

## **PROPUESTA PEDAGÓGICA N° 7**

**Escuela:** Padre Federico Maggio

**Docente:** Marisa Reta

**Profesor de Especialidades:** Educación Física: Juan Paulo Ribes

**Nivel:** Inicial Sala de 5 años

**Turno:** Mañana

**Título de la Propuesta:** “Juegos y juguetes de ayer y hoy”

**Áreas Curriculares:** Matemática, Lengua, Educación Artística, Educación Física.

### **Dimensión Personal y Social**

#### **Capacidades:**

- Trabajo con otros
- Comunicación

#### **Contenidos:**

- **Matemática:** Conteo.
- **Lengua:** Oralidad, poesías, trabalenguas, palabras significativas.
- **Educación Artística:** Dibujo, modelo, materiales.
- **Educación Física:** Disfrute de la exploración, de las posibilidades expresivas, de movimiento de su cuerpo y de los objetos. Equilibrio y locomoción.

### **ACTIVIDAD N°1:**

#### **Dimensión personal y social, autonomía, independencia y convivencia.**

A través de esta propuesta pedimos a la familia que acompañe a los chicos en esta nueva forma de aprender, guiándolos, estimulándolos para que el niño se sienta seguro y contenido.

**Actividades de Rutina:** Estas actividades son necesarias para que los niños refuercen los hábitos diarios.

- Desayunar y merendar colocando todos los elementos, mantel, tazas, plato, servilleta, alimentos, luego al terminar utilizar el cesto de basura para tirar los desperdicios, higienizar sus utensilios y elementos usados, secarlos y guardarlos donde corresponde.

- Ordenar el cuarto y otros espacios, guardando la ropa, objetos y juguetes.
- Higienizar todos los espacios de la casa, para el bienestar de toda la familia.

### **ACTIVIDAD N° 2:**

#### **Dimensión comunicativa y artística.**

##### **Construyendo juguetes**

- Pedir a mamá medias viejas, retazos de telas, que ya no usen, diarios viejos, hilo y aguja, con todo estos materiales y la ayuda de un adulto, confeccionar una pelota de trapo, utilizar la media y rellenarla con telas, algodón, bollos de hojas de diarios, luego cocer con hilo y aguja, ahora si ¡A jugar y divertirse!
- Confeccionar muñecos de trapo, para ello necesitan pedirle a mamá, medias o can can que ya no use, retazos de tela, botones, hilos, aguja, lana y todo aquello que sea útil para nuestra muñeca.
- Pedir ayuda a un hermano mayor o a la mamá, cortar las medias por parte: la cabeza, el tronco, las piernas, los brazos. Rellenar con telas y algodón, luego coser y unir las partes, los ojitos pueden ser botones, etc. El pelo puede ser con lana, la boca pueden pintarla, y también hacerle un lindo vestido y ¡a jugar y divertirse!
- Recordar conservar los juguetes limpios y en condiciones para llevarlos al jardín.
- Charlar con mamá y papá sobre los juguetes que tenían cuando eran chicos, que se sigan usando. Ejemplo: juego con balitas, con trompos, con piedritas (payana), saltar la soga.
- Pedir que cuenten como jugaban.
  - ¿Qué reglas tenían?
  - ¿Cuántas personas podían jugar?
- Proponer realizar un juego para divertirse todos juntos:  
Puede ser un avión de papel confeccionado con una hoja, un burbujero con un vaso y una bombilla, y adentro debe llevar agua con unas gotas de detergente ¡y a divertirse!

### **ACTIVIDAD N° 3**

#### **Dimensión Ambiente natural y sociocultural. Matemática**

##### **Jugar a la tienda.**

- Con el permiso de mamá colocar distintas prendas, como pantalones, camisas, sacos, camperas, polleras, etc., sobre una mesa.
- Jugar a que tienes una tienda.
- Ordenar la ropa colocando: un grupo de pantalones, otro de remeras, con o sin botones, por color, manga corta o larga, etc.
- Contar cuantas prendas hay.
  - ¿Cuántas camperas?
  - ¿Cuántos pantalones?
  - ¿Cuántas camisas?
- Confeccionar carteles con los precios, con ayuda de un hermano. También dinero, (billetes y monedas, con cartones y tapitas), y un cartel con el nombre de la tienda.
- Utilizar una mesa para colocar la ropa y unas perchas. ¡A jugar, invitar a la familia que visite la Tienda!

#### **ACTIVIDAD N° 4:**

##### **Dimensión Comunicativa y artística: Lenguaje**

##### **JUGAR EN FAMILIA**

- Jugar con las palabras opuestas.

Este juego con palabras se puede jugar de dos personas o más.

Para iniciar el juego nos sentamos en ronda, cada participante en su turno dice una palabra, y el participante siguiente dice la palabra contraria. Por ejemplo: quién comienza el juego dice: “grande”, la jugadora o jugador que sigue dice “pequeño”, (“Si yo digo fino”.... Vos decís “grosso”).

