

GUÍA PEDAGÓGICA N° 9

ENI N° 6

DOCENTES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén. ARIAS, María Fernanda. PEREZ, Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia

NIVEL INICIAL: Sala de 5 años.

TURNO: Mañana y tarde.

ÁREAS INTEGRADAS

TÍTULO: ¡Manitos en acción!

CAPACIDADES Resolución de Problemas: - Buscar y ensayar diferentes alternativas de solución a una situación problemática.

CONTENIDOS: *Ambiente Natural y Socio- cultural: Matemática-* Número y sistema de numeración: - Conteo. - Uso de escrituras numéricas en contextos significativos hasta el 10.

Representación del espacio en el niño: - El espacio: Exploración. - Verbalizar las acciones realizadas o las experiencias vividas. - Representación, posición y trayectos.

Familias: Esta guía tiene como finalidad trabajar desde la matemática diferentes acciones manipulativas, de conteo y espaciales para que los chicos continúen desarrollando habilidades básicas necesarias para el aprendizaje de la escritura, la ubicación en la hoja y posteriormente el cuaderno.

Actividad 1: ¡Con las manos en la masa!

Inicio: Preparamos masa de sal. En un bol colocamos una taza de harina, común o la que tengan en casa y media taza de sal. Un adulto va agregando de a poco el agua para formar la masa y los chicos mezclan y amasan. **Desarrollo:** Luego de jugar libremente con la masa, les proponemos realizar varias bolitas pintándolas de color azul, amarillas y rojas. (Si no tiene esos colores pueden utilizar los que tengan). Dejar secar un par de días. Con el resto de masa confeccionamos una base (tipo gusanito) y le clavamos 10 palitos de brochette, ramitas o sorbetes, tienen que quedar paraditos para realizar más adelante otra actividad. **Comunicación:** Disfrutamos de jugar con la masa.

Actividad 2: ¡A Pescar!

Inicio: En esta actividad les proponemos, jugar a pescar tapitas. Para ello van a necesitar un recipiente (grande, por ejemplo: tupper, fuentón o balde) varias tapitas de plástico de diferentes tamaños y dos palitos para realizar la pesca (por jugador). **Desarrollo.** Colocamos en el recipiente un poco de agua y las tapas de botellas. ¡Nos convertimos en pescadores! Con los palitos tratamos de pescar la mayor cantidad de tapas. Mientras un jugador pesca, otro marca el tiempo contando hasta 10 con palmadas. **Comunicación:** Contamos cuantas tapas tiene cada jugador y comparamos las cantidades.

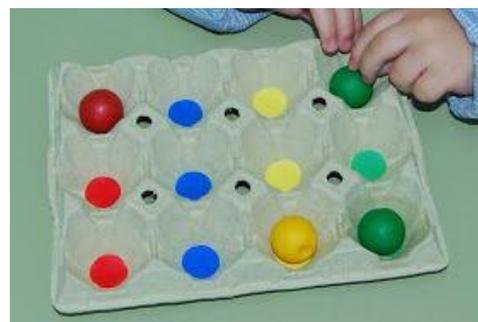
Actividad 3: Gallinas Ordenadas.

DOCENTES RESPONSABLES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén, ARIAS, María Fernanda. PEREZ Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia.

Inicio: Buscamos un cartón de huevos y con la ayuda de un adulto, pintamos diez lugares rojos, diez lugares azules y diez lugares amarillos. Colocamos el cartón en una mesa y a una distancia de diez pasos aproximadamente, otra mesa o silla, sobre la cual colocamos las pelotitas (previamente confeccionadas en masa de sal) todas juntas en una bandeja. **Desarrollo:** Una vez que preparamos el material nos disponemos a jugar. Cada



jugador elige su color, luego se colocan en el punto de salida (uno al lado del otro) y a la señal de ¡YA! comienza el juego. Toman con una cuchara una pelotita y corren hasta la mesa donde está el cartón de huevos colocándola en el color que corresponda. Al participante que se le caiga la pelotita antes de llegar a la mesa debe volver a buscar otra al punto de salida. El que termine primero de ordenar sus pelotitas gana el juego. **Comunicación.** Contamos cuántas pelotitas de cada color hay en el cartón, cuántas quedaron en la bandeja y cuántas cayeron al piso.



Actividad 4: Contar y Enhebrar

Inicio: En la base realizada en la actividad N° 1, te proponemos que coloques fideos (mostachol o alguno que tenga un orificio en el medio), pulseras, cereales o diferentes elementos que consigan en el hogar y sirvan para enhebrar. **Desarrollo:** En el primer palito colocamos un elemento, en el segundo dos elementos, y así sucesivamente hasta completar los diez. **Comunicación.** Si se animan y con la ayuda de un adulto si la necesitan, pueden escribir el número y colocarlo en el lugar que corresponda.

Actividad 5: Recorremos nuestro hogar.

