



### GUIA PEDAGOGICA Nº 15

**Docentes:** Quiroga, Norma- Torres, Karla.

**PPI para la alumna:** Rodríguez, Victoria.

**Sección:** Nivel Inicial “F”

**Ciclo Lectivo:** 2020.

**Turno:** Tarde.

**Área Curricular:** Comunicativa y Artística -Ambiente Natural y Socio- Cultural

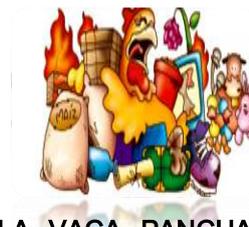
**Título de la propuesta:** “LETRAS Y NÚMEROS”

**Contenidos:**

- ◆ **Lectura de textos literarios.**
- ◆ **Producción de oraciones cortas.**
- ◆ **Numeración del 1 al 70.**
- ◆ **Numeración: Uso de los números como registro de cantidades.**

**DÍA 1:**

1. Leer el cuento “LA GALLINA MARTINA”.



#### LA GALLINA MARTINA

LA GALLINA MARTINA VIVÍA EN LA GRANJA, CON LA VACA PANCHA, EL CONEJO BERMEJO, EL GANSO Y LA GANSA, EL PATO ÑATO Y LA PATA CATA.

MARTINA, LA GALLINA, TENÍA UN PROBLEMA, NO PODÍA COMPARTIR Y GUARDABA TODO PARA SÍ. TODO LO QUE ENCONTRABA, ELLA LO ATESORABA Y DECÍA ASÍ:

- UNA BOLSA DE MAÍZ, ESTO PARA MÍ
- UNA FLOR DE JAZMÍN, ESTOY AQUÍ.
- UNA MANZANA ASADA, ME LA REGALÓ MI HERMANA.

TANTAS COSAS GUARDÓ LA GALLINA, QUE EN EL GALLINERO NO ENTRABA NI UN SOMBRERO.

UNA MAÑANA, EL CONEJO BERMEJO LE PIDIÓ UN ZAPATO VIEJO. LA GALLINA MARTINA NO FUÉ UNA BUENA VECINA.

- NI LOCA TE DOY MIS COSAS. LAS GUARDO POR SI ALGÚN DÍA ESTOY VIEJA O MUY CANSADA.

UNA NOCHE MUY VENTOSA, LA GRANJA SE INCENDIÓ. LOS ANIMALES HUÍAN. LA UNICA QUE NO LO HACÍA ERA LA GALLINA MARTINA. NO QUERÍA PERDER NADA. ABRAZABA LAS COSAS QUE GUARDABA.

ENTONCES LA VACA PANCHA, EL CONEJO BERMEJO, EL GANSO Y LA GANSA, EL PATO ÑATO Y LA PATA CATA LA AYUDARON Y CON AMOR LA SALVARON.

**DOCENTE:** Quiroga, Norma- Torres, Karla

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Pulvirenti, Silvina; Fuentes, Nora; Martinazzo, Carla; Gema Avellaneda; Castro, Brenda



DESDE ESE DÍA, LA GALLINA MARTINA REGALÓ LAS COSAS QUE ENCONTRÓ Y REPITE CON EMOCIÓN: “EL TESORO VERDADERO SON LOS AMIGOS QUE QUIERO”

PATRICIA IGLESIAS TORRES

**ÁREA CURRICULAR:** Educación musical.

• Escuchar en familia la canción “¿Cuántos dedos?” en el siguiente link: <https://youtu.be/VM1enUfi0BI>. El video también será enviado por Whatsapp.

Responder: ¿Qué partes del cuerpo contamos? (dedos de la mano y dedos del pie). Contar nuestros dedos pronunciando claramente cada número.

Escuchar la canción y contar los dedos. Cantar, aplaudir y pisar fuerte según dice la canción.

**DÍA 2:**

1. Teniendo en cuenta el cuento leído realiza la siguiente actividad.

• Escribe el nombre de los personajes.



• Responde:

- ¿Cuál era el problema de la gallina Martina?-----
- ¿Qué hicieron los demás animales el día del incendio?-----
- ¿Qué hizo la gallina Martina luego de que sus amigos la salvarán del incendio?-----

**ÁREA CURRICULAR:** Teatro y Expresión Corporal.

• Jugar al espejo: un adulto debe realizar una acción y el alumno debe imitar como si estuviera frente a un espejo. Algunas acciones a representar pueden ser: Reír, llorar, saltar, caminar, girar y todas aquellas que su imaginación les permita hacer. Si desean pueden intercambiar roles.

