

OCUE 700085800 Escuela: ENI N° 18 “Gladys Noemí Peralta”.

Docentes Responsables: Prof. Corzo Violeta - Prof. Evelia Carrizo Prof. Gelvez Fabiana- Prof. Mary Rivero- Prof. Gasparini Leticia-Prof. Soria Kevin- Prof. Molina Fátima-Prof. Villafañe Martín.

Nivel Inicial: Sala de 4 años- **Turno:** Tarde. **Áreas** Integradas.

Título: ¡Bienvenidos vamos a jugar, soñar y recordar en familia!!!

Guía pedagógica N° 15.

Dimensión: Juego transversal- Comunicativa –Artística

Capacidades Generales: Comunicación.

¿Por qué son importantes los juegos tradicionales?

¡Estos juegos nos invitan a estar más cerca!, son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ningún negocio. Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. Además de los aspectos cognitivos, psicomotores, de autonomía, etc., que se desarrollan a través del juego infantil, con este tipo de juegos podemos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear y fortalecer las relaciones afectivo emocionales

Resolución de problemas.

Trabajo con otros.

Propuesta Pedagógica del 19 /10/20.

Ámbito: Literatura infantil. Contenido: Escucha y disfrute de cuentos.

Cuento : Un puñado de botones.

En familia compartir el video cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=XfoaCD3RaeY&feature=youtu.be>

Luego de la observación, un adulto realizará las siguientes preguntas: ¿Cómo es la familia de los botones?

¿ Son todos iguales? ¿Cuál familia se parece a la tuya?. Te propongo que busques botones en tu casa y realices tu familia, identificando a cada uno de los integrantes con un botón. Puedes pegarlo en un cartón , madera , agregar detalles de brazos, piernas, pelo. Te propongo si así lo deseas realizar una pulsera, uniendo con un hilo, tantos botones que representarán a cada integrante de tu familia. Esta es muy representativa puedes regalarla o usarla tú, como símbolo de amor, unión, y lazos familiares, sintiéndote cuidado y protegido.

Contenido: La voz.

En familia escuchar y aprender la canción "Colores Familiares".

Yo tengo una familia que me da muchos colores y me llena el corazón de corazones

Yo tengo una familia que me da muchos colores y me llena el corazón de corazones

Comentar acerca de los colores que nombra la canción. Cantarla por frases. Cantarla en forma completa.

<https://youtu.be/tYcm1GWd-Ws>

Propuesta Pedagógica del

20 /10/20.

Ámbito : Juegos tradicionales y regionales .Contenido: Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

A jugar en familia este divertido juego. "Martin Pescador". Desarrollo: Invitar a los integrantes de la casa a participar. Dos de ellos se ponen en secreto el nombre de una fruta. Se toman de las manos con los brazos en alto, formando un puente. Los restantes participantes arman un tren, tomándose de los hombros o cintura. Pasan bajo el puente mientras cantan ¿MARTIN PESCADOR ME DEJARA PASAR? A los que responden los del puente: Pasará, pasará.. pero el último quedará. Al pasar el último, los participantes bajan los brazos y lo detienen, entre ellos formulándole las siguientes preguntas. ¿QUE FRUTA TE GUSTA MAS? Según la repuesta, el participante prisionero se toma de la cintura de la fruta elegida. El juego continúa hasta que todos quedan atrapados en el puente. Finaliza el juego con una cinchada, haciendo que ambos grupos se tomen de una soga y tiren en sentido contrario. En el piso marcar una línea. Quien pase la línea será el ganador .

Ámbito: Juego tradicional. Contenido: Disfrute y placer por los juegos.

Juego: Repetir cómo loro. Invitar a dos integrantes de la familia a sentarse en el piso enfrentados. El juego comienza con tres palabras, puede ser nombres de animales o frutas, hay que repetirlas en el mismo orden, por ejemplo, gato, perro, vaca.

Comienza un integrante diciendo estas palabras y continúa el niño/a. y a su vez sucesivamente.

Cuando un participante se equivoque, le toca el turno al otro y agregan otro nombre de animal al juego. Gana el que dijo más cantidad de palabras sin equivocarse. Al finalizar, proponer realizar un dibujo con los personajes del juego por ejemplo: Perro, pájaro, tortuga, etc.