Inicio: Con ayuda de un adulto realizamos un circuito en algún lugar amplio de nuestra casa. Podemos utilizar una mesa, sillas, banquitos, cajas y cajones, botellas plásticas y los elementos que tengas en el hogar. **Desarrollo.** El adulto



dispone los elementos en el espacio y da la orden de cómo realizar el recorrido, por ej.: dar una vuelta alrededor de la mesa, luego continuar haciendo zig zag por las botellas, subir y bajar los cajones, etc. **Comunicación:** Le contamos a algún familiar cuál fue el recorrido y proponemos realizar otros recorridos a diferentes miembros de la familia.

Actividad 6: Dibujo el recorrido.

Inicio: En una hoja un adulto dibuja los elementos que utilizamos para realizar el recorrido de la actividad anterior (mesa, sillas, cajas, etc.) respetando el orden que se les dio

DOCENTES RESPONSABLES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén, ARIAS, María Fernanda. PEREZ Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia.

en el espacio del hogar. **Desarrollo:** Con un lápiz o marcador, los chicos deben dibujar el recorrido realizado, pasando por los diferentes elementos utilizados en el mismo. Es importante respetar el orden del recorrido. **Comunicación:** Conversamos ¿te acuerdas el recorrido? ¿Cómo fue? ¿Qué es lo más difícil de dibujar este recorrido?

Actividad 7: Decoramos un laberinto.

Inicio: Un adulto nos coloca un punto de salida y otro de llegada y solitos dibujamos un laberinto. Estos laberintos pueden ser combinando líneas recta, curvas, en zigzag, o como se los imaginen. **Desarrollo:** Trozamos con los dedos pequeños pedazos de papel y luego los pegamos decorando el laberinto, teniendo en cuenta el inicio y el final del mismo. **Comunicación:** Mandamos una foto de la actividad terminada a la docente.

Actividad 8: Armamos una linda obra de arte.

Inicio: Buscamos en diarios o revistas diferentes imágenes (casas, árbol, personas, autos, animales, etc.) si no encuentras lo puedes dibujar. Luego con mucho cuidado y con la supervisión de un adulto debes recortar cada imagen. **Desarrollo:** Un adulto le indica al niño como disponer las imágenes en el espacio de la hoja por ej.: arriba el sol y un pájaro, en el medio una casa, a un costado o al otro una persona, etc.) Luego el niño le indica al adulto como quiere organizar las imágenes, intercambiando así los roles. **Comunicación:** Para finalizar ubicamos y pegamos las imágenes formando una linda obra de arte.



PROPUESTA PEDAGOGICA DE MUSICA.

Dimensión Comunicativa y Artística, ámbito Música.

Contenido: Rasgos distintivos del sonido, altura: Discriminación de sonidos de registro grave y agudo. Identificación temporal de organizaciones sonoras.

PRIMERA ACTIVIDAD: Título: Diferenciando sonidos.

Material: Música de un celular, equipo de música etc.

Inicio: Escuchar el primer audio enviado prestando mucha atención a cada sonido. **Desarrollo:** Enumerar según lo que escuchamos en el audio, el orden en que aparece cada sonido (cual suena primero, cual segundo etc.)



DOCENTES RESPONSABLES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén, ARIAS, María Fernanda. PEREZ Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia.

Comunicación: Comentar sobre cada instrumento o animal, si alguna vez lo vieron o lo tocaron, si lo tuvieron de mascota etc.

SEGUNDA ACTIVIDAD: Título: Sonidos graves y agudos.

Material: Música de un celular, equipo de música etc.

Inicio: Escuchar el primer video “Fígaro y Rossina” prestando mucha atención a la voz.

Desarrollo: Cantamos y disfrutamos de la canción. ¿Quién tiene la voz grave?, ¿Quién tiene la voz aguda? Escuchar el segundo video. Identificar con ayuda de los padres qué imagen produce un sonido más grave (como Fígaro) y cual un sonido más agudo (Como Rossina). **Comunicación:** Imitar las voces de Fígaro y Rossina cantando la canción completa.

PROPUESTA PEDAGOGICA DE ARTES VISUALES- PLASTICA.

Dimensión Comunicativa y Artística, ámbito Artes Visuales.

Contenidos: De producción: La línea en el espacio tridimensional. De apreciación: Posibilidades compositivas. De contextualización: Juegos y juguetes.

Capacidades: Resolución de problemas: *Ensayar diferentes alternativas de solución para una situación plástica.*

Título: ¡Desalineados!

Actividad 1: Inicio: A partir de tiritas de papel, vamos a construir un *juguete óptico*, es decir, un juguete muy sencillo que al ponerlo en movimiento produce efectos visuales súper atractivos. Es importante la asistencia de un adulto para guiar el procedimiento. Antes de comenzar, se deben preparar: 8 tiritas de cartulina u hoja de dibujo (de los colores que dispongan) de 1cm de ancho como máximo, por 30cm de largo (las medidas pueden ser aproximadas pero todas las tiritas deben ser iguales); 4 círculos de cartón o cartulina del tamaño promedio de una tapita de gaseosa o similar; un palito de brochette, lápiz largo o varilla; y plasticola. **Desarrollo:** Siguiendo los pasos de este video, van a realizar el juguete con participación del niño: <https://youtu.be/PKvv1sRpYHO> . Luego, ¡a ponerlo en acción!, probamos distintas posibilidades de ubicar y girar la varilla como muestra el video y observamos lo que sucede con las tiritas. **Cierre:** Conversamos: ¿qué pasa con las tiritas? ¿Cómo son cuando el juguete está quieto, y cómo cuando lo hago girar? Le inventamos un nombre al juguete (por ejemplo: helicóptero de líneas, etc.)