• Elegir un personaje del agrado del alumno para disfrazarse, utilizar maquillaje, pelucas y vestimenta y recrear el personaje. Jugar a ser lo que elegimos. (Policía, Doctor/a, Princesa, Príncipe, Súper Héroe o Súper Heroína, etc.)

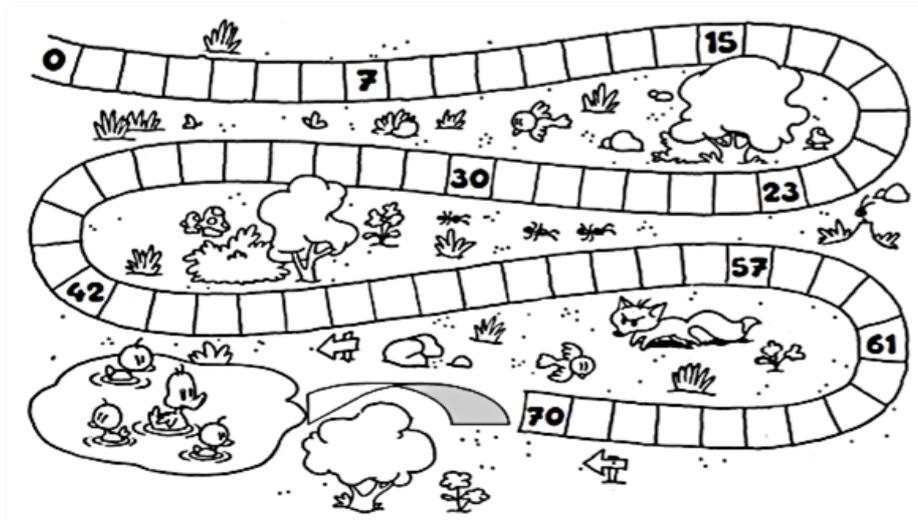
**DÍA 3:**

**DOCENTE:** Quiroga, Norma- Torres, Karla

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Pulvirenti, Silvina; Fuentes, Nora; Martinazzo, Carla; Gema Avellaneda; Castro, Brenda



1. Completa el camino con los números que faltan.



**ÁREA CURRICULAR:** Psicomotricidad.

• El adulto debe esconder un regalo (golosina o un objeto que sea de interés y/o motive al alumno) en algún lugar de la casa, explicar que van a jugar al tesoro escondido. Se pueden colocar algunas “trampas” para despistar al alumno y de esta forma hacer que el recorrido por el espacio sea mayor (Por ejemplo, decir que vino un conejo y escondió un tesoro por algún lugar, y que ellos deben buscar por todos lados para poder encontrarlo, y para desorientarlos dejar patitas de conejo dibujadas por diferentes lugares). Si es posible, realizar la actividad al aire libre y poner música del agrado del niño, para que sea aún más atractivo.

**DÍA 4:**

1. Luego de haber completado el camino con los números que faltaban, con la ayuda de un adulto resuelve las siguientes operaciones para descubrir en qué posición se encuentra cada jugador. Colorea la casilla de cada jugador en el camino.



: ESTOY EN LA CASILLA 53, AVANCÉ 6 CASILLAS MÁS → LLEGUÉ A LA CASILLA 59



: ESTOY EN LA CASILLA 28, AVANCÉ 4 CASILLAS MÁS → LLEGUÉ A LA CASILLA \_\_\_\_



: ESTOY EN LA CASILLA 47, AVANCÉ 5 CASILLAS MÁS → LLEGUÉ A LA CASILLA \_\_\_\_



: ESTOY EN LA CASILLA 65, AVANCÉ 5 CASILLAS MÁS → LLEGUÉ A LA CASILLA \_\_\_\_



: ESTOY EN LA CASILLA 32, AVANCÉ 7 CASILLAS MÁS → LLEGUÉ A LA CASILLA \_\_\_\_

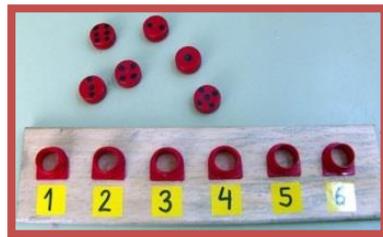
**DOCENTE:** Quiroga, Norma- Torres, Karla

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Pulvirenti, Silvina; Fuentes, Nora; Martinazzo, Carla; Gema Avellaneda; Castro, Brenda



