

J.I.N.Z 58 Escuelas: Comandante Espora, Pedro Valenzuela, María Curie.
Salas de 4 años Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Natural y Socio Cultural.

Guía Pedagógica N°17

Escuela: JINZ 58-Esc.Comandante Espora, Pedro Valenzuela y María Curié.

Docentes Responsables: Patricia Orozco, Daniela Ortega, Natalia Ochoa.

Sección-4 años –Nivel Inicial.

Turno: Mañana y tarde.

Dimensiones: Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Natural y Socio Cultural.



Título de la Propuesta: “Juegos de ayer, de hoy y siempre”.

Actividades:

Día 1

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Autonomía.

Contenidos: -Adquisición progresiva de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento del cuidado de su salud.

Recordar el lavado de manos, se aconseja lavarse las manos cada dos horas por las medidas de higiene propuestas por el Ministerio de Salud y colocar alcohol en gel.

Dimensión Comunicativa y Artística: Artes Visuales y lenguaje.

Contenidos: - Lectura de imágenes.

-Construcción y exploración.

- Habla y escucha.

-En primer lugar se propondrá observar las siguientes imágenes disparadoras:



-Después se invita dialogar a partir de lo visto: ¿Qué color predomina en las imágenes? ¿Por qué piensan que tienen ese color? ¿Serán fotos actuales? ¿Qué están haciendo los pequeños en las fotos? ¿Hay elementos cuáles? Reflexionar sobre si se realizan aún esos juegos o si conocen otros.

J.I.N.Z 58 Escuelas: Comandante Espora, Pedro Valenzuela, María Curie.
Salas de 4 años Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Natural y Socio Cultural.

-Por último se pide confeccionar una pelota de trapo para ello se necesitarán medias viejas, retazos de tela, aguja e hilo.

-Un integrante mayor será el encargado de coser la pelota. Los pequeños podrán ayudar con el relleno y decoración de la misma a gusto.

-Luego podrán explorar la pelota libremente, pasarla, colocarla en la cabeza sin que se caiga, en un hombro, etc.

Se invita a conversar sobre qué otros juegos se pueden hacer con esta pelota.

Ámbito: Educación Física

Docente: Marín Michael Douglas -Nivel Inicial, sala de 4 años.

Dimensión: Personal y social

Ámbito: Educación Física

Título: Mi cuerpo, mi entorno

Contenido: Nociones Espaciales: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos.



Actividad 1:

➤ **Entrada en calor:** Elegir algún espacio amplio del hogar, en la compañía de algún familiar adulto; se propone caminar en todas direcciones, cuando el adulto diga “estatuas” todos deben quedar inmóviles, luego podrán desplazarse hacia delante, hacia atrás y saltar con ambos pies.

➤ **Desarrollo:** Luego se pide a los pequeños/pequeñas a sentarse junto con su familiar, deberán situarse uno frente al otro, con las piernas separadas y tendrán que juntar las plantas de los pies.

A continuación, con una pelota de media (realizada anteriormente) o bolsas deberán hacer pases con las manos, primero solo por el centro sin que la pelota se salga de entre sus piernas, luego por un costado y por el otro, también por arriba de la cabeza y por último por debajo de cada pierna.

Pensar en conjunto: ¿De qué otra manera se puede hacer pasar la pelota?

➤ **Vuelta a la calma:** Imaginar ser robots a baterías, caminar por el patio cada vez más lento ya que la batería va a agotándose de a poco, finalizar acostados en el suelo, mirando el cielo y decir todo lo que ven en el cielo.

Día 2

Dimensión Formación Personal y Social: **Ámbito Independencia.**

Contenidos: Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

Realización de actividades habituales.

J.I.N.Z 58 Escuelas: Comandante Espora, Pedro Valenzuela, María Curie.
Salas de 4 años Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Natural y Socio Cultural.

Ordenar un cuarto u otros espacios designados por algún familiar.

Ámbito transversal: Juego.

Contenidos: Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

¡Papa caliente!

Se propone buscar un espacio cómodo para jugar. Este juego se puede realizar con los miembros de la familia, que harán una ronda y se pasarán la pelota de trapo, mientras suena una música. El jugador que está sujetando el objeto cuando la música se detiene es eliminado.

Jugar las veces que gusten, sacar fotos para enviar a la señorita.

- ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES

-Docente: ZAMORA, Noelia

-Actividades de Nivel Inicial- sala de 4 años.

Contenido: Exploración y desarrollo de niños y niñas a través del juego:

1) **“Ordenando el día de Alfredo”.**

Alfredo es un niño un poco despistado. Por eso, él necesita organizar su día con imágenes. Pero ha sucedido algo imprevisto: su mochila se cayó y se desordenaron las imágenes. Es por eso que Alfredo no sabe si en primer lugar debe ir a dormir, cepillarse los dientes, ir a la escuela o almorzar.

