

GUÍA PEDAGÓGICA N°13

JINZ N° 38: Educación Popular – Antolín Zapata – Juan Dolores Godoy – Valle de Tulum – Miguel de Cervantes

Docentes responsables: Ingrid Viviana Castillo - Sandra Cáceres - Patricia D´ Virgilio - Cristina Langui - María Alicia Estévez Fager - Marcela Itatí Garramuño - Andrea Verónica Virhuez

Nivel inicial: sala de 5 años

Turno: Mañana y tarde

Dimensión: Ambiente Natural y Sociocultural

Ámbito: Matemática

Contenido: Los números para comparar cantidades

Capacidad general: Resolución de problemas

- ❖ **Capacidad específica:** Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática de su entorno.

Tema: “CON UN POQUITO DE TODO, APRENDEMOS MATEMÁTICA”

“La resolución de problemas asienta su base en el nivel inicial y la matemática es la herramienta posibilitadora de ello, con gran influencia de la construcción, conocimiento y uso de los números. Dichos números son aprendidos en la casa y posibilitan la implementación de procedimientos para la resolución de problemáticas que hagan que el niño, resignifique lo aprendido. Dentro de este contexto, los números poseen una significación que no se debe minimizar”. BRUNER JEROME, 1950

Propuestas pedagógicas:

Actividad 1

Sentados en familia, alrededor de la mesa, se repartirán 2 hojas con un número escrito por un adulto en cada hoja. Las mismas no podrán ser vistas por el niño/a, hasta el comienzo de la actividad. También se les dará tijeras, plasticola y papel de diarios o revistas. Luego todos, darán vueltas las hojas y descubrirán que hay escrito en las mismas. Una vez descubierto que son números, cada uno deberá recortar y pegar lo que quiera (flores, tiras, casitas etc.) y pegar tantas como indique el número. Cuando todos los integrantes hayan terminado,



conversarán sobre los trabajos que realizaron, y comprobarán si están correctas las cantidades que pegaron en la hoja.

Importante, utilizar los números del 1 al 10.

Actividad 2 EDUCACIÓN FÍSICA "DOÑA CONEJA Y SUS HIJITOS"

Docentes: Daniela Oviedo – Marianela Cara

Contenidos:

- **Desplazamiento- Percepción espacial- Percepción corporal.**

Un adulto será la "Mamá coneja", o "Papá conejo". El niño/a será en este juego su "conejito". Estarán dentro de la cueva o refugio Mamá/Papá conejo y el conejito (pueden en familia decorar un espacio en el hogar que sea el refugio para realizar el juego). Para comenzar a jugar, el adulto dirá en voz alta: "Hijito ¿Vamos a dar un paseo por el campo? ¿Puedes caminar como yo lo hago?" (Caminar muy rápido. Los niños siguen al adulto e imitan la forma de desplazamiento). Luego dirá: "Conejitos, ¡está por llover! ¡Corramos a casa!" (Irán al refugio todos). Cada vez que el adulto los invita a salir, realizará un desplazamiento diferente. Por ejemplo: Caminar rápido, lento, en puntas de pie, con los talones, para atrás.

Al finalizar la actividad el niño/a se sentará en el piso, colocando sus manos sobre la panza. Tomará aire por la nariz y largará el mismo por la boca. Luego contará hasta 10 en voz baja.

Actividad 3 "JUGAR CON DADOS"

Para comenzar a jugar, necesitarán contar con un dado y varias tapitas o piedritas. El niño comienza tirando el dado. Antes de tirar el mismo, los demás participantes, deberán adivinar qué número saldrá. Los que aciertan la cantidad que salió, se llevan una tapita o piedra. Gana el jugador que, al finalizar el juego, tenga más tapitas o piedras. Para esto el niño deberá contar cuántas tapitas o piedras tiene cada participante. Podrá ir anotando las cantidades de tapitas o piedras en una hoja o en una pizarra. Entre todos contarán quién obtuvo la mayor cantidad de tapitas o piedras.