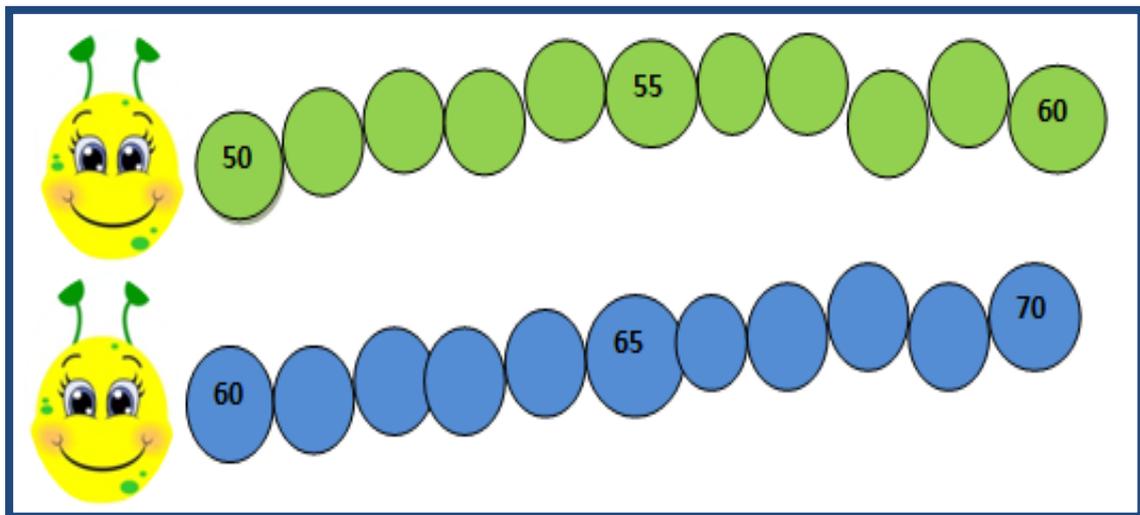
**ÁREA CURRICULAR:** Tecnología.

• ¡Armar un juego para conocer los números con materiales reciclados! Materiales: Tapas de botellas, botellas descartable, cúter, cartón, pegamento, témperas, pincel, marcador, tijeras. Con ayuda de mamá o papá cortar con el cúter al ras los picos de las botellas, después pintar con témpera todo el cartón dejar secar. Luego pegar cada pico de botella al cartón, colocar a cada uno el número por último en las parte de arriba de cada tapa marcar con puntos la cantidad del 1 al 10 (imagen a modo de ejemplo). Puedes sumar otros números vistos con la seño. El último pasó poner cada tapita con el número que corresponde.



**DÍA 5:**

1. Resuelve las siguientes actividades.
- ✦ Completa los gusanos con los números correspondientes.



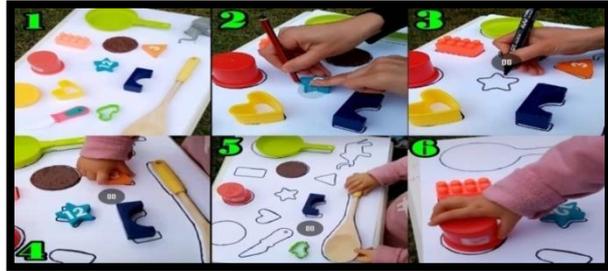
- ✦ Escribe el anterior y el posterior  
 \_\_\_\_\_ 52 \_\_\_\_\_ 65 \_\_\_\_\_ 69 \_\_\_\_\_ 55 \_\_\_\_\_ 60 \_\_\_\_\_

- ✦ Escribe el nombre de los siguientes números.  
 32.....  
 55.....  
 60.....  
 23.....

**ÁREA CURRICULAR:** Cerámica



- **Relación Figura/Objeto:** A continuación se detalla el paso a paso para esta actividad.
  - a. Buscar diversas figuras, como en el ejemplo.
  - b. Marcar su contorno en una hoja con un lápiz.
  - c. Luego repasar la figura con marcador negro.
  - d. (En este paso comienza la ejecución del alumno). Tomar de un objeto a la vez.
  - e. Identificar en la hoja la figura del objeto seleccionado con el que cuenta en su mano.
  - f. Utilizar figuras varias, que a su vez formen figuras ya familiarizadas, como lo son el círculo, cuadrado, triángulo, etc.



### DÍA 6:

1. Escribe una oración para cada dibujo para contar lo que sucede. Colorea los dibujos



### ÁREA CURRICULAR: Educación Musical.

- En familia, cantar la canción “¿Cuántos dedos?” para recordarla.

Buscar en la casa diferentes objetos para acompañar la canción. Por ejemplo: cucharas de acero, cucharas de madera, recipientes, vasos plásticos, botellas plásticas, tarros de conservas, cartones, hojas, etc. Comparar: ¿Cómo suenan según el material del cual están hechos?

