

Guía N° 5

Escuela E.N.I. 49

Docentes: Norma Marcela Arias, Andrea Ester Pelayes, María Belén Poblete, Patricia Karina Rubiño, Educ. Musical: Alba Beatriz Olivera, Educ. Plástica: Luisina Sara Guidet

Sala: 4 años

Turno: Tarde

Fecha: Del 11 al 22 de mayo del 2020.

Título de la propuesta: **“Con juegos y rondas de ayer y hoy, nos divertimos en familia”**.

Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de cada comunidad los cuales poseen reglas que se van transmitiendo de una generación a otra, existiendo la posibilidad de modificación en ese pasaje. A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos y crecemos.

Contenidos:

- El juego
- Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
- Conocimiento de las reglas del juego.
- Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura.

Desarrollo de actividades

Día 1º

ÁMBITO JUEGO

Charlamos en familia sobre distintos juegos y rondas. ¿Qué juegos y rondas conocemos?. Nuestros padres nos cuentan a que jugaban cuando eran pequeños, si tenemos la posibilidad, le llamamos a nuestros abuelos y le preguntamos a que jugaban ellos cuando eran pequeños. Hacemos una lista de los juegos que vamos descubriendo, los anotamos en una hoja y luego el niño la decora con papelitos de colores realizando un marco a la hoja. (Los papeles pueden ser de revista, papel de regalo o el que tengamos en casa). La guardaremos para ir anotando todos los juegos que seguiremos descubriendo más adelante.

ÁMBITO MÚSICA

Realizamos una ronda y cantamos la canción "Sobre el Puente de Aviñón" Jugamos imitando las acciones propuestas. Buscamos en la cocina de casa elementos de metal o

madera: cucharas, cucharitas, cucharones, etc. los colocamos en una caja o recipiente, donde los integrantes de la familia puedan explorar las sonoridades que emiten y elegir el que más les guste. Luego vamos a instrumentar la canción entre todos ¡Como una banda musical!

“Sobre el puente de Aviñón todos bailan, todos bailan.

Sobre el puente de Aviñón todos bailan y yo también.

Hacen así, así las lavanderas,

Hacen así, así me gusta a mí (lavanderas- cocineras, etc.)”

Día 2º

ÁMBITO JUEGO - LENGUAJE

Realizamos una ronda y jugamos al “Lobo está”. Elegimos una persona para hacer de lobo, el resto de la familia hace una ronda y empiezan a cantar preguntando al lobo que se ubica dentro de la ronda, si ya está listo para salir; el que hace de lobo contesta y vuelven a preguntar si ya está listo, mientras la ronda gira. Así preguntan varias veces y el lobo contesta, hasta que llega un momento del juego en que el lobo dice que está listo y sale a perseguir a los que hacían la ronda. Al que logra atrapar es quien será el lobo en el siguiente turno.

Canción: Ronda - Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo está? - Lobo: ¡Me estoy poniendo la camisa! ...Al finalizar el juego, lo agregamos a la lista que realizamos el día 1º.

ÁMBITO PLÁSTICA

¡Jugamos a los colores!: Buscamos 3 bol pequeñitos, 15 piedritas de tamaños parecidos y 3 tubos de servilleta o de papel higiénico (si no, con papel podemos hacer tubos) Pintaremos 5 piedras azules, 5 amarillas y 5 rojas; y por último cada tubo de color rojo, el otro azul y el último amarillo. Pegaremos estos tubos a una pared, si no tenemos cinta podemos simplemente sostenerlos y pondremos cada bol debajo de los tubos. Luego mezclamos las piedritas para que el niño al tomarlas, pase la piedrita por el tubo correspondiente y así caiga en el bol. En lo posible podemos hacer un largo camino de colores con varios tubos de servilletas.

Día 3º

ÁMBITO JUEGO

Le proponemos al niño salir al patio de la casa, o a un lugar amplio de la misma para jugar al “Huevo Podrido”. Para jugar podemos confeccionar una pelota con una media en desuso o utilizar una pelota que tengamos en casa. Todos los integrantes de la familia se sientan en

ronda salvo uno previamente elegido. Él debe dar la vuelta a la ronda con la pelota en la mano (Huevo Podrido), mientras los otros cantan. En un momento de la canción debe colocar el huevo podrido (pelota) detrás de alguien sin que este se dé cuenta, cuando el que ha recibido el huevo podrido se da cuenta, sale corriendo atrás del otro para alcanzarlo antes que éste se sienta en el lugar que quedó libre. Si lo atrapa, el atrapado es el “Huevo podrido” y el juego vuelve a empezar. Canción: "Jugando al huevo podrido, Se lo tiro al distraído...El distraído no ve y huevo podrido es..." Para finalizar podemos enviar una foto o video del juego a la docente. Recordamos anotar este juego en la lista de juegos, si es que no lo conocíamos aún.

