

DOCENTES: Campillay Marcia, Castro Natalí, Espínola Elizabeth, Medina Priscila Prof. De Plástica

Salas: 3 años

Nivel: Inicial **Ciclo Lectivo:** 2020

Turno: interturno

Ámbito: JUEGO; JUEGO MOTORES

Título: “LISTOS YA”

Fundamentación:

Continuamos convencidas, de la necesidad de apoyo y acompañamiento que requieren nuestros alumnos y sus familias. Por tal motivo en esta oportunidad les ofrecemos actividades que impliquen pocos materiales, mucha participación, pero sobre todo poner el cuerpo en acción, actividad que los pequeños seguramente disfrutarán de realizar en familia.

PROPÓSITOS:

- ✓ Favorecer a nuestros alumnos y sus familias con actividades de movimiento y entretenimiento, utilizando su propio cuerpo.

CAPACIDAD: Se pretende desarrollar la capacidad de comunicación.

Actividades:

N° 1: “Jugamos a SOY UN...”

En esta oportunidad se les propone a las familias a buscar un lugar amplio y cómodo de la casa para jugar a “SOY UN...”, el juego consiste en que un participante nombre un animal, el resto de los participante deben imitar el sonido que produce incluso los movimientos que hace para caminar o desplazarse por ejemplo; si eligen un perro, podrán

Escuela ENI N° 5 PATRICIA SARLÉ
SALAS DE TRES AÑOS
ÁREA CURRICULAR: JUEGO; JUEGOS MOTORES

ladrar y caminar como perro, etc. Será divertido si pueden reunirse e invitar a todos los miembros de la familia que deseen jugar y pasarla bien imitando movimientos y sonidos de animales.

N° 2: “¡A la Casita!”

Invitamos a mamá, papá o cualquier familiar a que les ayude nuevamente a confeccionar el refugio en casa, con sábanas, mantas, sillas, mesas, almohadones, peluches y todo lo que se les ocurra y tengan en casa. En esta ocasión el refugio, será **la casita**, a donde se refugiarán, para evitar ser pillados, ya que algún familiar puede ser el encargado de atrapar a los pequeños, ellos pueden desplazarse por donde quieran, (dentro de la casa o en el patio o balcón), mientras escapan pueden hacerlo de diferentes maneras, que pueden ser sugeridas por el participante que pilla, por ejemplo, deben ir hasta la casita gateando, o saltando como conejos, saltando en un pie, etc.

N° 3: “La ronda Redonda”

Para el siguiente juego retomaremos la ronda que aprendimos a armar la guía anterior, en esta oportunidad, con la ayuda de algún familiar, dibujarán una ronda en el suelo lo más grande que les sea posible, con tiza (puede ser con las obsequiadas el día del niño), el juego consistirá en que al ritmo de la música del Arroz con leche, podrán entrar a la ronda y bailar la canción, luego saltar, caminar o moverse como más lo prefieran, cuando esta se detenga o se pause, deberán permanecer inmóviles, pierde aquel que continúe moviéndose sin música o salga de la ronda.

N°4: “Dentro y Fuera”

Con la misma ronda de la actividad anterior, podrán jugar al “**dentro y fuera**” de la ronda, con la participación de algún familiar mayor, quien les guiará el juego anticipará y mostrará a donde se colocarán por ejemplo, nos abrazamos dentro de la ronda, sacamos un pie fuera de la ronda, colocamos solo las manos dentro de la ronda, sacamos la cola fuera de la ronda, caminamos por fuera de la ronda, corremos por dentro de la ronda, etc. (es necesario que antes el adulto repita las veces que sea necesario donde es fuera y donde es dentro de la ronda con sus propio cuerpo.)

Incluso este juego puede tener la variante de usar elementos o juguetes.

Para ello será útil buscar objetos o juguetes, peluches de la preferencia de los pequeños. Y repetir las acciones con los objetos por ejemplo, colocar los peluches dentro de la ronda, sentar los muñecos por fuera de la ronda, acostar los peluches con la cabeza dentro de la ronda y los pies por fuera de la ronda, etc.

N° 5: “EL OSO Dormilón”

Para el siguiente juego, se necesitará de la participación de los miembros de la familia que deseen divertirse, un participante será el **oso dormilón** quien estará, descansado dentro de la casita armada en la actividad N° 2, los demás serán los encargados de despertar al oso, una vez que este despierto, los atraparé de a uno, cada participante atrapado por el oso, también será Oso dormilón, y deberá ayudar a pillar a los demás jugadores. El juego termina cuando todos son osos dormilones.

N° 6: “EL baile de los animales”

Utilizaremos la siguiente canción; <https://youtu.be/pdg2qsQzfjw> Esta no debe ser una simple canción para bailar, los invitamos a escucharla en familia, aprenderla y bailarla. Luego se puede retomar la actividad N° 1 y crear una nueva canción agregando más movimientos de animales. ¡Usen la creatividad y diviértanse!

N° 7: “SIMÓN DICE....”

En la siguiente propuesta invitamos a la familia a jugar a “SIMON DICE”, ¿Se animan?

El juego consiste en que un participante mamá, papá, hermanos., etc. propone imitar una acción, comenzando siempre con el “Simón Dice”, por ejemplo Simón dice que salten como canguro, Simón dice que se sienten en el piso, etc. quien dice Simón dice, puede imitar los movimientos para que los demás integrantes puedan guiarse. Además pueden proponer acciones divertidas y graciosas como por ejemplo: Simón dice que se rasquen la cabeza, Simón dice que ladren como perros, etc.

N° 8:“ESTATUA”

Para el siguiente juego vamos a necesitar un reproductor de música, celular, etc.

En esta oportunidad vamos a jugar a la “ESTATUA”, es preferible llevarlo a cabo en un espacio amplio sin obstáculos para que los jugadores puedan bailar libremente, además podemos utilizar música infantil por ejemplo la canción aprendida en la actividad n° 6 o cualquier tipo de música de su agrado.

Este juego consiste en bailar mientras suena la música, pero en el momento en la que mamá/papá pare la música, los participantes deberán permanecer quietos como estatuas manteniendo la posición en la que han quedado y esperar a que la persona encargada de la música decida ponerla otra vez. Este juego es muy divertido ¿se animan a jugar?

N° 9:“PLASTICA”

Profesora: Priscila Medina



Contenido: Color

Tema: Coloreando con ritmo

Escuela ENI N° 5 PATRICIA SARLÉ
SALAS DE TRES AÑOS
ÁREA CURRICULAR: JUEGO; JUEGOS MOTORES

Materiales: Cartulina blanca, tema musical, témperas de colores, marcadores.

Actividad:

Colocaremos la cartulina blanca sobre el suelo, sobre ella verteremos las témperas de colores de manera despareja.

Pondremos el tema musical que más nos guste, mientras vamos entrando en calor con el ritmo nos sacaremos nuestras zapatillas y medias, subiremos sobre la cartulina repleta de témperas bailando al ritmo de la canción, marcando los colores y nuestras huellas.



Al terminar nuestro baile artístico dejaremos secar la pintura y colocaremos nuestro nombre y apellido.

Equipo de Conducción: Direc. María Belén Sánchez, Vice. Rosa Fili

