

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 9**

**Escuela:** E.N.I N° 28 San Juan Bautista

**Docentes:** María del Valle Márquez, Sabrina Guerrero, Janet Roitman, Carla Navarro, Danila Escudero.

**Profesoras:** Graciela Castilla, Natalia del Valle Ontiveros, Rosana Cornejo.

**Nivel Inicial:** 4 años.

**Turno:** Mañana- Tarde.

**Tiempo:** desde el 27/07 al 07/08

**Área curricular:**

**Dimensión Ambiente Natural, Social y Cultural:** **Ámbito: Matemática-** Representación del espacio en el niño. El espacio como modelo teórico para el desarrollo de la Geometría.- Iniciación en el conocimiento de los cuerpos y figuras geométricas.

**Dimensión comunicativa y artística:** **Ámbito- Artes Visuales-** Contenido: Contenido: la tridimensión: manipular diversos materiales e indagar a través del tacto, para desarrollar las capacidades motoras.

**Ámbito- Música-** Contenido: Canto individual y grupal. Fuentes sonoras: objetos sonoros de uso cotidiano.

**Dimensión formación personal y social:** **Ámbito- Educación Física-** Contenido: Habilidades y destrezas motoras de tipo manipulativo.

**Título de la propuesta:** “Jugando con las figuras geométricas”.

**Actividad N° 1:** “Las figuras geométricas”

**Inicio:** Observar y escuchar con atención el video del cuento: “Las figuras geométricas” (se enviará a través de otro soporte tecnológico a los papás).

**Desarrollo:** Luego de ver el video, preguntar: ¿Cuáles son las figuras que habla el cuento?, ¿Las figuras geométricas pueden dormir, hablar?, ¿Qué objetos conocen que tengan la misma forma que el personaje Rectángulo?, ¿Qué otros objetos podemos dibujar con cada una de las formas de los personajes que aparecen en el cuento?, ¿Cómo se describe a cada uno de los personajes?

**Cierre:** Dividir la hoja en 4 y dibujar las figuras geométricas mencionadas en el cuento, y por último decorar con diferentes materiales (polenta, yerba, café, lentejas, fideos, etc.).

**Actividad N° 2:** “Pizza geométrica”

Inicio: Buscar un cartón y recortar en forma de círculo, luego con diferentes colores recortar figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo) para completar la pizza (por ejemplo: amarillo para cuadrados, rojo para círculos, etc.).

Desarrollo: Comenzar a pegar cada figura en la pizza ¡MANOS A LA OBRA!

Una vez terminada, realiza la receta de tu pizza, dibujar de un lado las figuras geométricas en blanco y del otro lado la cantidad que utilizaste del 1 al 10 (esos números deberán estar escritos en otros papelitos, para que el niño busque y pegue el número como se ve en la imagen dada) además puedes colocar al lado los puntitos de la cantidad del número que corresponde.



Cierre: Contar las figuras, luego buscar el número correspondiente y por último pintar cada figura con el color que utilizaste en tu pizza. ¡MUCHA SUERTE!

**Actividad de artes visuales:** Título: Marco de fotos con revistas

Inicio: ¿Tienes en casa revistas viejas? ¡No las tires! Separa las hojas, corta tiras de 3 centímetros de ancho, enrollar en una aguja de tejer o palo liso, coloca un poco de pegamento en la punta para que se mantenga firme y haz pequeños rollos a lo largo.

Desarrollo: Luego, pega una foto en el centro y los rollitos alrededor sobre un rectángulo de cartón para crear un marco de fotos perfecto para regalar.

Cierre: ¿Contar a tu familia como enrollaste las tiras de cintas sobre la aguja? ¿Qué otra forma le puedes dar al cartón? ¡Tienes todo lo necesario para jugar, dejando volar tu imaginación!



**Actividad N° 3:** “Jugar al huevo podrido” conocer el círculo”

Inicio: Conversar que van a “Jugar al huevo podrido”

Desarrollo: Marcar en el piso un círculo para cada participante. Los jugadores se sienta en el suelo en ronda .Cada jugador debe ocupar un círculo. Uno de ellos, con un objeto que representa al huevo, corre alrededor de la rueda, mientras todos cantan: Jugando al huevo

podrido se lo tiro al distraído...En el recorrido tirar el huevo (objeto) a algún jugador. <https://www.youtube.com/watch?v=EtofMPmJTdc> Posteriormente el juego debe terminar cuando el interés del niño decae. A continuación en una hoja dibujar tres círculos grande, mediano, pequeño. Luego en el círculo grande pegar papelitos de color rojo, en el mediano papelitos azules, en el pequeño papelitos amarillos.

Cierre: Finalmente dejar secar nuestro trabajo.