ÁMBITO CONVIVENCIA

¡Llegó la hora de la merienda! mamá o papá nos preparan un rico té y nosotros ayudamos a poner una bonita mesa para compartir la merienda; buscamos las tazas, las cucharitas, el azúcar, pan, galletitas o lo que tengamos para acompañar el té. Para finalizar le pedimos a mamá que nos enseñe a lavar nuestra taza y cuchara.

Día 4º

ÁMBITO JUEGO - LENGUAJE

El juego de la silla: Colocamos las sillas formando un círculo con la parte del asiento hacia el exterior, debe haber una silla menos que el total de participantes. Luego colocamos música y comenzamos a correr alrededor de las sillas hasta que alguien pare la música. En ese momento todos los participantes intentarán sentarse, el que se queda sin silla es eliminado y el juego sigue quitando una silla porque ya hay un participante menos. El juego termina cuando una persona logra sentarse en la única silla que queda y gana.

ÁMBITO EDUCACIÓN FÍSICA

“Somos Equilibristas” Marcamos en el suelo una línea recta, (con cinta papel, cintex, marcador, tiza, tiras de papel o marcarla en la tierra con un palito).

Nos convertimos en equilibristas, la línea recta será una soga por la cual debemos hacer equilibrio de diferentes maneras. Debemos tener cuidado porque no debemos caer al agua.

Podemos comenzar mamá o un adulto mostrando los siguientes desplazamientos para que luego lo realice el niño. Avanzamos por la soga caminando, colocando un pie delante de otro, estirando nuestros brazos muy despacio. Avanzamos lateralmente con las manos en la cabeza- Avanzamos deslizando el cuerpo, apoyando nuestra panza en la soga (como una serpiente)-

Avanzamos colocando las manos y los pies como monos- Avanzamos caminando hacia atrás- Avanzamos en punta de pie, con brazos estirados. Avanzamos dando saltitos.

Día 5º

ÁMBITO JUEGO- LENGUAJE

Jugamos al "Gallito Ciego" para ello elegimos a un integrante de la familia y le tapamos los ojos con un pañuelo o cualquier tela; él será el gallito ciego. Los demás jugadores le darán 2 o 3 vueltas para marearlo, mientras cantan una canción, y luego saldrán corriendo. El que hace de gallito debe tocar a los otros jugadores guiándose por sus voces. Una vez que lo toca ese se convierte en el gallito y comienza nuevamente el juego. Canción: Jugadores: ¿Gallito ciego qué se te ha perdido?- Gallito ciego: Una aguja y un dedal- Jugadores: ¡Yo te la tengo y no te la quiero dar!

ÁMBITO AUTONOMÍA

Jugamos con mamá a ordenar la cama. Al despertarnos en la mañana mamá nos enseñará a tender nuestra cama. Podemos proponerles a todos los integrantes de la familia que cada uno arregle la suya. A la cuenta de 3 comienza el juego, el primero que termine será el ganador.

Día 6º

ÁMBITO JUEGO

Elaboramos un Ta-te-ti- con elementos que tengamos en casa. Necesitaremos un cartón o papel que sirva de tablero y 3 tapitas de un mismo color para cada jugador (2 jugadores).

En el cartón o papel marcaremos dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios. Por turnos, cada jugador debe poner una tapita, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal. Cuando todas las tapitas quedan en el tablero, finaliza el juego que puede terminar con un ganador o bien en empate. Finalmente escribimos el nombre del juego en la lista que realizamos el día 1º.

Cada familia diseñará su propio modelo con los elementos que posea en casa.

ÁMBITO MÚSICA

Cantaremos la canción Antón pirulero: pero esta vez será musical. Un integrante de la familia guiará el canto de la canción y propondrá una acción mientras canta ¡Todos deberán estar atentos! Los demás deberán imitar la acción. Y así con cada integrante de la familia. Cada uno deberá proponer un instrumento musical diferente: imitando la acción que realiza el músico al

tocar ese instrumento. "Antón Antón Antón Pirulero- Cada cual, cada cual- Atiende su juego y el que no, y el que no- Una prenda tendrá."

Día 7º

ÁMBITO PLÁSTICA

¡Hacemos nuestro laberinto!: Buscamos la obra "La escalera de escape" de Joan Miró.