Variación: los niños, en lugar de decir en voz alta el número en los dados, tendrán que mostrar con sus dedos la cantidad que piensan que va a salir en el mismo



Actividad 4 EDUCACIÓN MUSICAL

Docente: Juan Delgado

Título de la propuesta: “¿COMO SE PUEDE HACER MÚSICA?”

Contenidos: Género Musical: Música vocal, instrumental o mixta (vocal e instrumental)

Escucharán estos tres ejemplos siguientes que pertenecen a la misma canción.

Link: 1° <https://www.youtube.com/watch?v=B3KMdd0Yzgw>

2° https://www.youtube.com/watch?v=_DdCTAZu930

3° <https://www.youtube.com/watch?v=7hyDbcnV30w>

Comentarán con un miembro de la familia cuál es la diferencia entre los ejemplos: ¿en todos los ejemplos hay una voz? ¿Qué instrumento piensan que es el que acompaña donde hay melodía sola? Los ejemplos donde cantan personas: ¿es una voz de hombre-mujer o niño? Cantarán la canción acompañando con el cuerpo el ritmo.

Actividad 5 ARTES VISUALES

Docentes: Gallardo, Edda Jimena- Quiroga, Romina

Contenidos

- Exploración en el soporte con formas naturales y artificiales a partir de producciones personales. Análisis e identificación de formas en las obras del artista Andy Warhol.

Las formas naturales, son aquellas que se muestran en el mundo natural, como los vegetales, animales y minerales; se presentan de manera espontánea y directa. Las formas artificiales son creadas por el ser humano, por ejemplo: edificios, autos, calles, etc. El pequeño/a observará la obra del artista Andy Warhol llamada “Flores” y responderá oralmente las siguientes preguntas ¿Qué identificas en el dibujo? ¿Por qué crees que son formas naturales? ¿Qué colores ha utilizado el artista?

El niño/a realizará un molde de una flor (puede ser de cartón, cartulina o papel grueso) Luego, marcará varias veces, sobre una hoja de color, el contorno dibujado anteriormente de



la flor. Para finalizar el pequeño/a pintará las flores marcadas con el molde, de diferentes colores y con materiales que tenga en casa. ¿Qué colores seleccionaste ¿Con qué materiales trabajaste?

Actividad 6 “JUEGO CASITA ROBADA”

Para este juego, se necesitará un mazo de cartas.

Se reparten tres cartas a cada jugador y otras cuatro se ponen sobre una mesa. A su turno cada jugador puede llevarse (“robar”) cartas que estén sobre la mesa y que tengan el mismo número. Por ejemplo: si en la mesa hay un cuatro se puede robar el mismo con otro cuatro o con un comodín. Si al turno de jugar no se tiene ninguna carta para levantar o robar, deben tirar una carta. Las cartas robadas se dejan apiladas al lado del jugador que las ha tomado (“casita”) con la numeración hacia arriba para que el contrincante pueda verlas y pueda robar la casita si tiene una carta con el mismo número que está sobre la casita. Gana el que tenga mayor cantidad de cartas en la casita. Ejemplo: si el contrincante tiene un cuatro o un comodín se lleva la casita consigo. Se van repartiendo en cada mano tres cartas y se van la casita siempre y cuando tengan la carta de la casita. Se termina el juego cuando se acaban las cartas. Entre todos conversarán: si les gustó o si tuvieron dificultad para contar el número de cartas.

Actividad 7 EDUCACIÓN FÍSICA “DESPLAZAMIENTOS EN PAREJA”

En esta actividad en lo posible se pide que sean tres los integrantes del juego. Uno deberá tomar de la mano al niño/a, siguiendo las consignas del tercero.

Deberán:

* Correr por todo el espacio.

Al escuchar las palmas del (tercer participante del juego) se quedarán quietos como estatuas.

* Opciones: saltar para después quedar como estatuas.