Actividad 2: Inicio: Seguimos explorando la línea a partir de tiritas de papel. En este caso necesitamos 3 o 4 hojas de papel de cualquier tipo y color (de diario, afiche, etc.). Un adulto, realiza “flecós” a cada hoja, cortando tiras de aproximadamente 4 cm de ancho sin llegar hasta arriba, es decir, dejando un margen de la hoja sin cortar para que queden todos los flecos unidos. **Desarrollo:** A modo de juego y experimentando, el adulto incentiva al niño a doblar las tiritas de diferentes formas: por ejemplo, haciendo zig zag (o “como una

DOCENTES RESPONSABLES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén, ARIAS, María Fernanda. PEREZ Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia.

escalerita”), haciendo rulitos, abollando todo el papel para que se arrugue, etc. De esta manera obtenemos flecos diferentes y divertidos en cada papel. Con esos flecos vamos a realizar pelucas muy originales. Solicita a la Señorita las imágenes para comprender mejor la siguiente explicación: Para la base se puede forrar un gorro con papel de diario o realizar un armazón simple con cartulina. Sobre esa base, se pegan los flecos por el margen sin cortar, hasta ir completando la peluca (si es necesario, pueden fabricar más flecos). Pueden combinar los distintos tipos de flecos en una sola peluca o hacer varias si lo desean. **Cierre:** ¡Es momento de lucir las pelucas! En familia, nos probamos las pelucas, desfilamos, hacemos peinados, etc.

PROPUESTA PEDAGOGICA DE EDUCACION FISICA: “A JUGAR”

Dimensión Formación Personal y Social, ámbito Educación Física.

NUCLEO: “El cuerpo, el mundo y los otros”

CONTENIDO: Habilidades motoras básicas de tipo no locomotivas: -equilibrio (estático y dinámico)

PROPOSITO: Desarrollar los esquemas motores en variadas situaciones de equilibrio y de reequilibrio con dominio del cuerpo.

CAPACIDADES: Aprender a aprender: *Reconocer el error en el proceso de desarrollo en habilidades y destrezas.*

METODOLOGIA: Tareas grupales.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD N° 1

Inicio (10 minutos): Necesitan buscar libros pequeños o de poco peso, cajas medianas, botellas de plástico, almohadón. Invitamos a los miembros de la familia a participar.

Desarrollo (10 minutos): Los participantes se encuentran ubicados en el espacio de trabajo, el cual está delimitado en forma rectangular con cinta papel o tiras de cartulina. Ahora cada uno con un libro pequeño en la mano, a la señal de otro participante deben colocarse en el centro del espacio (rectángulo), pararse derechos con las piernas juntas y la espalda recta, colocarse el libro en la cabeza y mantenerlo por el mayor tiempo posible sin que se caiga. Luego realizo lo mismo, pero con los otros materiales. **Reglas:** *El niño que se le caiga el libro en los primeros 3 segundos debe recogerlo y volverlo a colocar en la cabeza. Gana el niño que mantenga la postura correcta y no se le caiga el libro. Pierde el niño que se le cae.* **Comunicación (5 minutos):** Entre todos guardamos los elementos. ¿Cuál objeto se cayó con mayor facilidad? ¿Qué objeto fue más fácil de mantener en la cabeza sin que se caiga?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD N° 2

Inicio (10 minutos): Necesitan buscar una almohada o almohadón, y jugamos en familia.

Desarrollo (10 minutos): Los niños se encuentran ubicados en el espacio de trabajo,

DOCENTES RESPONSABLES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén, ARIAS, María Fernanda. PEREZ Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia.

delimitado en forma rectangular con cinta papel o tiras de cartulina. Uno de los participantes entrega el elemento mencionado a cada uno, lo que deben realizar ellos es caminar de un extremo al otro, es decir (ida y vuelta) sosteniéndolo con una mano y, luego con la otra mano. Esto se repite 3 veces. **Reglas:** *El niño que se le caiga el elemento debe recogerlo y volverlo a colocar en su mano.* **Comunicación (5 minutos):** Entre todos guardamos los elementos. ¿Qué mano resulto ser más fácil para trasladar el elemento? ¿Si camino más lento es posible que el elemento no se caiga?

DIRECTORA: MALTINTI, Rosanna.

DOCENTES RESPONSABLES: GALVEZ, Carina Vanesa. MARTIN, María de Belén, ARIAS, María Fernanda. PEREZ Leandro. BARRIENTOS Macarena. TRENKNER, Noelia.