

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 8**

**Escuela:** E.N.I. N° 56.

**Docentes:** Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.

**Nivel:** Inicial

**Sala:** 5 años.

**Turno:** Mañana y Tarde.



**“A JUGAR CON LOS NÚMEROS”**

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

Una de las formas privilegiadas de aprender matemáticas en edades tempranas es a través de la resolución de problemas (juegos, consignas, preguntas), ya que en la medida en que involucra un hacer y una reflexión sobre ese hacer, favorece la construcción de conocimientos matemáticos.

Por esta razón se propone la siguiente secuencia, que pretende generar situaciones que presenten un problema o desafío para los alumnos de sala de 5 años, que impliquen movilizar, enriquecer y ampliar sus conocimientos sobre el sistema de numeración.

DIMENSIÓN	ÁMBITO	CONTENIDO
-Ambiente Natural y Socio cultural.	-Matemática.	*Sistema de numeración: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recitado de la sucesión ordenada de números. Conteo.</li> <li>• Número como memoria de la cantidad.</li> </ul>

**Docentes:** Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de Números.</li> <li>• Uso de escritura numérica en contextos significativos.</li> </ul>
-Comunicativa y Artística	-Artes visuales : Plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composición en el plano. Relieve. Naturaleza muerta.</li> </ul>
	-Juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reglas de juego.</li> <li>• Acuerdos entre compañeros de un mismo equipo.</li> </ul>

### **Propuestas de actividades del día N° 1**

#### **“¡Cantando con los Números!”**

¿Todos listos para bailar?

En familia escuchar y bailar la canción “Cantando los números” (la encontrarán utilizando el siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=pSqn12eSu9Y>)

Luego conversar:

- ¿Cómo es el número 1?
- ¿Qué número se parece a un pato?
- ¿Qué número es la silla al revés?
- ¿Qué forma le darían al 9? ¿y al 10?

Para finalizar buscar en diarios, revistas, folletos de supermercado donde aparezcan números. Cuando hayan encontrado, deben recortar y pegar los números en una hoja siguiendo la canción. (Variante: recortar y pegar la sucesión ordenada de números hasta el 20).

¡Gran trabajo!

Docentes: Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.

## **Propuestas de actividades del día N° 2**

### **¡Bingo!**

En familia observar los cartones del Bingo que la docente enviará por WhatsApp. Conversar sobre las reglas de juego: ¿Para qué sirven los cartones? ¿Qué tienen escrito? ¿Saben cómo se juega?

Un adulto explica las reglas de juego y se disponen a jugar en familia:

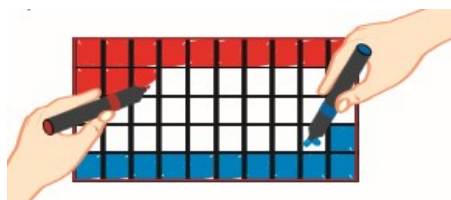
Cada jugador elige un cartón. Una persona es la encargada de sacar los números de una bolsa (del 1-al 20) y dice en voz alta el número que sacó. Si el número está en alguno de los cartones de los jugadores debe cubrirse con una ficha (piedrita, poroto, etc.). Cuando un jugador tenga todos los números marcados, grita "¡bingo!" y gana el juego.

¡Mucha Suerte!

## **Propuestas de actividades del día N° 3**

### **“Invasión de Colores”**

Para realizar esta actividad necesitarán los siguientes materiales: una cuadrícula como la del dibujo, un dado, dos lápices de colores diferentes.



Se juega de a dos, siguiendo estas reglas:

- 1) Cada uno de los jugadores lanza el dado. Comenzará quien obtenga el más alto puntaje.
- 2) Luego, y de forma sucesiva, se lanza el dado, una vez por cada jugador. Cada participante deberá pintar con su propio color la cantidad de cuadritos que indica el dado. Un jugador pinta comenzando por el casillero superior izquierdo y el otro por el casillero inferior izquierdo.

- 3) Gana quien logra INVADIR con su color la cuadrícula del otro jugador.

¿Listos para comenzar?

## **Propuestas de actividades del día N° 4**

Ámbito: Plástica

Docentes: Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.

### **Propuesta N° 1**

-En esta propuesta se propone realizar una naturaleza muerta como lo hacían los grandes artistas. Para ello se solicita a un adulto que lea la siguiente información:

Un **bodegón**, también conocido como **naturaleza muerta**, es una obra de arte que representa animales, flores y otros objetos, que pueden ser naturales (frutas, comida, plantas, rocas o conchas) o hechos por el hombre (utensilios de cocina, de mesa o de casa, antigüedades, libros, joyas, monedas, pipas, etc.) en un espacio determinado.

¡A trabajar artistas! Deberán tener en cuenta los siguientes pasos para realizar una composición.

1. Buscar dos o tres frutas (naranja, manzana o mandarina) que tengan en casa.
2. Colocar las frutas en un bol u otro recipiente (plato, fuente) sobre la mesa.
3. Mirar muy bien y dibujar en una hoja el recipiente que hayan utilizado para colocar las frutas.
4. Dibujar las frutas que hayan seleccionado, solo el contorno.
5. Disfrutar de las frutas seleccionadas como parte de la merienda. Guardar las cáscaras (para que se sequen) para la próxima actividad de Plástica.