Cada miembro de la familia toma el objeto que más le guste y acompaña la canción.

### DÍA 7:

1. HIGIENE: Identificar elementos de higiene, para realizar esta actividad buscar en revistas, diarios o pedir a mamá o papá que dibujen objetos de higiene, pegar en el cuaderno y unir con sus respectivos nombres.

2. ALIMENTACIÓN: Realizar un rico licuado con ayuda de algún integrante de la familia, para luego disfrutar una rica merienda. Se necesita hielo, 4 cucharadas de azúcar, 3



vasos con leche y una banana cortada. Poner todos los ingredientes en una licuadora y licuar hasta que todos se integren bien, sacar y llevar a heladera por unos 30 minutos.

**ÁREA CURRICULAR: Teatro y Expresión Corporal.**

• Recrear un escenario Lúdico: La forma de hacerlo es armando, en algún espacio, del hogar, distintos dispositivos donde el alumno pueda jugar libremente. Buscar: botellas plásticas (algunas dejarlas vacías, otras colocar un poco de agua con tempera o colorante para hacerlas más llamativas), rollos de cartón de servilletas o papel higiénico, diarios o revistas, baldes o tachos, pelotitas, juguetes del agrado del alumno, masas, pinturas, aros, cinta papel, cd viejos, cartones de huevo, etc. Dejamos algunas imágenes de ejemplo.



• Bailar la canción del siguiente link [https://www.youtube.com/watch?v=zISrWY4gu\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=zISrWY4gu_s) (será enviado también formato mp4). Representarla bailando.

**DÍA 8:**

1. ¡A JUGAR! Con la ayuda de un adulto ingresaremos al siguiente link para jugar al juego numérico: <https://matecitos.com/juegos-1-primaria/juego-numeros-1-al-100>. En este juego Beta nos enseñará los números para ello tienes que ir saltando de nube en nube contando los números del 1 al 100. Cada vez que saltes correctamente en el siguiente número escucharas como se pronuncia ese número, primero antes de comenzar deberás elegir la categoría haciendo clic en la misma.



**ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.**

• Jugar con barro: Primero delimitar el lugar para trabajar (tratando de que sea el patio o al aire libre) se deben preparar vistiéndose con ropa que se pueda ensuciar y en lo posible trabajar descalzos. Proveer los materiales para explorar, manipular y moldear el barro (embudos, macetas, palas, cucharas, maderas, moldes, botellas, jarras, juguetes, piedras,

