrante de la familia jugará al menos una vez y ganará el que mayor cantidad de bolos derribe. Cada niño contará los bolos caídos. REGISTRAR en tabla.

2- Bailamos en familia la canción infantil: La Pelota. La docente enviará la canción vía whatsapp.

3-Educación Física: Prof. Cristina Abad

Juego: Jugamos en familia al huevo podrido. Juego tradicional.

❖ **Día 4:**

1-Armamos un rompecabezas: buscamos en casa alguna imagen que nos guste, puede ser de una revista, la pegamos en un cartón y algún mayor la recorta en 4 partes. Luego se la da al niño con las partes mezcladas para que el la arme. Juntos contarán cuantas piezas tiene el rompe cabeza. Al mismo lo llevaremos al jardín para mostrárselo a los compañeros, y contarnos como lo hicieron.

2-Educación Física: Prof. Cristina Abad

La propuesta es que un adulto de la familia dibuje un círculo en el suelo (con cinta papel, con una soga, con tiza, etc.)

El niño se coloca dentro del círculo y comienza a realizar las actividades propuestas por el adulto.

- Salto con dos pies juntos. Giro. Salto y giro.
- Soy chiquito, soy gigante.
- Me acuesto boca abajo, boca arriba.
- Si me animo salto con un solo pie y luego con el otro.
- Trotecito por afuera del aro. Para un lado y para el otro.
- En trotecito me alejo del círculo. Lejos
- En trotecito me acerco al círculo. Cerca
- Salto con dos pies juntos adentro y afuera del círculo. Adentro, afuera.
- Incentivar al niño para que invente una nueva actividad. ¿Qué más puedo hacer en el círculo?

❖ **Día 5:**

1- Bailamos en familia la canción de Panam: "Canción con aros". La docente enviará la canción vía whats App.

Docente: Marisol Espejo
Eugenia Saavedra

2- Embocamos el aro: Para este juego reutilizaremos las botellas antes realizadas para los bolos. Y con cartón, realizaremos 6 aros para embocar en las botellas (el mismo será de 20 cm de diámetro aproximadamente). Se pintará de diferentes colores (lo pueden pintar con crayón de un color a 3 de ellos y con crayón de otro color los otros 3)

Para comenzar se colocara 3 botellas formando un triángulo y se formaran dos grupos, para hacerlo más dinámico se estipulará un tiempo, pueden ser 30 segundos por participante. Ganará el equipo que logre embocar los aros en menos tiempo. REGISTRAR en tabla.

3- Para complejizarlo se agregarán 3 botellas más, siempre formando un triángulo y se realizará en el mismo tiempo estipulado.

❖ **Día 6:**

Nos disfrazamos: El juego será por tiempo (1 minuto), armamos dos grupos con los integrantes de la familia.

1- En dos cajas habrá diferentes prendas para colocarse ejemplo (sombrero, camperas, bufanda, remera, pollera, pantalón, guantes, collares, etc.) lo que tengamos en casa. Se elegirá a un integrante de cada grupo que será al que van a disfrazar, los mismos se pondrán enfrentados a cada caja. Los demás estarán alado de la caja, cuando se cuente hasta 3 se comenzará el juego. Algún integrante de la familia que no esté participando deberá tomar el tiempo. Luego el niño/a con ayuda de algún adulto, contarán las prendas que lograron colocar los dos grupos. Ganará el que más prendas haya colocado. Registrar en tabla.

2-Luego clasificaremos de manera oral, cuales prendas pueden ser utilizadas para las diferentes estaciones del año y cuáles pueden ser compartidas: verano, otoño, invierno, primavera.

3-Actividad de Artes Visuales: Plástica – Prof. Atencio Paula

Jugamos a descubrir el Dragón



Hay muchas obras del Artista argentino Gustavo Cabral, más conocido como **Ciruelo**, es un artista del rubro fantástico, especializado en Dragones. Es reconocido a nivel mundial como uno de los más importantes ilustradores y referentes del género que representa una temática mágica o sobrenatural.

Ciruelo pinta, dibuja y diseña animales fantásticos para ilustraciones y películas, además realizó muchas obras en piedras, en la cual dibuja o pinta sobre piedras sin alterar su forma original, encontrando figuras en ellas y logrando así una particular escultura

- Recordando la obra de Ciruelo Cabral realizaremos un dibujo de un Dragón en una piedra y jugamos en la casa a esconderlo, buscarlo y encontrarlo junto a los papis y/o hermanos. ¡A divertirse con nuestros Dragones!



Equipo de conducción: Putelli Mirta- Zabala Marcela

Docente: Marisol Espejo
Eugenia Saavedra