

Escuela: E.N.I. N° 7 "Ayac Yanen".

Docentes responsables

Soler Silvina, Jélica Quiróz, Mariela García, Ivana Carrizo, Julieta Martín, Soledad Fernández, Ailín Pérez y Eliana Femenía (Artes Visuales), Verónica Jofré (ED. Musical), Cristina Laría (ED. Física).

Nivel Inicial: Sala de 5 años.

Turnos: Mañana y Tarde.

Propuesta Pedagógica N° 6: "El placer de jugar en casa"



Ámbito: Juego **Núcleo:** Juego motores **Contenido:** •Juegos masivos con habilidades motoras. • Juegos por bandos enfrentados. **Ámbito:** Juego **Núcleo:** Juego de dramatización. **Contenido:** Asunción de diferentes roles. **Ámbito:** Juego. **Núcleo:** Juego tradicional. **Contenido:** • Disfrute y placer por los juegos tradicionales. **Ámbito:** Juego. **Núcleo:** Juego de construcción. **Contenido:** Precisión óculo-manual, la precisión final, la coordinación de acciones, la independencia mano-brazo y la calidad del movimiento. **Ámbito:** Juego. **Núcleo:** Juego con reglas. **Contenido:** Recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

EDUCACIÓN MUSICAL: Núcleo de Producción. Experiencias de improvisación y creación: Exploración sonora de objetos y fuentes de uso cotidiano. **Núcleo De Apreciación.** Duración: Reconocimiento de sonidos largos y corto.

EDUCACIÓN FÍSICA: Dimensión: Formación personal y social. **Contenido:** El cuerpo en el espacio y tiempo.

ARTES VISUALES: Contenido: nociones espaciales- formas.



PRIMERA SEMANA

Día 1

Actividad 1. Carrera de sapos: en un espacio amplio el niño trasladará en alguna parte del cuerpo por ej.: bajo el brazo, saltando como sapo, un juguete blando (peluche o muñeco de trapo), de un extremo al otro. El juego se puede realizar por tiempo o participando con otra persona.

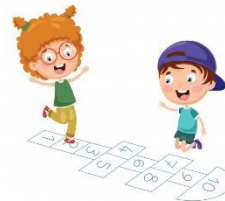
Actividad 2. Educación Musical: "El sonido escondido". Un familiar hará sonar la alarma del celular y de un despertador. El niño reconocerá luego cada sonido para empezar a jugar. Esconderán ambos objetos en lugares separados, con las alarmas puestas con

diferentes tiempos y duración. Lo harán sin que el niño vea. Luego le pedirán que los encuentre siguiendo el sonido, reconociendo cada uno mediante la audición.

Actividad 3. Los integrantes de la familia se dividirán en dos equipos y dispondrán de una pelota chica liviana tipo ping pong (o podrán confeccionar una con papel de diario o revistas). La mesa será el campo de juego, la cual deberán dividir en dos, con una cinta, para delimitar los campos de cada equipo. Se colocará un jugador o equipo en cada extremo de la mesa. La pelota se colocará en el medio del campo de juego, y los jugadores tratarán de hacer llegar la pelota al extremo contrario al suyo, soplando la misma. Sumarán un punto cada vez que la pelota llegue al extremo contrario, gana el equipo que más puntos tenga. También se puede realizar en el piso delimitando con cinta o tiza, el campo de juego.

Día 2

Actividad 1. Educación Física: "El tejo". Dibujarán en el suelo con tiza o cinta papel el tradicional tejo; en cada cuadrado colocarán los números del 1 al 10. Realizarán una pelotita de papel. Para comenzar el juego deberán lanzar la pelota al N°1 y saltar con un pie a los siguientes números, hasta llegar al N°10, girar y volver saltando para tomar la pelotita. Luego seguirán lanzando a cada número por orden creciente hasta llegar al N°10. El que pierda, pagará prenda como: contar hasta diez con los ojos cerrados; contar hasta diez parado en un pie; contar hasta diez saltando. ¡A divertirse!



Actividad 2. A jugar a la pilladita. A este juego tradicional, le colocaremos una variante, el que pilla (atrapa), será el que tenga alguna característica, ropa o elemento particular, por ejemplo: "Pilla el/la que tiene zapatillas de color azul, o el/la que tiene pelo con rulo etc." Cuando pille a todos, seguirá el que cumpla con la característica que se pida.

Actividad 3. Teléfono descompuesto. En familia nos pondremos en círculo o sentados alrededor de la mesa. El que comienza le dirá al de al lado, al oído, una palabra que irá de persona en persona hasta el último, quién dirá lo que ha entendido. ¡Risas aseguradas!