Propuesta Pedagógica del 21 /10/20.

Ámbito: Juego. Contenidos: Asunción de diferentes roles.

El gato y el ratón.

Se colocan todos los integrantes de la familia, tomados de la mano, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena, situándose uno dentro del círculo que hará de ratón y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que atrapar al ratón, este tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Cuando vaya a pasar el ratón, levantan los brazos para facilitar el paso y los bajarán cuando intenté pasar el gato. Los que forman la cadena cantan esta canción:

“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillara al madrugar”

Cuando el gato atrapa al ratón, este pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la ronda, y el gato pasará a formar parte de ronda.

Ámbito: Juegos transversal. Contenido: Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

Piedra, papel o tijera: En familia jugar este divertido juego de manos. Los jugadores se deben poner uno frente al otro con una mano a la espalda y decir en voz alta: Piedra, papel o tijera, justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana. Si los dos jugadores sacan la misma figura hay empate.

Reglas del juego:

1. La tijera gana al papel porque le puede cortar.
2. La piedra gana a las tijeras porque las rompe.
3. El papel gana a la piedra porque la envuelve.

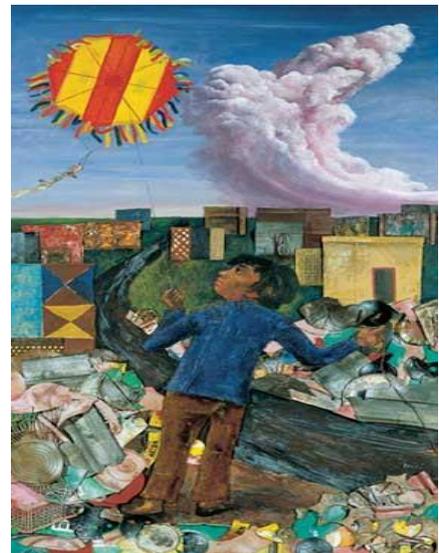
Repetir el juego varias veces con los integrantes de la familia y al culminar terminar con una rica merienda.

Propuesta Pedagógica del 22/10/20.**Ámbito:** Juego transversal. **Contenido:** Juego y ronda tradicionales.**“Juego el pato ñato”.**

Te propongo jugar familia este juego divertido. Se forma una ronda con todos los participantes sentados en el piso. Uno de los participantes es el elegido para que sea EL PATO ÑATO. Ese participante, va rodeando la ronda tocando la cabeza de todos diciendo PATO, PATO, PATO.....Hasta que en un momento elije una cabeza para tocar y decirle ÑATO. La cabeza seleccionada debe correrlo y si el PATO ÑATO logra sentarse en el lugar que quedo vacío, el que perdió, le toca ser EL PATO ÑATO. Si el que corre lo toca al Pato Ñato, este debe ir al medio de la ronda.

Capacidades: Aprender a aprender- Comunicación.**Dimensión:** Comunicativa y artística **Ámbito:** Artes visuales- plástica. **Contenido:** Construcción – color. **Título:** El barrilete de Juanito.**Desarrollo de las actividades:**

Observa detenidamente la obra de arte de Antonio Berni “Juanito Laguna remontado su barrilete” y comenta en familia ¿Qué te llamo la atención? ¿Qué colores resaltan? ¿Con que objeto está jugando el niño, sabes su nombre? Ahora te propongo a confeccionar tu propio barrilete colorido. (El barrilete o cometa, es un objeto de juego infantil, que vuela o se mantiene en el aire por efecto del viento). Debes armar con ayuda de la familia una estructura de madera o cañas, cubierto por bolsas de nylon de colores, flecos de muchos colores a los costados, con una cola de contrapeso y que este sujeto a una tanza o hilo resistente largo. Cuando hayas terminado de confeccionar tu barrilete no olvides sacar foto para que quede el registro.

**Propuesta Pedagógica del 23 /10/20.****Ámbito:** Juego reglado. **Contenido:** conocimiento de las reglas de algunos juegos tradicionales y regionales que tienen valor para la cultura del niño, la comunidad y la familia.