**Actividad de educación musical:**

Inicio: Comentar acerca de la estación del año que estamos transitando, luego observar el siguiente video [https://youtu.be/OWhR9a6\\_eU](https://youtu.be/OWhR9a6_eU)

Desarrollo: A continuación, en familia conversar sobre que sonidos escuchamos en la canción. Pensar con que objeto de nuestra casa podemos realizar el sonido de la lluvia. (Pueden ser también sonidos vocales o percusión corporal).

Cierre: Luego de explorar diferentes objetos que tengas en casa, escuchar nuevamente la canción y te propongo realizar esos sonidos en las partes donde se escuche la lluvia ¡A prestar mucha atención!

**Actividad N° 4:** “Armar animales con figuras geométricas”

Inicio: Recordar las figuras geométricas. Nombrar (cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo)

Desarrollo: Recortar figuras geométricas de distintos colores y tamaños. Luego jugar con las figuras, ordenar, armar, agrupar por forma, tamaño, color, contar, etc. Después crear diferentes animales con las figuras geométricas. Posteriormente completar la escena con pasto y cielo dejamos a la creatividad del niño.

Cierre: Finalmente conversar ¿Cuál animal gusto más y por qué?

**Educación física:** Título de la propuesta: “A llevar piedras”

Inicio: Materiales a utilizar, vasos plásticos, piedras pequeñas y dos conos o sillas que indiquen el recorrido. Lugar amplio o patio.

Desarrollo: Formar dos hileras a la orden, el primero llevar un vaso con piedritas (hasta la mitad del vaso) y pasar por detrás del cono o silla, al volver entregar el vaso a otro compañero quién hará el mismo recorrido.

Cierre: Analizar a quién se le cayó menos piedritas ¿Les pareció difícil?

**Actividad N° 5:** “Jugar al memo test geométrico”

Inicio: Realizar en papel o cartulina 8 pares de imágenes de figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo) El juego consiste en colocar fichas repetidas, que mezcladas se colocan sobre la mesa con la figura o imagen hacia abajo formando un cuadrado.

Desarrollo: Comienza un jugador dando vuelta primero una ficha y luego otra, tratando que sean pares (con la misma imagen), si lo consigue toma las dos fichas para sí, si no consigue dos fichas iguales, vuelve a colocarlas en su lugar boca abajo. Luego le toca hacer lo mismo al siguiente jugador. Gana quién más pares iguales junta.

Cierre: Recortar tres tamaños distintos (pequeño, mediano y grande) de una figura, eligiendo la que más me gusta y solito la pego de menor a mayor.

#### **Actividad de educación musical:**

Inicio: Recordar la canción del invierno. Nos preguntamos ¿Quién canta esta canción?, ¿Podemos identificar sus voces? ¿Son voces femeninas, masculinas? ¿Cantan todos juntos o alternadamente?

Desarrollo: La Profe te propone que le pidas a mamá que te ayude a cantar. La canción tiene una voz de mujer y también de niños, entonces debemos cantar alternadamente como se escucha.

Cierre: Para finalizar buscamos los objetos que habíamos seleccionado para acompañar la canción y en familia cantar y ejecutar los mismos.

#### **Actividad N°6:**

Inicio: Buscar un lugar amplio y cómodo, invitar a la familia para la actividad.

Desarrollo: Para efectuar el juego hay que realizar lo que dice cada rima con ayuda de nuestro cuerpo. Si está en sus posibilidades pueden sacar fotos o filmar

- ✓ El mono Vicente tiene su cara sonriente.
- ✓ El cocodrilo Emiliano dice que levantes una mano.
- ✓ Dice el pato Rosendo que camines aplaudiendo.
- ✓ Dice el oso Carmelo que te arrastres por el suelo.
- ✓ Dice el sapo Roberto que bailes con todo tu cuerpo.
- ✓ Dice la ardilla Teresa que te tapes las orejas.

Cierre: Se propone representar algunas de las rimas creando un collage. Utilizar papeles varios, tijera y plasticola. Cortar figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo) armar con ellas el animal, pegar y completar los detalles. A continuación un adulto escribe la rima y el niño coloca detrás de la hoja su nombre.

#### **Actividad N° 7:** "Luz y sombras."

Inicio: Para comenzar debemos buscar los siguientes materiales una pelota o bollo de papel y caja de leche o de té.

Desarrollo: Para esta experiencia necesitamos al sol, colocar en una mesa o simplemente en el piso los objetos sobre una hoja grande. Observar la sombra que se refleja y marcar

con una tiza o crayón por el contorno. Colocar los objetos en distintas posiciones. Conversar ¿A qué figura geométrica es parecida cada sombra?