**DOCENTE:** Quiroga, Norma- Torres, Karla

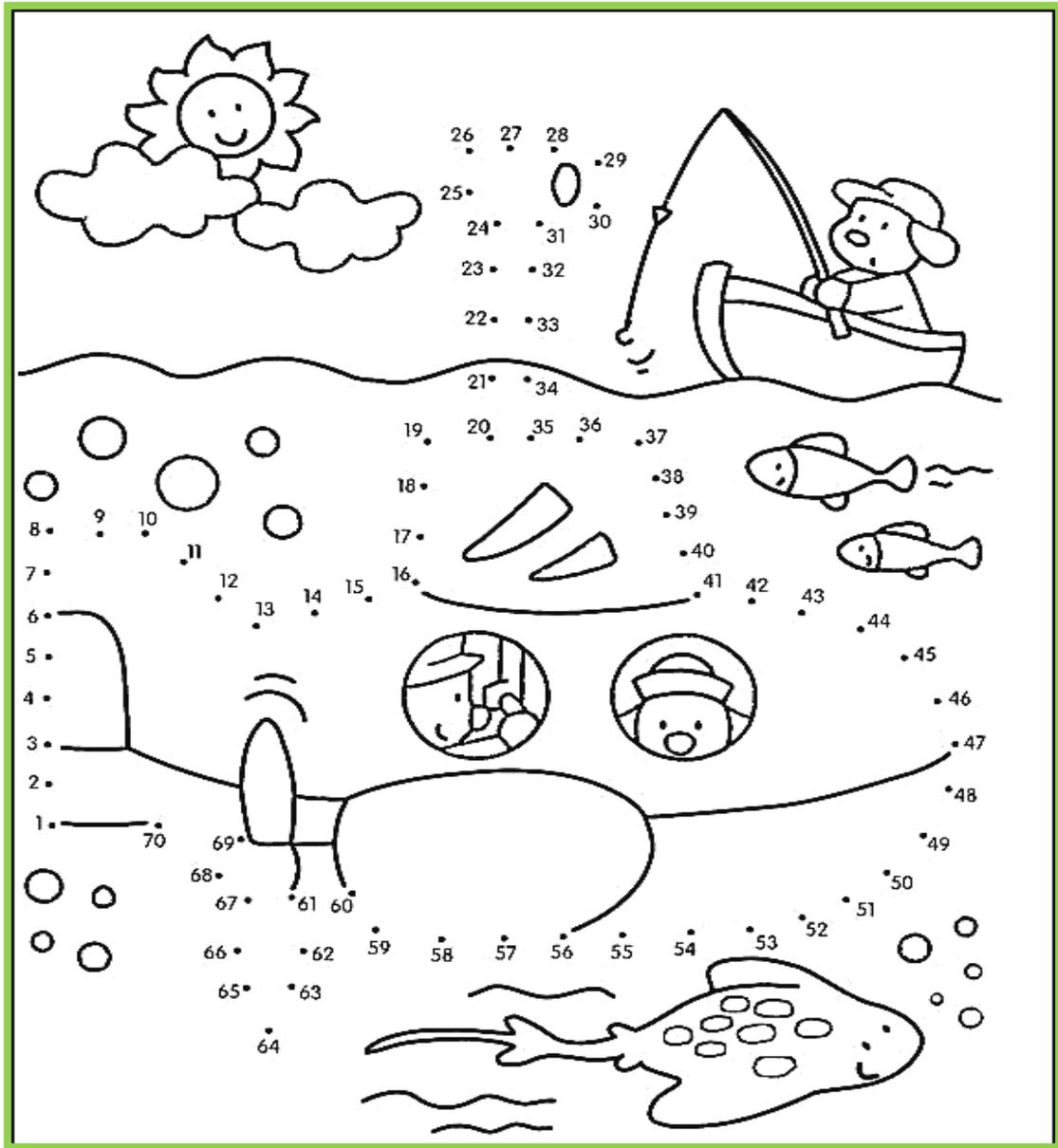
**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Pulvirenti, Silvina; Fuentes, Nora; Martinazzo, Carla; Gema Avellaneda; Castro, Brenda



ramitas, pétalos, plumas, semillas, hojas, etc.) y comenzar a trabajar, crear tortas, castillos, etc. Tratar de que el niño se llene de barro y puede sentir como se desliza entre los dedos, permitirles caminar sobre la tierra y el barro hasta hundir los pies en este. Acompañar y ensuciarse con ellos, será una experiencia sensorial inolvidable.

**DÍA 9:**

1. A unir puntitos: Seguir la secuencia de los números hasta formar la figura, luego pintar.



**ÁREA CURRICULAR:** Tecnología.

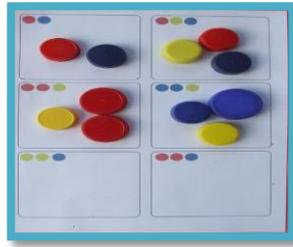
• ¡Jugar con tapitas según los colores y cantidades! Materiales: Cartón, tapitas de distintos colores, témpera, pincel, marcadores de colores, lápiz, una bolsita, regla. Pintar el cartón con témpera dejar secar, luego realizar con el lápiz varios cuadrados, después con

**DOCENTE:** Quiroga, Norma- Torres, Karla

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Pulvirenti, Silvina; Fuentes, Nora; Martinazzo, Carla; Gema Avellaneda; Castro, Brenda



los marcadores dibujar círculos de distintos colores. El último paso, en una bolsa poner todas las tapitas sacar y colocar cada una con su color como se ve en la imagen, luego en voz alta contar cuanta cantidad hay en cada cuadrado. ¡Así conocerá los colores y los números!



**DÍA 10:**

1. Completa las palabras con las letras que faltan, teniendo en cuenta el cuento leído “**LA GALLINA MARTINA**”

**G \_ LL \_ N \_                      M \_ NZ \_ N \_                      FL \_ R                      T \_ S \_ R \_**

**ÁREA CURRICULAR: Cerámica.**

• **Formas y Figuras:** Realizar un *llamador de ángeles*, creando formas diversas con masa de sal (**2 tazas de harina, 1 de sal, 1 de agua**), colocar los apliques estando aún fresca la pieza.



**DIRECTORA:** Prof. Fernanda Ramos

**VICEDIRECTORAS:** Prof. Carolina Espinosa -Prof. Laura Vilaplana

**DOCENTE:** Quiroga, Norma- Torres, Karla

**PROF. DE ESPECIALIDADES:** Pulvirenti, Silvina; Fuentes, Nora; Martinazzo, Carla; Gema Avellaneda; Castro, Brenda