

**ESCUELA:** *J.I.N.Z N° 16 Escuela José Mármol- Esc. Dr. Federico Cantoni- Esc. Alfredo Calcagno- Esc. Deán Funes*

**DOCENTES:** *Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Sosa Oscar (Prof. de Artes Visuales)- Gonzales Andrea (Prof. de Música)- Berón Victoria (Prof. de Ed. Física)*

**SALA:** 3 Años.

**TURNO:** Mañana-Tarde.

**DIMENSIÓN:** Comunicativa y Artística- Eje transversal Juego.

**ÁMBITO:** Lenguaje- Literatura infantil- Juegos “tradicionales-con reglas”

**CONTENIDO:** Habla y escucha- Escucha de textos literarios- Disfrute del juego- Creatividad e imaginación. Expresión de necesidades, sentimientos y emociones- Aceptación de normas, pautas y límites.



**Día 1)** En familia preparar el “Rinconcito de lectura” con almohadones o alfombritas, acondicionar el lugar y realizar las actividades.

- El adulto a cargo debe conversar con el/la niño/a sobre los cuentos que le contaban cuando era pequeño. ¿Quién se los contaba?, ¿Cuál era el favorito?, ¿Cómo eran los personajes?, ¿Te animas a contárselos a tu hijo/a?
- Anímense, luego del cuento dibujen y decoren en familia los personajes.

### **Área Curricular: Música “La Historia De Un Ratón”**

♪ Escuchamos la canción “el ratoncito maleducado”.

<https://soundcloud.com/anitakatz/04-el-rat-n-maleducado>

♪ Conversamos: ¿De qué se trata? ¿Quiénes cantan la canción? ¿Cómo suena la voz de la persona que cuenta la historia? ¿Cómo suena la voz del ratoncito? ¿Canta un niño o más?

**DOCENTES RESPONSABLES:** *Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Prof. Sosa Oscar (Artes Visuales)- Prof. Gonzales Andrea (Música)- Prof. Berón Victoria (Ed. Física)*

**Día 2)** Preparemos las alfombras que en familia vamos a cantar.

- Mientras cantan pueden acompañarlo con palmas, chasquidos de dedos, movimientos de cuerpo.

**Un elefante se balanceaba**

sobre la tela de una araña,

como veía que resistía

fue a llamar a otro elefante.

Dos elefantes se balanceaban

sobre la tela de una araña,

como veían que resistía

fueron a llamar a otro elefante.

Tres elefantes se balanceaban,

sobre la tela de una araña,

Como veían que resistía

fueron a llamar a otro elefante.

Cuatro elefantes se balanceaban,

sobre la tela de una araña,

como veían que resistía

fueron a llamar a otro elefante.

- Luego con el material que tengan en casa dibujen y decoren un elefante. Si se animan y si lo saben pueden cantar otra canción de elefantes “El elefante Trompita”

**Área Curricular: Artes Visuales “Nuestro frasco mágico”**

- En esta actividad con supervisión de un adulto, buscaremos un frasco y/o botella de plástico. En el recipiente colocaremos agua y aceite, en el caso de tener en casa una tempera de color, brillantina, ó algún objeto pequeño que podamos colocar dentro de este frasco para decorarlo, también se puede hacer. Una vez que colocamos todo esto dentro del frasco, lo cerramos bien. Y podemos decorarlo por fuera con lo que tengamos en casa. Y así obtendremos nuestro frasco mágico que, al darlo vuelta todo cambiará de posición.



**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Prof. Sosa Oscar (Artes Visuales)- Prof. Gonzales Andrea (Música)- Prof. Berón Victoria (Ed. Física)

### Día 3) ¡A embocar!

Para este juego deben reutilizar el cartón que tengan en casa (cajas de zapatos, leche o una caja que no utilicen)

- Primero recortar un círculo para hacer la cabeza del elefante de la canción.
- Marcar las orejas y decorarlas como más les guste.
- Con un rollo de servilleta harán la trompa y con marcador podrán completar las otras partes.
- Por ultimo deben cortar círculos y en el medio marcaran otros círculos más pequeños, teniendo en cuenta que pueda entrar al rollo.



### ¡Comienza a jugar así!

Cada participante tirará el anillo y tratará de embocarlo en la trompa, el que logre embocar todos los anillos gana.