Juego "el anillito": Todos sentados en rueda, cada jugador debe unir las palmas como cuencos, pero un poco más cerradas. El participante que guía el juego sostendrá el anillo en sus manos en la misma posición. Seguir por la ronda pasando las manos entre las palmas de cada persona que juega dejando el anillo en algunos de ellos sin

ser visto, continuar pasando hasta el final. Pedirle a un participante que adivine quién tiene el anillo, si lo hace él guiará el juego, sino lo hace pierde y el participante que tiene el anillo comienza el juego. Luego jugar a realizar círculos en el aire de diferentes tamaños representando anillos de un niño, de mamá y de un gigante.

Ámbito: Educación Física. Contenido: Habilidades Motoras básicas de tipo manipulativo: Formas de lanzamiento, pase y recepción. Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros.

Propuesta: ¡A jugar en familia!

Relevo colaborativo: Buscarán pelotas de distintos materiales (todas las que encuentren en casa). Marcarán una línea en el piso en forma de viborita, colocarán una soga entre 2 sillas y marcarán 2 círculos en el piso. A unos metros pondrán una caja.

Conformarán un equipo con el familiar, uno de los 2 deberá realizar el circuito que consiste en: Saltar siguiendo la línea, pasar por debajo de la soga arrastrándose, saltar de un aro al otro, se quedará dentro del último aro. El otro participante se encontrará en el inicio donde estarán las pelotas distribuidas, tomará una y se la lanzará a su compañero/a de juego, éste intentará agarrarla sin salirse del círculo y luego que la tenga en las manos, la embocará en la caja, correrá hasta el comienzo y le tocará la mano para que el otro compañero realice el circuito. Controlarán el tiempo que se demoran en terminar con todas las pelotas y tratarán de batir su propio record.

Propuesta Pedagógica del 26 /10/20.

Ámbito: Juego transversal. Contenido: Transporte de personas y objetos diversos.

“Carrera de carretilla”.

Este juego se corre en parejas, uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quién lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Se marca un lugar de salida y uno de llegada, la primera pareja que llegue al otro extremo serán los ganadores. Al culminar relajamos en familia escuchando esta canción:

<https://youtu.be/9BiAsiDOOII>

Ámbito: Juego reglado. Contenido: Conocimiento de las reglas de algunos juegos tradicionales y regionales que tienen valor para la cultura del niño, la comunidad y la familia.

Juego "Colocarle la cola al chancho": Se le venda los ojos a uno de los participantes y se le entrega un marcador, lapicera o lápiz para dibujarle la cola al chancho. Que

estará dibujado previamente en un afiche. Gana el que se aproxime a colocar la cola en el lugar correcto.

Recordar que "no se puede ver y no deben moverse la venda de los ojos".

Un adulto dirigirá el juego.

Para relajarse sentarse en el piso, jugar a la pluma mágica "buscar en el bolsillo una pluma imaginaria del color que deseen y tomar el aire por la nariz y soplar la pluma hacia arriba sacando el aire por la boca.

Propuesta Pedagógica del 27 /10/20.

Ámbito: Juego transversal. Contenido: Conocimientos de reglas de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño.

Juguemos en el bosque: Esta es una ronda en la que se necesitan varios jugadores. Uno de ellos será el lobo. Todos los jugadores se toman de la mano y hacen una ronda y empiezan a cantar la canción del lobo: https://youtu.be/Jud_UWNCp5k

Los participantes cantan y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo busca las llaves de su casa y sale a buscar a los participantes que están jugando y al que el lobo atrape pasará a ser lobo.

Contenido: La voz y el cuerpo como medio comunicativo: En familia escuchar nuevamente la canción "Colores Familiares". En ronda y tomados de la mano crea una linda coreografía cantando esta canción. Puedes realizar movimientos circulares, para un lado y otro. Caminar hasta al centro de la ronda y salir estirando brazos. Puedes bailar agachadito/a y luego levantando los brazos moviéndolos para un lado y otro.

Propuesta Pedagógica del 28 /10/20.