* Enfrentados y tomados de las manos, galope lateral. (Hacia el lado derecho)

* De espalda y tomados de las manos, galope lateral. (Hacia el lado izquierdo)

Actividad 8 “JUEGO DE LA MEMORIA CON NÚMEROS Y FIGURAS”

Se podrá jugar con dos jugadores. El juego consistirá en tener 12 tarjetones. 6 tarjetas con números (cada tarjeta tendrá un número) (estas tarjetas con número se realizaron en la guía N°8), 6 tarjetas con figuras que correspondan a la cantidad de números. Por ejemplo 1 tarjeta con una flor, otra con 2 mariposas, otra 3 estrella otra con 4 pelotas, otros 5 aviones, y otra con 6 corazones. Luego se colocarán en la mesa las tarjetas con las imágenes boca abajo para que no se vean. Divididos en dos grupos se repartirán tres cartas con números a cada grupo (sin que se vean los números). A continuación, levantarán una tarjeta, deberá coincidir la imagen con la tarjeta que tiene en la mano, sino coincide volverá a colocarla en la mesa y esperará el próximo turno. Si son iguales (cantidad con la imagen) las apartará a un costado. El juego terminará cuando uno de los grupos forme los tres pares de cartas. Al finalizar el juego se conversará, ¿qué número les costó más?, ¿les ayudó algún familiar?, ¿agregarían más imágenes para complejizar el juego?



Actividad 9 EDUCACIÓN MUSICAL

Pensarán en la actividad anterior y escucharán los siguientes ejemplos:

1° https://www.youtube.com/watch?v=A_THdzBnHy0

2° <https://www.youtube.com/watch?v=VoBvuGYbpVs&feature=youtu.be>

3° <https://www.youtube.com/watch?v=ZrwJ6L6ZiYQ&feature=youtu.be>

Conversarán con un adulto: ¿se trata de la misma canción? ¿Quién interpreta cada uno de los ejemplos? Piano, violín, conjunto vocal ¿reconoces los instrumentos que suenan en las canciones? ¿Qué instrumentos son? Nombra los que puedes identificar.

Colocarán nuevamente el tercer ejemplo y al escuchar solo la música, se desplazarán en cualquier dirección. Cuando se escuche la voz de las cantantes, acompañarán con movimientos de brazos, hacia arriba o hacia abajo, volverán a desplazarse cuando vuelve a sonar solo la música.

Actividad 10

Para la siguiente actividad será necesario contar con:

2 dados, que podrán estar realizados en papel, cartulina o cartón. Uno tendrá pegado papelitos de colores y el otro solo números.

#Un tablero confeccionado con cartulina o cartón que deberá ser elaborado de la forma que muestra el ejemplo de la foto. También será necesario tapitas o porotos.

El niño deberá lanzar ambos dados (en uno mostrará la cantidad y en el otro el color) Luego deberá ubicar en la casilla que corresponda en el tablero, la cantidad de tapitas que indica los dados. Por ejemplo: el número 3 en un dado, en el otro dado color celeste.

El juego podrá repetirse tantas veces como quiera. Para finalizar, junto con el adulto, observarán qué color ocupó más tapitas y cuál menos. ¿En qué fila hay más tapitas, (por ejemplo: ¿en la del 1 hay 3 tres tapitas celestes? Se podrán ayudar anotando los resultados de los dados en una hoja para colocar los resultados. Con ayuda de un adulto contarán la cantidad de tapas que hay en cada color y ganará el color que tenga más tapitas



Actividad 11 ARTES VISUALES

Las formas artificiales, son aquellas creadas por el ser humano. El pequeño/a responderá oralmente las siguientes preguntas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Es una forma artificial? ¿Por qué?



El pequeño/a realizará un collage sobre una hoja de color con formas artificiales que recortará de revistas que tenga en casa. Para terminar el niño/a responderá detrás de su trabajo: ¿Qué formas encontraste? ¿Por qué las elegiste? ¿Dónde puedes encontrar esos objetos

Equipo de conducción:

Directora: SONIA K. LÓPEZ

VICEDIRECTORA: M. VERÓNICA PETRIGNANI