Ayuda a Alfredo a ordenar su día...

En una hoja, dibujar las primeras tres tareas de Alfredo y ¡A COLOREAR!



Día 3

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito autonomía.

Contenidos: Desarrollo de actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

Colaborar en la casa con mucho cuidado y con ayuda de un adulto.

Conversar en familia sobre si conoce el juego del “Huevo Podrido”.

Ámbito transversal: Juego Tradicional.

Contenidos: Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales.

DOCENTES: PATRICIA OROZCO, DANIELA ORTEGA, NATALIA OCHOA pág. 3

J.I.N.Z 58 Escuelas: Comandante Espora, Pedro Valenzuela, María Curie.
Salas de 4 años Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente
Natural y Socio Cultural.

¡Jugando al huevo podrido!

Los participantes se ubicarán en ronda y uno de ellos la recorrerá mientras todos cantan “Jugando al huevo podrido, se lo tira al distraído, si el distraído no lo ve, el huevo podrido es” cuando termina le dejará el “huevo podrido” (pelota de trapo) en la espalda de alguno de los participantes y tendrá que salir corriendo, con la ventaja de que el que tiene el huevo podrido en la espalda va a tardar en darse cuenta. Si lo atrapan irá al medio de la ronda y si logra sentarse en el lugar vacío, el que quedó parado será el próximo huevo podrido.

Descansar respirando con calma, enviar fotos a la señorita del juego.

Docente: Eduardo Espinosa

Sección: Sala de 4

Dimensiones: Comunicativa y Artística.

Ámbito: Educación Musical

Contenidos: Canto: Percepción la línea melódica de la canción.

ESTÍMULO 1: “Canciones mellizas”

1- Escuchamos las dos canciones de estos dos links que aparecen a continuación:

<https://www.youtube.com/watch?v=83bMkbWkQP4>

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

2- ¿Son las mismas canciones?, ¿En qué se parecen los dos cantos?

Día 4

Dimensión Formación Personal y Social: **Ámbito Independencia.**

Contenidos: Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

Realización de actividades habituales.

Merendar en familia, colocando los elementos necesarios, recordar la canción que la señorita les enseñó para preparar la mesa.

Dimensión Ambiente Natural y Social: **Ámbito matemática.**

Ámbito transversal: Juego.

Contenidos: **Conteo.**

Se invita a Jugar al “bowling”, para ello se necesitarán botellas vacías de plástico (5) y la pelotita de trapo. Colocar las botellas paradas. Los jugadores se ubican a un metro de distancia. Tirar la pelotita intentando derribar las botellas. Deben ir anotando cuantas logran tirar en cada vuelta. Gana el que logra tirar más botellas. Contar las botellas tiradas.



Día 5

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Convivencia

Contenidos: Adecuación a las normas de convivencia.

Lavarse correctamente las manos. Preparar la mesa para almorzar. Colocando los utensilios correspondientes a cada uno de los integrantes de la familia.

Ámbito Transversal: El juego con regla.

Contenidos: Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales que tiene valor para la cultura del niño.

Jugar a la Rayuela:

Se debe tirar la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se tiene que saltar a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansará (se apoyarán los dos pies) y se hará el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recogerá la piedra de la casilla 1, y se la saltará, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual. En la última ronda la piedra se debe arrojar al cielo. Si se cometiera alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego. Enviar a la docente las fotos de lo realizado.



Día 6

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Autonomía.

Contenidos: Adquisición progresiva de hábitos actitudes relacionada con la higiene y cuidado de la salud.

Elegir su ropa. Lavarse bien la cara. Peinarse y prepararse para desayunar

Ámbito Transversal: El juego con reglas.

Contenidos: Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

¡El juego de la oca, ya empezó!!

Formar una ronda, cantar una canción y recorrer la ronda golpeando la palma de la mano de cada participante, hasta que la última palmada sea muy fuerte, deben estar atentos para sacar su mano antes de que terminen de contar de lo contrario pierde y sale del juego. Letra de canción: El juego de la oca va a empezar ia, ia, o, es muy divertido si, si, si es muy aburrido no, no, no ia, ia, o, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10.

ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES

-Docente: ZAMORA, Noelia

-Actividades de Nivel Inicial- sala de 4 años.

Actividad 2: "Adivinando el animal escondido"

Este juego mental se realiza para fomentar el razonamiento en los niños. Para poder jugar solamente basta con dar pistas al niño paulatinamente. Por ejemplo:



1. Es un animal mediano
2. Tiene pelo largo
3. Se mueve en grupos o manadas (especialmente las hembras)
4. Es carnívoro
5. Le gusta cazar
6. Tiene cola y bigotes
7. Tiene orejas en punta
8. Parece un gato pero no lo es exactamente Respuesta: **el tigre**

En cada consigna se dará una pista. Brindar a los niños el tiempo que necesiten entre pista y pista para que logren descubrir el animal oculto.

