



GUÍA PEDAGÓGICA N°13

Docente: Garay, María Cecilia

Sección: Nivel Inicial “D”.

Área Curricular: “Formación Personal Y Social”:

Turno: Tarde

Contenidos:

- ✚ Observación sistemática de fotografías y juguetes antiguos.
- ✚ Producción de juguetes tradicionales.
- ✚ Conocimiento de las reglas de juegos tradicionales.
- ✚ Elaboración de panel de fotografías y realización y preguntas.

“JUEGOS TRADICIONALES”

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

1) Buscar fotografías de tus abuelos cuando eran pequeños, y una de la actualidad, también pedir juguetes de la época que aún ellos conserven. Por otro lado podrás agregar tus fotos desde bebé hasta la fecha, juguetes con los que jugaste y juegas hoy. Armar con todo lo recaudado una líneas de tiempo con fotografías y juguetes tuyas y de tus abuelos (ambas, desde la niñez hasta el día de hoy). Comparar primero las fotografías y luego los juguetes. Conversar con ellos sobre los distintos juegos.

ÁREA CURRICULAR: Educación Agropecuaria.

- Observar la siguiente imagen:



DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial "D" **AÑO:** 2020. **ÁREA CURRICULAR:** "FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL":

- Colorear la imagen con el material que más te guste (lápiz de color, tempera, fibra)
- Responder con ayuda de un familiar. ¿El zapallo es una verdura de primavera?

DÍA 2:

1) Retomar actividad del Día N°1. Observar y armar un panel con las fotografías de los abuelos. Registrar ideas que vayan surgiendo, preguntar para afinar lo que se puede observar: como por ejemplo ¿cómo estaban vestidas las personas de las fotos? ¿cómo estaban peinados? hoy ustedes ¿se visten y peinan de la misma manera que las personas de esas fotos? ¿qué colores ven en las fotos? ¿por qué las fotos eran de ese color? ¿con qué juguetes están posando para la foto? ¿cómo son esos juguetes?

ÁREA CURRICULAR: Teatro y Expresión Corporal.

- Identificar las distintas partes del cuerpo a través de esta poesía. Un adulto la lee y el alumno debe repetir y/o señalar cada parte del cuerpo mencionada y realizar la acción.

**LAS PARTES DE MI CUERPO
HOY QUIERO APRENDER
Y CUANDO ME PREGUNTEN
YO RESPONDERÉ**

**LAS MANOS SON...
PARA APLAUDIR.
LAS PIERNAS SON PARA
SALTAR**

**LOS BRAZOS SON...
PARA ABRAZAR.**

**LA BOCA ES...
PARA CANTAR.**

**EL CORAZÓN...
PARA QUERER.**

DÍA 3:

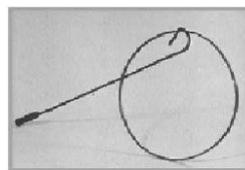
1) Observar las imágenes de algunos juguetes que usaban los niños hace muchos años atrás. Prestar atención al material con que están confeccionados, formas, colores etc.



Trompo de Madera



Balero



**Variante era el
hula-hula, de mimbre)**

DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “D” **AÑO:** 2020. **ÁREA CURRICULAR:** “FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL”:

Con el material que tengas en casa podrás fabricar uno de ellos o pedir a mamá/papá buscar en internet otros juguetes. Luego podrás jugar con él, sacar una fotografía y mandar a la docente.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- “Lobo está”: Para este juego se necesitan al menos cuatro jugadores. Armar una ronda tomándose de las manos, un jugador debe ser el “lobo” el cuál tiene que estar apartado del grupo. El resto de jugadores debe girar y cantar: “Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece, a todos nos comerá. ¿Lobo está?” Y el lobo cada vez que se le pregunta, debe dar respuestas diferentes (por ejemplo: me estoy poniendo los zapatos, estoy lavándome los dientes, etc.) hasta que el lobo decide salir y comienza a perseguir a los jugadores, al participante que atrape le tocará ser el lobo.

DÍA 4

1) Juego de la RAYUELA (HOY TEJO). Reglas: Tirar la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Saltar a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición, recorrer casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (apoyar los dos pies) y hacer el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, recoger la piedra de la casilla 1, y saltar, finalizando esa ronda. Las rondas tiene que seguir igual, pero arrojar la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se podrá arrojar al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas ganara el juego.

ÁREA CURRICULAR: Tecnología

- ¡Realizar una domino con piedras! Los materiales: piedras, ténpera negra y blanca, pincel. lápiz negro. Con ayuda de mamá o papá buscar piedras que sean plana, lavar y dejar secar. Luego pintar con ténpera negra toda la piedra, y después con color blanco dibujar rayas y puntos que tendrá el domino, como se ve en la imagen. ¡Y a jugar!



DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “D” **AÑO:** 2020. **ÁREA CURRICULAR:** “FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL”:

ÁREA CURRICULAR: Música

- Escuchar la canción del juego tradicional “Antón Pirulero” en el siguiente link <https://youtu.be/KFU-oTSRRqM>. (la docente también facilitará el video por whatsapp).

Observar y mencionar los instrumentos que aparecen en la canción: violín, tambor, flauta y guitarra. Cantar la canción y realizar círculos con las manos como se muestra en el video.

