

Escuela de Nivel Inicial N° 9 “Sarah Chamberlain Eccleston”

Docentes: Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre, Jennifer; Educación Artística Plástica- Silva, Lorena; Educación Física- Flores Linares, Emiliano

Nivel Inicial- sala de 3 años

Turno: Interturno

Área Curricular: Ambiente social

GUÍA N°6

Título: “Un viaje al pasado descubriendo juegos de 1810”

Contenido seleccionado:

-Historia Nacional a través del tiempo, mediante el juego.

Propósito:

-Iniciar al niño en la valoración de los juegos tradicionales.

Fundamentación y Justificación

La Revolución de Mayo fue la antesala de lo que años más tarde llevaría a nuestro país a proclamar la independencia.

Como los niños están formando su noción de tiempo, es difícil explicarles sobre el pasado, por lo tanto, en dicha guía se hará hincapié en un tema muy enriquecedor como es el juego.

Por ello iniciaremos a los niños en la valoración y respeto de algunos hechos importantes de la vida de la época colonial como es en este caso, los juegos tradicionales.

Desarrollo de juegos:

1-Arroz con leche

Se iniciará el juego comentando a los pequeños que dicho juego era muy importante porque se jugaba hace muchos años. Este consiste en hacer una ronda con nuestra familia y agarrarse de las manos y a medida que vayan girando deberán cantar la siguiente canción:

Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre Jennifer ; Educación Artística Plástica: Silva, Lorena; Educación Física: Flores Linares, Emiliano

“ Arroz con leche me quiero casar
Con una señorita de este lugar
Que sepa cocer
Que sepa bordar,
Que sepa abrir la puerta
Para ir a jugar,
Con esta sí
Con esta no,
Con esta señorita
Me caso yo
Arule, arule
Sentadito me quedé en un tarro de café
Con pan francés”

Finalizada la canción deberán sentarse en el piso.

2- Gallito ciego:

El siguiente juego consiste en realizar una ronda y elegir a un integrante del grupo para que sea el gallito ciego. Este deberá vendarse los ojos y los demás integrantes a medida que cantan la siguiente canción le darán vueltas:

“Gallito ciego,
Que se te a perdido,
Una aguja
Y un dedal,
Nosotros la tenemos
Y no te la queremos dar”

En ese momento el integrante que sea gallito ciego deberá salir en búsqueda de los demás.

Una vez que logre encontrar a uno de los participantes se podrá iniciar nuevamente el juego, las veces que lo deseen.

Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre Jennifer ; Educación Artística Plástica: Silva, Lorena; Educación Física: Flores Linares, Emiliano

3- El anillito

El juego consiste en sentarse en familia uno al lado del otro o de pie con las manos semis abiertas. Uno de los integrantes se quedará parado con un anillo colocado entre sus manos e irá pasando uno por uno, pero depositará el anillo en el integrante que decida.

Luego uno de los participantes deberá adivinar en que mano se encuentra el anillo. El juego se podrá repetir las veces que se desee.



4- Rayuela

El juego consiste en dibujar en un sector del piso de la casa con tiza o en caso de ser en el jardín o fondo, se puede dibujar en la tierra con un palito marcando bien los casilleros.

Para realizarlo debemos marcar un primer casillero con el número 1, luego otro con el número 2, luego realizamos dos casilleros juntos con el número 3 y 4 , luego un casillero para el número 5, continuamos con dos juntos para el número 6 y 7, el 8 solo 9 y 10 juntos y finalizamos con un casillero que diga cielo.



*"Y porque se ha salido de la infancia,
(...)se olvida que para llegar al cielo
se necesitan, como ingredientes,
una piedrecilla y la punta de un zapato".
Julio Cortázar. Rayuela*

Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre Jennifer ; Educación Artística Plástica: Silva, Lorena; Educación Física: Flores Linares, Emiliano

El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1. Se comienza a recorrer los casilleros intentando saltar en un pie, en el caso de aquel niño que no pueda realizarlo el adulto lo ayudará a saltar. Luego se continuará hasta llegar a los casilleros donde hay dos números como es el 3y4 el 6 y 7 y el 9 y 10. Luego volvemos realizando el mismo recorrido recogemos la piedra del casillero correspondiente y volvemos a empezar tirando la piedra al próximo casillero. Así se continuará hasta llegar al casillero del cielo.

Este juego ayuda a los niños a que desarrollen la coordinación viso-motora, la agilidad, el movimiento y la motricidad gruesa, pero debemos tener que el juego a sido modificado para que pueda ser realizado por niños de 3 años.

5- Balero

El último juego consiste en realizar un divertido balero, el cual es un juego tradicional de la época colonial y que podrán realizar con materiales que tengan en casa para que los niños puedan jugar y divertirse.