Día 3

Actividad 1. Jugamos a construir. Un familiar facilitará al niño elementos como: cartones, cajas, recipientes y vasos plásticos, maderas, ollas, etc., para jugar y construir libremente. ¡A DEJAR VOLAR LA IMAGINACIÓN!

Actividad 2. ¡A bailar! Se formarán parejas y cada una tendrá una hoja de papel de diario doblada en cuatro. Al comienzo de la música las parejas comenzarán a bailar. Un jugador sujetará la hoja de papel doblada. A la nueva señal desplegarán la hoja sin romperla y la colocarán en el suelo. Ambos participantes deberán colocarse encima de ella. Se elimina la última pareja en hacerlo y/o a la pareja que rompa el papel. Así sucesivamente hasta que quede una sola pareja, la ganadora. Las parejas eliminadas podrán seguir con palmas el concurso y serán los jueces o animadores.

Actividad 3. La escondidita: juego tradicional que podrán jugar en familia, utilizando todos los espacios de la casa y/o patio. Comenzará contando el más grande de la familia ¡A divertirse!

Día 4

Actividad 1. Juego de la memoria: se jugará de a 2 ó 3 participantes. El objetivo será juntar dos fichas iguales, de manera alternada. Se colocarán todas las fichas boca abajo y cada jugador dará vuelta dos, de tal modo que los otros participantes puedan verlas. Si son iguales las deberá levantar y las apartará; si son diferentes las volverá a dar vuelta en la misma ubicación. Para esto, se puede buscar pares de imágenes iguales o se pueden dibujar y pegarlas en algún material que no sea transparente.

Actividad 2. Jugamos con cintas o tiras de papel: los niños harán bailar las cintas o tiras de papel al ritmo de su tema musical preferido. Desafío: ¡no deben dejar de bailar en ningún momento, moviéndolas en diversas direcciones y por todo el espacio en el que se encuentren, comedor, cocina o habitación! A bailar se dijo....

Actividad 3. Realizamos un balero con material reutilizable: Para esto se necesitará media botella, su tapita, un poco de lana o piola de plástico. Con ayuda de un adulto armarán el balero. Deberán hacerle un agujerito a la tapita y atarle la piola, por último la unirán al pico de la botella. Lo podemos decorar, pintar o simplemente dejar así y ¡Listo para jugar en familia!

Día 5

Actividad 1. Artes Visuales: observarán la obra de Van Gogh "Habitación en Arlés" y realizarán lectura de imagen. Luego sacarán una foto de su habitación y la dibujarán en la hoja de papel más grande que encuentren. Dividirán la hoja con una línea vertical; del lado derecho dibujarán 4 objetos que les gusten mucho y que estén **dentro** de su habitación. Los pintarán con lápices, fibras o témperas que tengan en casa, con los colores primarios. Del lado izquierdo de la hoja, dibujarán 4 objetos que usen siempre, pero que van **fuera** de su

habitación, los colorearán con dos colores preferidos. Guardaremos nuestra obra para mostrarla al regresar al Jardín.

Actividad 2. Armamos nuestra casita. Con mantas, sábanas, sillas, puede ser bajo la mesa también. Luego, con los utensilios de merienda que utilizaban en el jardín, podrán disfrutar una merienda en su propia casita.

Actividad 3. Juego de cartas, la mayor gana. Se necesitará un mazo de cartas españolas, y se utilizarán del 1 al 10. Se repartirá todo el mazo. Cada jugador pondrá sus cartas en una pila boca abajo. Al mismo tiempo, todos los jugadores darán vuelta la primera carta de su pila. El jugador que tenga la carta de mayor valor se llevará las de los demás. Podrá suceder que salgan cartas que empaten (que tengan el mismo valor). Los jugadores que empataron volverán a sacar una carta de su pila para desempatar. Ganará el que se queda con todas las cartas.

SEGUNDA SEMANA

Día 1

Actividad 1. Educación Musical. Mirarán el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=te8fjraSg5c> y aprenderá la canción. Buscarán en casa objetos que produzcan sonidos cortos y sonidos largos. Acompañarán la canción con los objetos encontrados.

Actividad 2. Inventamos un cuento. Los niños buscarán de 6 a 8 elementos: objetos, ropa, etc. en su casa. Con ellos inventarán un cuento, la cual luego contarán a su familia, interactuando con los objetos seleccionados. Ayudita: el cuento o la aventura puede transcurrir en la casa, en el patio, en un parque, en un castillo, en un planeta lejano, etc.

Actividad 3. Ta-te-ti. Se puede realizar el tablero sobre una mesa o en el piso, con tiras, cintas, tizas o marcando sobre la tierra con un palo. Las fichas pueden ser Seis (6) vasos de dos (2) colores distintos o tapas plásticas, etc. El que no haga "ta-te-ti", pagará una "prenda": hacer una cara chistosa, bailar o cantar.