### **Propuestas de actividades del día N° 5**

#### **¡A juntar tapitas!**

Para realizar este juego necesitarán juntar varias tapitas, un recipiente para cada jugador y dos dados (pueden ser los utilizados en juegos anteriores o realizarlos en cartulina).

En familia conversar: ¿cómo se jugará?

¡Un adulto explicará! Por turno, cada participante debe tirar el dado y sacar del recipiente tantas tapitas como indica el dado. Cuando no queden más tapitas en el recipiente, cada jugador debe contar el total de tapitas que juntó y registrarlos en una hoja. Para finalizar el juego, se comparan las cantidades de tapitas de uno y otro participante. Gana el que más tapitas juntó. Pueden jugar cuantas veces quieran.

¡A divertirse!

Docentes: Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.

### **Propuestas de actividades del día N° 6**



#### **¡Sin tapitas!**

Para realizar este juego necesitarán juntar varias tapitas, un recipiente para cada jugador y dos dados (pueden ser los utilizados en juegos anteriores).

En familia conversar: ¿cómo se jugará?

Un adulto explicará: cada participante toma 20 tapitas y las coloca en su recipiente. Por turno, cada jugador tira el dado y se deshace de la cantidad de tapitas que indica el mismo. Gana quien primero se queda sin tapitas en su recipiente. Pueden jugar cuantas veces quieran.

¡Lo están haciendo muy bien! ¡Sigán así!

### **Propuestas de actividades del día N° 7**

#### **Ámbito: Plástica**

##### **Propuesta N° 2**

¡A continuar con la tarea! Volver a trabajar en la composición donde dibujaron las frutas. Con un elemento cortante o tijera, (se necesitará la ayuda a un adulto que acompañe), cortar en pequeños trocitos las cáscaras y para finalizar pegar adentro de los contornos de las frutas, utilizando un adhesivo o plasticola, dándole un toque texturado y con relieve. ¡Seguro que resultó un hermoso trabajo!

### **Propuestas de actividades del día N° 8**

#### **¡Carrera de Autos!**

Para jugar esta carrera necesitan un auto de juguete y un dado para cada participante, una pista de carrera con 20 casilleros, un cartel de largada y uno de llegada (pueden dibujarlo en el suelo con tizas.)

Los corredores deben sentarse frente al tablero y tomar un auto y un dado cada uno. Ubicar los autos en la largada y tirar sus dados simultáneamente. Avanzar tantos casilleros como indiquen los dados. Gana el jugador que logre tocar la bandera de llegada primero.

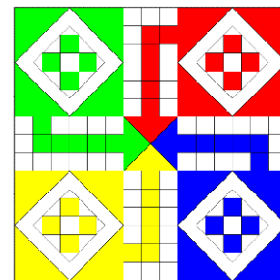
¿Preparados para jugar? En sus marcas... listos... ¡¡ya!!

### **Propuestas de actividades del día N° 9**

Docentes: Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.

### **Ludo.... ¡Preparados y a jugar!**

El ludo es un juego de mesa ideal para jugar en familia que puede tener de dos a cuatro jugadores. El objetivo del juego es bastante sencillo, por lo que es fácil aprender a jugar. Solo tienen que llevar todas sus fichas a la casa designada, que se encuentra en el centro del tablero.



En familia, utilizando un cartón armar un tablero de ludo (la docente enviará un modelo por WhatsApp).

Un jugador (adulto) debe explicar las reglas de juego a todos los participantes:

1-El tablero de ludo parece una cruz con 4 brazos iguales. A cada uno le corresponden 4 fichas. El objetivo es dar toda la vuelta al tablero, pasando por las casillas que componen el perímetro de la cruz y completar la ruta ingresando a la fila central. Las fichas deben permanecer en la base (un círculo o cuadrado que se encuentra al lado de la fila correspondiente al color) hasta que puedan colocarlos en el tablero.

El ludo se puede jugar entre 2 a 4 jugadores. Cada persona debe elegir uno de los 4 colores del tablero, representados por las fichas.

2-Lanzar el dado para decidir quién empieza: cada jugador debe lanzar el dado, la persona que obtiene el número más alto comienza. A partir de ahí, los turnos siguen en sentido horario.

3-Se necesita obtener un 6 al lanzar el dado para sacar una ficha. Si la persona que empieza no lo logra, quien está a su lado toma su turno. Una vez que se obtiene el 6, se puede colocar uno de los peones (ficha) en la casilla de inicio.

4-Luego de obtener el 6 y colocar un peón en el tablero, se vuelve a lanzar para ver cuántos espacios debe mover. El nuevo número determinará la cantidad de casillas que se debe avanzar.

¡Felicitaciones! ¡Aprendieron los números jugando!

**Equipo Directivo: Rosa M. Rivero- Analía C. Sandobares**

Docentes: Isabel Agüero, Marcia Cañadas, Fernanda Paredes, Paola Soria, Marianela Molina, Noelia Montaña, Eduardo Barahona.