Ámbito: Juego reglado: Contenido: Conocimiento de las reglas de algunos juegos tradicionales y regionales que tienen valor para la cultura del niño, la comunidad y la familia.

Juego "el gallito ciego": A un participante se le venda los ojos y se lo hace girar durante el recitado "gallito ciego qué se te ha perdido. -una aguja y un dedal... .yo lo tengo y no te lo quiero dar". Se lo deja en medio de los demás participantes y deberá intentar toca a alguno, guiado por las voces, el que pasará a ser el nuevo gallito ciego. Cuando terminan, se sentarán y jugarán con la respiración, jugar a tener una flor en una mano y en la otra mano una vela "tomar el aroma de la flor y soplar la vela".

Ámbito: Educación Física. Contenido: Habilidades Motoras básicas de tipo manipulativo: Formas de lanzamiento, pase y recepción. Capacidades: Resolución de problemas. Trabajo con otros.

¡A jugar en familia! Campeonato de lanzamiento: Colocarán una colcha en el piso, marcarán 2 círculos en el piso, a continuación pondrán pelotas de medias, o de

cualquier otro material. A una distancia dispondrán botellas con distintos puntajes 1, 2, 3, 4, 5. Competirán toda la familia uno por vez, rodarán en la colcha, saltarán dentro cada círculo, luego tomarán una pelota y lanzarán e intentarán derribar una de las botellas. Irán contando el puntaje, y el que más logre será el gran ganador.

Propuesta Pedagógica del

29 /10/20.

Ámbito: Juego. Contenido: Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales y regionales, que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.

Juego de las sillas: Invitar a la familia a divertirse jugando. Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro, los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos, que personas estén jugando o dando vueltas. Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben girar alrededor de las sillas, siguiendo el ritmo. En el momento que para la música, cada persona intentará sentarse en una de ellas. Quien se queda sin sentarse queda eliminado. El juego sigue hasta que queda un participante quien será el ganador o ganadora.

Capacidades: Aprender a aprender- Resolución del problema. Dimensión: Comunicativa y artística. Ámbito: Artes visuales- plástica. Contenido: Construcción - Color.

Título: El barrilete de Juanito.

Recuerdas la obra que observaste de Antonio Berni "Juanito Laguna remontando su barrilete" en la actividad anterior. Ahora con ayuda de la familia debes realizar un collage, imitando y construyendo tu propia obra de arte. Sobre una hoja lisa pegar papelitos de colores, retacitos de telas, palitos, lanitas de colores, etc. No olvides enviar evidencia de tu obra realizada. ¡¡¡MUCHA SUERTE!!!

Propuesta Pedagógica del 30 /10/20.

Ámbito: Juego reglado. Contenido: Conocimiento de las reglas de algunos juegos tradicionales y regionales que tienen valor para la cultura del niño, la comunidad y la familia.

"El huevo podrido": Colocarse en círculo y cantar las siguiente canción:

"Jugando al huevo podrido se lo tira al distraído ; el distraído no ve y huevo podrido es..."

Uno de los integrantes debe llevar una pelota blanda y caminar alrededor del círculo en el momento de cantar la canción ,al termnmar con la misma le debe dejar a la espalda de

algún otro participante, él que le debe perseguir y lanzarle la pelota blanda si le pega, se convierte en huevo podrido y si no lo alcanza será el que comience nuevamente el juego. Para relajar el cuerpo jugar a inflar globos imaginarios del más grande, al más pequeño.

Ámbito: Música. Contenido: Movimientos corporales en relación a distintos ritmos musicales.

Invitar a la familia a jugar y cantar recordando la canción tradicional "Aserrin,aserran"

Cantar haciendo palma y pasear por el patio de la casa.

<https://youtu.be/780Br59zKKK>

Buscar en la casa una lapicera o lápiz y un cuaderno con espiral. Con ellos vemos que se parece al sonido de un serrucho. Vamos a raspar la lapicera sobre el espiral cuando digamos aserrín. Si no tenemos un cuaderno, puede ser un rallador. Finalmente cantar la canción tocando suavemente los elementos elegidos.

Equipo de conducción: Directora: Acosta Analía. Vicedirectora: Guevara Alejandra.