Cierre: Para finalizar, buscar en casa objetos que puedan reflejar en sus sombras un cuadrado y un triángulo.

Si deseas seguir jugando te damos otra opción divertida. En el frente de una linterna pega una figura geométrica de papel, prende la misma, apaga la luz y apunta a la pared. ¿Qué pasa? Puedes acerca y alejar la misma. Observar cómo varía el tamaño.



**Actividad artes visuales:** “Un ciempiés con un cartón de huevos”

Inicio: El reciclaje con niños es fundamental para lograr un cambio mundial en lo que respecta a la protección del medioambiente y la minimización de la producción de basura. Hoy trabajamos con cartón.

Desarrollo: El cartón para huevos puede ser transformado en un bonito ciempiés para decorar la habitación infantil o como marioneta para contar la historia de la Oruga Glotona. Para hacerlo, recorta cada 6 compartimento para huevos, pintar de distintos colores con marcador o témpera, pegar o dibujar los ojos y las antenas colocar dos palitos. Decora como en la imagen ¡y listo!



Cierre: ¿En qué otro animal puedes transformar el cartón de huevos? ¡Es una excelente oportunidad para compartir tiempo en familia con actividades y manualidades para niños!

**Actividad Nº 8:** “Jugar al dominó de figuras”.

Inicio: Buscar cartones o cartulinas. Sobre ellos pegar en los extremos diferentes figuras geométricas. Por ejemplo, en un extremo pegar un triángulo y en el otro extremo pegar un rectángulo, y así sucesivamente hasta tener al menos 10 fichas de dominó.

Desarrollo: A jugar, Dividir las piezas en cantidades iguales entre dos jugadores.

Comienza uno colocando una de las piezas en la mesa, luego el otro participante busca en sus piezas una figura coincidente y la coloca. Se continúa jugando hasta que no coincidan más las figuras, gana quién se queda sin piezas.

Cierre: Conversamos ¿Les gusto? ¿Qué dificultades se presentaron? Ver el “Cuento del círculo que se cayó de una camiseta de lunares.”  
<https://www.youtube.com/watch?v=ve3WylJ28IQ>

**Actividad N° 9:** “A jugar con tapitas”.

Inicio: Buscar 5 tapitas, un marcador y una hoja. Para comenzar se pedirá ayuda a un adulto para que coloquen en cada tapita números del 1 al 5. Luego sobre la hoja, deben dibujar el contorno de la tapita y realizar 5 círculos dentro de cada uno colocar puntos del 1 al 5.

Desarrollo: El juego consiste en colocar en una bolsa de tela o plástico las 5 tapitas. Sacar una tapa, observar el número que tiene escrito y colocar sobre el círculo que está en la hoja con la cantidad de puntitos según corresponda, se repite hasta colocar cada tapita en la hoja. Jugar las veces que desee.

Cierre: Terminado el juego, guardar las tapitas y los materiales utilizados en una cajita o bolsa para jugar en otra oportunidad.

**Educación física:** “La bomba”

Inicio: El objetivo el juego es pasar el menor tiempo posible con la pelota en las manos.

Utilizar música, jugar con más de 4 participantes, en el lugar amplio y se necesita una pelota liviana o de papel.

Desarrollo: Hacer una ronda pasando la pelota en el sentido de las agujas del reloj al compañero de al lado y cuando alguien pare la música todos deben correr, el que tiene la pelota en sus manos debe perseguir y tocar a alguien, el que es tocado se coloca en el centro de la ronda hasta la próxima ronda dónde atrapen a otro.

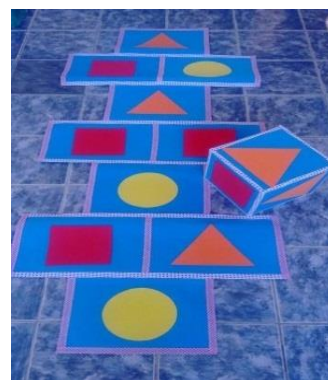
Cierre: Conversar ¿Qué otros objetos podrían reemplazar a la pelota?

**Actividad N° 10:**

Inicio: Para esta actividad se necesita cartón, hojas de dibujo o papel de diario. Dibujar diferentes figuras geométricas, luego las pegamos sobre el piso.

Posteriormente colocar figuras en una caja cuadrada, o creamos un dado con ayuda de un adulto.

Desarrollo: Colocar cada figura como muestra la imagen, tiramos el dado y del lado que caiga con la figura hacia arriba, será al casillero que deberemos avanzar.



Cierre: Para finalizar, comentamos con los participantes de que trataba el juego y que figuras observamos.

**DIRECTORA: PATRICIA CHIRINO**

**VICEDIRECTORA: ANDREA TEJADA**