Observamos detenidamente lo que vemos. ¿A qué se parece lo que veo? ¿Puedo reconocer algo de lo que veo en la vida cotidiana? ¿Me gusta lo que veo o no? ¿Logro distinguir alguna línea en la obra? ¿Y qué más podemos ver? Luego en casa, en un espacio grande formamos en el piso con alguna cinta o hilo, un laberinto para jugar. La señora enviará imágenes de ejemplos a utilizar y con una pelota traspasaremos esos laberintos ¡y a disfrutar!.

ÁMBITO JUEGO

Jugamos a "La Payana": Este juego se practica con cinco piedras pequeñas u objetos pequeños, y consiste en ir tomándolas del suelo de a una por vez, al tiempo que se arroja una de ellas al aire y se vuelve a tomar sin que caiga al piso. Para ello nos sentamos en el piso formando una ronda. Primero comienza jugando mamá, toma las piedras y las arroja al suelo, tira una hacia arriba, al tiempo que recoge otra piedra del suelo y vuelve a agarrar la piedra que lanzó. Así sucesivamente hasta lograr realizar el juego con las 5 piedritas. En caso de caer una piedra antes de recoger las del suelo, se comienza nuevamente. Incentivamos al niño para que lo ponga en práctica y se divierta jugando a la payana.

Día 8º

ÁMBITO JUEGO- AUTONOMÍA

Creamos un balero, para ello un adulto de la familia cortará una botella descartable por la mitad. Usaremos la mitad que tiene el pico y la tapa, el niño puede decorarla con los materiales que tengan en casa. Cuando esté lista, realizaremos un agujerito en el medio de la tapa, por donde pasaremos un piolín o hilo, y le haremos un nudo por el lado de adentro para que no se salga la piola. En la otra punta atarle una tapa de gaseosa o un juguete pequeño y liviano.

Se juega agarrando el balero por el pico de la botella y tratando de embocar la pelotita o juguete la mayor cantidad de veces.

ÁMBITO AUTONOMÍA

A la hora de almorzar ayudamos a poner la mesa, buscamos los cubiertos, platos y vasos según la cantidad de personas que se sentaran a comer, y los colocamos sobre la mesa con mucho cuidado para que no se rompan y quede una bonita mesa.

Día 9º

ÁMBITO JUEGO

Jugamos al "Oso Dormilón": Un adulto será el oso mayor y el resto los ositos, el oso mayor le dirá a los ositos que necesita descansar y necesita que hagan silencio. Se acostará en una manta o colcha y simulará descansar. Los ositos se deberán acercar lentamente y tratarán de despertar al oso diciendo: "¡Oso dormilón, oso dormilón!". El oso mayor se despertará y comenzará a perseguirlos y los ositos deberán correr para no ser atrapados. El osito que es atrapado lo ayudará a atrapar a los demás ositos.

ÁMBITO EDUCACIÓN FÍSICA- MATEMÁTICA

Juego de "Bolos": Colocaremos botellas descartables, paradas una al lado de la otra, desde cierta distancia el niño deberá lanzar una pelota intentando derribar la mayor cantidad de botellas posibles. Podemos ayudarlo a contar cuantas botellas derribó y cuantas quedaron de pie luego de cada lanzamiento.

Día 10º

ÁMBITO JUEGO

Jugamos al "Anillito". Nos sentamos uno al lado del otro formando un semicírculo, con las manos juntas y semi-abiertas. El que ha sido seleccionado previamente, debe llevar en sus manos un anillo o tesoro (una moneda o juguete pequeño). Luego va pasando sus manos, con el anillo dentro, por entre las manos de los jugadores, simulando echar el tesoro en las manos de cada uno. En algún descuido en forma de disimulo deja el anillito en uno de los participantes. Luego los jugadores deben adivinar quien tiene el anillo, el que no adivina paga una prenda, que puede ser cantar una canción o decir un trabalenguas. Así van pagando prenda hasta que descubren quien tiene el anillito, y el que tiene el tesoro vuelve a repetir el juego.

ÁMBITO JUEGO

"Veo- Veo": Necesitamos 2 o más integrantes de la familia para jugar. Un adulto comienza el juego diciendo ¡Veo, veo!- el niño pregunta ¿Qué ves?- Adulto: una cosa- Niño: ¿Qué cosa?- Adulto: ¡Maravillosa!- Niño: ¿De qué color?- Adulto: Color...Ejemplo: Verde. El resto de los participantes deberán buscar en el espacio los objetos del color seleccionado y nombrarlos hasta adivinar de que objeto se trataba.

Nombre y Apellido del Directivo: Nelly Liliana Rodríguez.