### Área curricular: Educación Física “El juego del bailarín o la bailarina:”

**Inicio:** Sobre un espacio determinado, dibujamos líneas en el suelo, donde el alumno o la alumna deberá saltar cada vez que se encuentre con una de ellas. Nos desplazamos trotando.

**Desarrollo:** El juego del bailarín o la bailarina: Consiste en ponerse en posición de bailarina, es decir, con los brazos en alto y unidos con las manos, mientras una de las piernas se pone apoyada en la contraria con el pie en la rodilla. Si consiguen dar una vuelta o más, ganara el que más tiempo aguante equilibrando su cuerpo como un bailarín o bailarina.

Nota: si él o la alumno/a no puede girar se quedará parado solamente haciendo equilibrio; todo se realiza con ayuda de algún familiar.



**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Prof. Sosa Oscar (Artes Visuales)- Prof. Gonzales Andrea (Música)- Prof. Berón Victoria (Ed. Física)

### **Vuelta a la calma: Pelota caliente**

Organización: sentados, formando un círculo. Realizamos el juego con ayuda de la familia.

Desarrollo: un niño niña tiene la pelota. Éste dice el nombre de otro participante y se la pasa, de modo que vaya rodando por el suelo. El último se la enviará al siguiente y así sucesivamente, se deben pasar la pelota rápido porque esta ¡caliente!

### **Día 4) Cine en casa:**

- Preparar las alfombras para disfrutar de la historia de Caperucita Roja con el siguiente link. <https://www.youtube.com/watch?v=ZKWX9qAS-Bg>
- Dialogamos en familia: posibles preguntas que el adulto puede realizar:
  - ¿Cómo se llama la nena del cuento?
  - ¿Cómo se vestía Caperucita?
  - ¿Dónde vivía la abuela?
  - ¿Quién vivía en el bosque?
  - ¿Cómo era el lobo?
  - ¿Qué hizo el lobo?
  - ¿Quién ayudó a la abuela y a Caperucita?
- En el patio o un espacio libre de obstáculos jugamos a la ronda ¿Lobo estás?
  - Un/a niño/a hace de Lobo y el resto debe hacer una ronda y comienzan a cantar:

**Canción Juguemos en el bosque:** “juguemos en el bosque mientras el lobo no está, juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿lobo, está?, me estoy poniendo los pantalones... (El niño que hace de Lobo como recién se levanta de dormir va diciendo como se va vistiendo), (cuando el Lobo esté listo y diga “Síiiii” saldrá de su “cueva o casa” para perseguir a su familia. Al familiar que logre atrapar es quien será el Lobo en el siguiente turno)

### **Día 5: Nos preparamos para divertirnos: Juego “Los tarritos de colores”**

*Para empezar, deben buscar un lugar amplio de la casa, puede jugar toda la familia.*

- El juego consiste en elegir a un participante para que haga el papel de “Mago”, los demás se colocan en semicírculo y entre ellos escoger un color (cada uno debe tener uno diferente) sin que lo sepa el “Mago”.
- Luego el Mago hace como que llama a la puerta y los colores deben contestar: ¿Quién es? El “Mago” dice: “¡Soy el Mago de los Colores!” y busco al color.... (decir el color que desee), si un participante tiene dicho color debe salir corriendo para evitar que lo

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Prof. Sosa Oscar (Artes Visuales)- Prof. Gonzales Andrea (Música)- Prof. Berón Victoria (Ed. Física)

alcance y volver a su sitio. Si lo alcanzan el participante tiene que realizar el papel de “Mago”. El juego termina cuando decaiga el interés.

### Área curricular: Música

- ♪ Aprendemos la letra de la canción de la Historia de un Ratón.
- ♪ Acompañamos la canción marcando el ritmo con las palmas sobre los muslos cuando cantan los niños
- ♪ Cuando canta la maestra acompañamos con palmas.
- ♪ Cuando canta el narrador balanceando el cuerpo de un lado a otro.
- ♪ **Juego: “La carrera de las sillas”** Para este juego pueden usar el mismo lugar.
- Primero tendrán que acomodar las sillas en círculo, teniendo en cuenta la cantidad de participantes se coloca una de menos. (ejemplo si son 4 participantes colocar 3 sillas)
- Después poner una canción y los participantes tendrán que dar vueltas alrededor de la silla mientras bailan, una vez que se detenga la música cada quien tendrá que tomar una silla, pierde quien se quede sin donde sentarse.