Para ello les dejamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=mpYtEvFo-a8>

6-“28 de Mayo Día de los jardines de infantes y de la maestra Jardinera”

Festejaremos este día tan importante con una divertida fiesta en casa. Para ello les proponemos realizar una divertida merienda con lo que tengamos en casa y caracterizarnos con la ropa de mamá o papá. Pueden utilizar accesorios y si cuentan con disfraces también podrán utilizarlos.

Invitamos a la familia a participar de esta fiesta con un divertido baile recordando el día de los jardines de infantes.

Área Curricular: Artes Visuales. Educación Plástica.

Docente: Lorena Silva.

Contenido: Color

Título: Los pregones.

Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre Jennifer ; Educación Artística Plástica: Silva, Lorena; Educación Física: Flores Linares, Emiliano

Actividad N° 1 Escuchar la canción "Los Pregones"

<https://www.youtube.com/watch?v=yRrHzT9ct7A>

Con la ayuda de mamá o papá buscar los elementos para caracterizar a uno de los vendedores (como palos con velas, pañuelos de tela, camisas, polleras, delantal, etc.) pintarse las caras con corchos y como cierre recorrer parte de la casa y dramatizar el personaje que elegiste, sacarse muchas fotos y compartirlas el 25 de mayo con todos sus familiares.

Actividad N° 2

Contenido: Textura

Título: Súper empanada.

Para la siguiente actividad vamos a necesitar: un plato descartable (o de cartón), papel madera o de revistas, diarios, algodón, plasticola y hoja de cualquier color (A4 o de dibujo).

Recortar tu papel madera, o el que poseas, en forma de círculo (de tamaño grande), colocar el algodón o papel como relleno, hacer el repulgue y cerrar la empanada. Una vez que esté lista la empanada pegarla en el plato y este en la hoja (A4 o de dibujo). Cierre, conversar sobre lo difícil o fácil que fue hacer esta empanada enorme.

DOCENTE: Flores Linares, Emiliano

AREA: Educación Física

TITULO: "MOVIENDO EL CUERPO EN CASA"

CONTENIDO: Reconocimiento del propio cuerpo y sus posibilidades perceptivas, motrices y lúdicas. Diferentes formas de desplazamiento, y formas de salto.

Actividades:

Día 1

1. Inician la actividad con el "juego de la estatua" consiste en que los integrantes deben cantar la canción y cuando esta se detiene, deberán pararse como estatuas en la posición que quedaron; a continuación, el link de la misma:

<https://www.youtube.com/watch?v=l8-jRLxqNys>

2. Juego "La hoja de ruta": consiste que el alumno guiado por un integrante de la familia, deberá seguir las indicaciones que este le asigne, para transitar la ruta que lo llevará a casa:

Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre Jennifer ; Educación Artística Plástica: Silva, Lorena; Educación Física: Flores Linares, Emiliano

- 1º indicación; deberá saltar con pies juntos los charcos de agua, que serán marcas en el suelo, pintadas o diversas prendas distribuidas que representarán el agua.

- 2º, hay que pasar trepando la montaña, deberá desplazarse de pie mirando la pared, tocándola con las dos manos, avanzando lateralmente.

- 3º, última estación, sobrepasar los desniveles de la ruta, el alumno deberá subirse y luego volver a bajar una seguidilla de sillas más o menos 3 o 4, y de este modo completar la hoja de ruta.

Nota: los trayectos en cada indicación, serán desde un espacio al otro, ejemplo de la habitación al pasillo, del pasillo a la cocina, etc.

3. Para finalizar, los padres juntos con los alumnos y realizan estiramientos muy suaves, sentados tocándose la punta de los pies, levanto brazos altos tomando aire, y soltando aire mientras bajo nuevamente los brazos. (repetimos 2 o 3 veces el ejercicio).

Día 2

1. Iniciamos la actividad con movilidad articular, pies, rodilla, cadera, muñecas y cabeza, y seguido se esto, realizan trote en el lugar y a la orden de un integrante de la familia se detienen y realizan un salto lo más alto que puedan.

2. Juego "El camino salvaje", consiste en que el alumno deberá buscar por toda la selva (la casa) alimentos, y por lo tanto enfrentarse a los animales salvajes a su paso, cada espacio de la casa será un territorio de un animal salvaje, la arboleda (zona de monos y orangutanes, comen bananas), el rio (zona de cocodrilos, comen carne y peces), y la sabana (zona de leones, comen carne). Por lo tanto, para conseguir el alimento deberá transformarse en el animal propio de la zona e imitarlo.

Nota: en cada zona deberán colocar una imagen del alimento.

3. Finalizamos la actividad con unos pequeños estiramientos en ronda, tomando aire por nariz y soltando por boca, luego acostados boca arriba escucharan una canción que lentamente se detendrá y cerraran los ojos unos segundos, para luego abrirlos nuevamente.

DIRECTORA: Patricia Hijano

VICEDIRECTORA: Analía Pérez

Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre Jennifer ; Educación Artística Plástica: Silva, Lorena; Educación Física: Flores Linares, Emiliano