Día 2

Actividad 1. Educación Física "El gallito ciego". Un adulto le tapará los ojos a un jugador, con un pañuelo, y lo hará girar tantas veces como años tenga. Los demás se alejarán unos metros diciéndole si están más adelante o más atrás. El gallito que tiene los ojos tapados deberá atrapar a alguien y decir su nombre. Si lo adivina, éste será el próximo "gallito ciego"

Actividad 2. ¿De quién son esas manos? ¿De quién son esos pies? Los integrantes de la familia se dividirán en dos grupos. Cada grupo mirará atentamente las manos

y/o los pies del otro. Para eso utilizarán una manta bajo la cual se esconderán los integrantes. El grupo contrario tendrá que adivinar quién es quién, observando las manos y los pies. Este juego se realizará con tiempo: el grupo que lo haga más rápido, gana.

Actividad 3. El tesoro escondido. Un familiar esconde algún elemento de casa: un cucharón, un juguete, un zapato o zapatilla, el/la niño/a deberán ir recorriendo los espacios y la persona que escondió el objeto irá ayudándolo/a, diciendo: "frío", si está lejos del lugar; "tibio" si se está acercando, y "caliente", si ya está cerca de encontrarlo. Luego será el/la niño/a quien dirija el juego.

Día 3

Actividad 1. En familia, conversarán y recordarán las películas de dibujos animados favoritas de los pequeños. Elegirán 4 y un adulto escribirá en pequeñas tarjetas elaboradas en papel, el nombre de las películas elegidas. Los chicos podrán dibujar su personaje favorito en dichas tarjetas, las cuales usarán en la siguiente actividad.

Actividad 2. Dígalo con mímica. Los integrantes de la familia se dividirán en dos equipos, y crearán un "escenario" en el espacio con el que cuenten para jugar. Un integrante de cada equipo pasará al escenario y elegirá una tarjeta de las anteriormente elaboradas, sin que sus compañeros de equipo puedan verla. Deberá hacer movimientos con el cuerpo, mímica, tratando de representar la película que le tocó. Los demás integrantes deberán adivinar qué película es.

Actividad 3. Jugamos al huevo podrido. Se sentarán en ronda y el participante más pequeño comenzará el juego, girando alrededor de ellos con la pelota en la mano. ¡A prestar atención a quien le dejan la pelota para ser el huevo podrido!

Día 4

Actividad 1. Juego con tapitas. Para comenzar, un familiar armará una rampa con una mesa, donde deberá poner maderas o algún soporte debajo de dos de las patas, para que quede inclinada. Luego un adulto se colocará en la parte más alta y desde ahí lanzará tapitas donde el pequeño/a esperará abajo con algún recipiente para embocarlas.

Actividad 2. Bolsa Mágica. Para realizar este juego necesitarán una bolsa e imágenes recortadas de revistas o dibujadas por el pequeño como, por ejemplo: un sol, estrella, etc. Un adulto sacará una imagen de la bolsa y, mediante pistas, el pequeño deberá adivinar qué hay en la imagen. Para las pistas pueden utilizar el sonido de las letras para que el pequeño sepa con qué letra comienza.

Actividad 3. Le ponemos la cola al chanco: Un adulto dibujará la silueta de un chanco; los chicos podrán pintarlo, pero sin dibujarle la cola. Pegarán el papel con el dibujo en la pared y, por turno, los jugadores deberán ir pasando con los ojos vendados y tratarán de dibujar la cola al chanco. Podrán utilizar diferentes colores de acuerdo a la cantidad de participantes.

Día 5

Actividad 1. Artes Visuales: recrearemos la foto que le sacamos a nuestra habitación con la técnica del collage. Primero la dibujaremos y luego la decoraremos con papeles de diarios, revistas, telas, los materiales que encontremos en casa. Pediremos ayuda para pegar con prolijidad los materiales. Una vez terminado el trabajo, lo dejaremos secar.

Actividad 2. Para comenzar, el pequeño/a se acostará en el piso. Del lado de los pies tendrá cuatro (4) o cinco (5) juguetes livianos. El desafío será trasladar los juguetes agarrándolos con los pies como si fueran unas pinzas, hasta las manos y con las manos colocarlo arriba de la cabeza.

Actividad 3. Juego de bolos: necesitarán diez (10) elementos, que pueden ser botellas plásticas, tarros, envases vacíos de champú, etc. y una pelota, de medias o de trapo. Los niños decorarán los envases con diferentes papeles (lo que tengan en casa). Ahora sí, a jugar con algún miembro de la familia que quiera participar.

¡Esperamos que disfruten mucho y en familia!

Equipo de Conducción: Directora: Sra. Schabelman, Adriana.
Vice Directora: Sra. Murciano, Andrea.