Para empezar, les compartimos algunas palabras con sus opuestos:

<b>alto</b>	<b>bajo</b>
<b>largo</b>	<b>corto</b>
<b>cerca</b>	<b>lejos</b>
<b>caliente</b>	<b>frío</b>
<b>dulce</b>	<b>amargo</b>



- Escucha un cuento

### **“EL JUGUETE PREFERIDO DE PABLO”**

Pablo era un niño al que le encantaba jugar con sus juguetes. Tenía un montón de ellos: coches, trenes eléctricos, muñecos, peluches...pero tenía uno que era su preferido.

Era un robot al que llamó Roc, y que le regalaron cuando tenía tres años. Estaba un poco viejo, le faltaba un brazo y el color estaba muy desgastado, pero a Pablo le daba igual. Era su juguete favorito y siempre quería jugar con él.

Pablo tenía todos sus juguetes en su habitación, y su madre le decía todas las tardes que ordenara su habitación después de jugar. Pero Pablo era muy desordenado y no recogía sus cosas. Era tan desordenado, que nunca sabía dónde tenía nada y siempre estaba perdiendo todo.

- Pablo, tienes que aprender a ser más ordenado. ¡Cualquier día vas a perder la cabeza! – le regañaba su madre.

Pero Pablo creía que ser ordenado y recoger la habitación todos los días era un rollo, así que siempre se escabullía.

Una tarde, Pablo fue a una fiesta de cumpleaños, que celebraba un amigo suyo en el parque y se llevó algunos de sus juguetes, incluyendo a Roc. Fue muy divertido porque todos los niños compartieron sus juguetes.

Cuando el cumpleaños acabó, Pablo volvió a casa y antes de irse a la cama su madre le dijo:

- Pablo, no olvides recoger tu habitación y ordenar todos tus juguetes.

Pero Pablo estaba tan cansado, que no hizo caso a su madre y se metió en la cama.

Al día siguiente, cuando Pablo volvió del colegio y se puso a jugar se llevó una sorpresa. Buscando en el desorden se dio cuenta de que su robot Roc, no estaba por ningún sitio.

- ¡Mamá!, ¡Mamá!, ¿Has visto a Roc? ¡No lo encuentro por ningún lado!

- Pablo, ¿Otra vez te ha vuelto a pasar?, ¡Si fueras más ordenado no perderías tus cosas! – le regañaba su madre.

Pablo y su mamá buscaron a Roc por todos los rincones de su habitación, pero no aparecía. Entonces, su madre le preguntó:

- Pero Pablo, ¿Cuándo fue la última vez que jugaste con él?

Pablo se dio cuenta de que la tarde anterior, se había llevado a Roc a la fiesta y se preocupó mucho al pensar que podía haberlo olvidado allí.

Su madre le acompañó al parque para buscarlo, pero Roc no estaba por ningún sitio. Pablo se puso muy triste. Roc era su juguete preferido y para él era como su mejor amigo. Tenía que encontrarlo como fuera, pero Roc estaba perdido.

- ¡Te dije que tenías que ser más ordenado y cuidadoso con tus cosas! Probablemente a Roc lo haya encontrado otro niño, o puede que lo hayan tirado a la basura – le dijo su madre.

Pablo estuvo muy triste. No tenía ganas de jugar con sus juguetes y sólo pensaba en Roc. Hasta que un día, mientras estaba con sus amigos, vio que otro niño estaba jugando con un robot igualito que Roc.

Pablo se acercó y cuando lo vio se dio cuenta de que era su juguete. Le faltaba el mismo brazo y tenía el mismo color desgastado.

- ¡Hola! Creo que ese robot es mío. Lo perdí el otro día en el parque y es mi juguete favorito– le dijo Pablo, el niño se lo devolvió para que pudiera seguir jugando con él.



Cuando Pablo llegó a casa, dijo a su madre:

- Mamá, ¡Roc está conmigo de nuevo! ¡Te prometo que a partir de ahora seré más ordenado y cuidadoso!

Y así fue. Pablo ordenó todos los días su habitación y colocó todos sus juguetes en su sitio, y de esta forma nunca más perdió a Roc, ni tampoco ninguna de sus cosas.

### **ACTIVIDAD N° 5:**

#### **Dimensión formación personal y social: Educación Física**

1. Entrar en calor.

#### **Mundo al Revés.**

**Este mundo está loco.** Aquí es necesario que una persona mayor lleve el peso del juego. Hay que decir una serie de verbos, y los chicos tienen que hacer justamente lo contrario. Tendrán que: “sentarse, cuando se diga levantarse”, “llorar, cuando se diga reír”, “correr, cuando se diga caminar”, etc.

Se necesitaría la ayuda de un adulto o hermano mayor. Este debe trazar en el suelo con cualquier material, un camino por el cual el alumno debe transitar sin salirse. Por

ejemplo: si el patio es de cemento se puede marcar con tiza, carbón, un pedacito de ladrillo, etc.

Si fuese de tierra, con cualquier objeto que deje una marca.

Al principio deben ser trayectos fáciles, luego más difíciles y hasta con obstáculos.

Una vez dominado esto, con un reloj se controla el tiempo, el desafío es hacerlo cada vez un poco más rápido.

### Recomendaciones:



Docente a cargo de Dirección: María Érica Cabello

Docente: Marisa Reta