### Día 6)

- Preparemos un espacio grande que vamos a divertirnos bailando con el **Cocodrilo Dante** <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c>
- Luego de escuchar y bailar con Dante manos a la obra: elegir el animalito que más les guste para confeccionarlo con maples (cartón de huevos), rollitos de papel, tapas de gaseosas y todos los materiales que tengan en casa.
- Podrán decorar con tempera, papeles de colores lana, etc. También podrán pensar un nombre y junto al animalito que confeccionaron, podrán imitar los movimientos de la canción.
- Podrán compartir la imagen del animalito con la señorita y sus compañeros.



### Área Curricular: Artes Visuales “Creo mi sombrero mágico”

En esta actividad construiremos un sombrero mágico, para cuando nos lean algún cuentito. Lo que vamos a realizar es. Con supervisión y ayuda de un adulto es construir nuestro sombrero a partir de hojas de papel, revistas, diarios o lo que tengamos en casa en desuso, lo realizaremos a partir de un cono, doblando desde la esquina del papel en diagonal, una vez que quede ya formado el cono, le colocaremos una cinta adhesiva o plasticola, para adherirlo y que no se nos abra el papel. Una vez ya seco el pegamento, lo decoraremos con lo que tengamos en casa.

**Día 7)** El 10 de noviembre se festeja el día de la Tradición. Vamos a recordar a los gauchos y paisanas ya que ellos fueron los que forjaron nuestras primeras tradiciones que todavía conservamos, como el mate y el baile. Ya que en nuestro departamento celebramos con mucho entusiasmo este día, nosotros nos preparamos para ver el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=-CBMbCCyIjU>

- Para este día pueden buscar en casita y ponerse ropa de paisana o gaucho (sombrero, pañuelo, poncho, falda o vestidos, etc.)
- Pueden invitar a toda la familia a observar el video y realizar lo que indica el mismo.
- Para finalizar podrán preparar una rica merienda tradicional. Posibles sugerencias (mate cocido, mate, sopaipillas, etc.)

### Área curricular: Educación Física

**Inicio:** Trotamos libremente por todo el espacio delimitado. En lo posible buscar lugares abiertos. Siempre a las actividades las hacemos con ayuda de algún adulto.

**Desarrollo:** El juego de la elevación: Este juego consiste en tener los dos pies en el suelo, y se intenta mantener pisando únicamente con los talones, de manera que gana el que más tiempo aguante sin balancearse. Este juego se realiza con la ayuda de algún familiar.



**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Prof. Sosa Oscar (Artes Visuales)- Prof. Gonzales Andrea (Música)- Prof. Berón Victoria (Ed. Física)

**Vuelta a la calma:** Finalizamos con un juego que se llama desinflamos el globo, imaginariamente inflamos a los alumnos/as como un globo, luego hacemos como que, los pinchamos y suavemente caen al suelo (podemos repetirlo 3 veces)



**Día 8)** En este día necesitamos la colaboración de los adultos. Dialogar con el/la alumno/a sobre los juegos y juguetes que usaban cuando eran niños.

- Se les propone a los adultos que enseñen a los niños algún juego o confeccionen algún juguete de su infancia. (trompo, las balitas, las escondidas, etc.)
- La seño les cuenta sobre un juego llamado ¡Huevo podrido! y les explica cómo hacerlo:
  - En familia buscar un lugar en la casa donde se pueda realizar el juego del "huevo podrido". Se sentarán en ronda en el piso, se ofrecerá un adulto para comenzar el juego; la persona irá caminando por fuera de la ronda, con una pelota chica u objeto blando en la mano; mientras se cantará "jugando al huevo podrido se lo tira al distraído, el distraído no ve, y huevo podrido es", una vez dejado el objeto quien lo tenga en sus espaldas deberá descubrirlo y rápidamente debe atrapar a quien lo dejó, si no lo logra él deberá ser el próximo huevo podrido.

**Directora: Lic. Molina Marisa**

**DOCENTES RESPONSABLES:** Prof. Santana Castro Danisa- Prof. Salomón Vilma -Prof. Érika Mallea- Prof. Sosa Oscar (Artes Visuales)- Prof. Gonzales Andrea (Música)- Prof. Berón Victoria (Ed. Física)