Por último, en una hoja, dibujar y colorear el tigre o el animal que hayan elegido en la adivinanza.

Día 7:

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Autonomía

Contenidos: Adquisición progresiva de hábitos y actitudes relacionados con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento del cuidado de su salud.

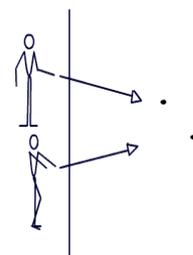
Merendar utilizando los elementos correspondientes, utilizar el cesto de basura para tirar los desperdicios.

Ámbito Transversal: El juego con reglas

Contenidos: Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

Tirar a la raya:

Tras elegir un turno, los jugadores van tirando de uno en uno las piezas (monedas, chapas, etc.) con la intención de que se queden "paradas" sobre la **raya**. Ganará el jugador que más cerca se quedó y le podrá quitar las piezas a los compañeros.



Ámbito: Educación Física

Docente: Marin Michael Douglas -Nivel Inicial- sala de 4 años.

Dimensión: Personal y social

J.I.N.Z 58 Escuelas: Comandante Espora, Pedro Valenzuela, María Curie.
Salas de 4 años Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente
Natural y Socio Cultural.

Actividad 2:

- Entrada en calor: Junto a algún familiar adulto se propone al niño/niña jugar a “ser animalito”, se podrá desplazar en diferentes direcciones imitando a un oso, un perro, un canguro, un pajarito, etc. A la orden del adulto deberá quedar congelado haciendo el sonido del animal que se está imitando.
- Desarrollo: Con la ayuda de un familiar se pide al niño/a dibujar diferentes formas por el espacio (círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos, etc.) con tiza o carbón, y en el caso de ser suelo de tierra dibujar con un palito las mismas. El niño/a deberá correr en diferentes direcciones por el espacio y un adulto deberá indicar qué hacer durante el recorrido, ej.; Correr dentro de las formas, afuera, o arriba. También se podrá hacer saltando.
- Vuelta a la calma: Imaginar ser un auto, este se podrá desplazar por el espacio, tocar la bocina, saludar por la ventana, luego la gasolina se agotará y la velocidad comenzará a disminuir hasta lograr que el auto se detenga tranquilamente.

Día 8

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Independencia

Contenidos: Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

Recordar los días de la semana con la ayuda de la familia.

Dimensión Ambiente Natural y Social: Ámbito Matemática

Contenidos: Los números para comparar cantidades.

Jugar en Familia: “El juego del sapo”.

Los jugadores tendrán fichas y el objetivo será tratar de embocarlas en la boca del sapo, si caen en otros orificios que tiene la mesa se sumará el puntaje. Se debe tener en cuenta la distancia, para lanzar las fichas. Se puede registrar en un cuadro, el puntaje parcial y el total, así sabrán quien ganó.



Ámbito: Educación Musical

Docente: Eduardo Espinosa- Nivel Inicial- sala de 4 años

Dimensión Comunicativa y Artística: Ámbito Educación Musical

Contenidos: Canto Percepción de línea melódica de la canción

ESTÍMULO 2

J.I.N.Z 58 Escuelas: Comandante Espora, Pedro Valenzuela, María Curie.
Salas de 4 años Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente
Natural y Socio Cultural.

“La lechuza”

1- La canción original de los links anteriores es “Fray Santiago” ¿La escuchaste en algún momento?

2- ¿Te animas a cambiarle la letra al Fray Santiago?

Día 9

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Independencia

Contenidos: Desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

Merendar en familia.

Dimensión Comunicativa y artística: Música

Contenidos: Interpretación de canciones que incorporen juegos corporales y dramáticos.

¡¡¡Familia monstruosa!!!

En familia escuchar la canción “El Monstruo de la Laguna” Link <https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGIs> (se enviará por WhatsApp). Luego bailar la canción, proponer caracterizarse a la familia y realizar máscaras divertidas para cada integrante. Mandar una foto monstruosa familiar a la seño.

Día 10

Dimensión Formación Personal y Social: Ámbito Autonomía.

Contenidos: Actitudes de cuidado con ellos mismos y con los demás.

Colaborar en la casa con mucho cuidado y con ayuda de un adulto.

Dimensión Comunicativa y Artística: Plástica.

Contenidos: Exploración de materiales

Para esta actividad van a necesitar de una hoja blanca, pintura, detergente, un sorbete, y un poco de agua.

1. Mezclar detergente con agua y un poco de pintura. .
2. Sobre la hoja blanca el pequeño debe hacer burbujas, ésta cuando toquen el papel van a reventar, dejando diferentes manchas de color.
3. Pueden repetir la acción hasta cubrir toda la hoja, también pueden utilizar varios colores, uno a la vez.
4. Cuando este seco dibujamos el juego que más nos gustó.



Directora: Laura Coria.