DÍA 5:

1) En familia realizar un barrilete, uno de los juguetes preferidos de nuestros abuelos. **Materiales:** Una bolsa de plástico, dos palos finos de caña, cuerda o piola, cinta adhesiva, una bobina o mango, pintura (tempera), papel crepé, un pincel.

Pasos:

a. De la bolsa de plástico hay que cortar una forma cuadrada dejar dos lados más grandes que los otros dos.

b. Cortar los palos del mismo tamaño que la cometa. Después, hay que cruzar los palos y atar en el centro. Con eso se hace la base, la estructura del barrilete.

c. Pegar con cinta adhesiva la figura formada con la bolsa a la estructura del barrilete. Dar la vuelta al barrilete y poner un trozo de cinta adhesiva justo en la cruz. De esta forma, el plástico va estar protegido para cuando pases (la cuerda o piola).

d. Cortar un trozo de (cuerda o piola), el doble de tamaño que la altura del barrilete. Asimismo, hay que coser o pasar un extremo de la cuerda (o piola) por la parte frontal del barrilete y enrollar varias veces el centro de la estructura y volver a pasar por delante. Atar fuerte.

e. Voltear el barrilete. Pasar el otro extremo de la cuerda por la parte inferior de la cometa y estirar con cuidado hasta que quede tenso.

f. Atar la cuerda (o piola) al mango, un poco más arriba del centro, ajustándolo cuando eche a volar el barrilete.

g. Ahora **decorar el barrilete**, puedes usar distintos colores de temperas o marcadores.

h. Hacer la cola, puedes usar papel crepe o algún material liviano para que no impida que tu cometa pueda alcanzar altura y volar. La cola es lo que da estabilidad al barrilete.

i. Por último ¡ya podrás jugar con ella!

DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial "D" **AÑO:** 2020. **ÁREA CURRICULAR:** "FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL":

ÁREA CURRICULAR: Cerámica.

- **¡¡¡A crear títeres!!!:** Crear títeres de dedo como los ejemplos, con cualquier retazo de tela o papel que haya en casa, dibujar su rostro con cualquier marcador o lapicera y elegir nombre divertido para este nuevo personaje.

DÍA 6:

Juego de las Sillas: Reglas

- a. Colocar sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar.
- b. Se necesita un reproductor de música que se pueda parar y reiniciar a voluntad.
- c. Para comenzar, se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.
- d. Los participantes girar alrededor de las sillas y uno detrás de otro.
- e. Otra persona deberá mantenerse al margen y controlar la música.
- f. Cuando comienza a sonar la música, todos los participantes deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.
- g. En el momento que la persona encargada de la música pare la canción, cada jugador se deberá sentar en una silla.
- h. El que se quede sin silla quedará eliminado.
- i. El juego se debe reanudar quitar una silla y así hasta que quede sólo una y dos contrincantes.
- j. El último en salvarse será el ganador del juego

ÁREA CURRICULAR: Educación Agropecuaria.

- Observar el calendario y dibujar las hortalizas que más te gusten. Con ayuda de un mayor pegar en una hoja una receta de alguna comida salada o postre.

DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



DÍA 7:

1) Buscar bolsas de papas o similar que lleguen a la altura de la cintura del niño, para jugar al embolsado. Decorar como más les guste con los materiales que tengan en casa.

ÁREA CURRICULAR: Teatro.

- Colocar música y un adulto dirá una acción, realizar esa acción con música hasta que la misma corta. ACCIONES A REALIZAR: Golpear el piso con los pies, Golpear el piso con las manos, Caminar tocando la cabeza, Bailar tocando las rodillas, Caminar y aplaudir, saltar en un pie y desplazarse, cambiar de pie.

DÍA 8:

1) Buscar en casa latas vacías o vasos descartables (al menos 10) y pintar de diferentes colores. Una vez secos guardar para después.



ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- “El Huevo Podrido”: Los jugadores se sientan en el suelo formando una ronda. Uno de ellos, con un objeto que representa al huevo (puede ser una pelota formada con papel o medias) debe correr alrededor de la ronda, mientras todos cantan: “Jugando al huevo podrido se lo tiro al distraído, si el distraído lo ve, huevo podrido es”

DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial "D" **AÑO:** 2020. **ÁREA CURRICULAR:** "FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL":

el jugador que es tocado por el "huevo" debe convertirse en el mismo y salir de la ronda.

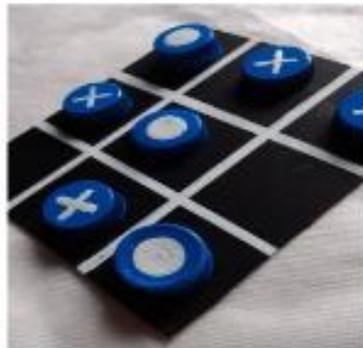
DÍA 9:

1) Retomar la actividad del DÍA N° 7 y en familia jugar a la carrera de embolsados. Los niños se deben meter en las bolsas y atar en la cintura. Se trazan dos líneas paralelas de cinco o más metros que sirvan de guía y en donde se pondrá cada corredor. Gana el que llegue saltando primero a la meta.



ÁREA CURRICULAR: Tecnología.

- ¡Realizar un Ta- Te- Ti! Los materiales: Cartón, lápiz negro, témperas de color negro, blanco, pincel, tijeras, tapitas de gaseosa. Con ayuda de mamá o papá recortar en el cartón un cuadrado pintar con témpera color negro dejar secar. Luego con la témpera blanca marcar las líneas del tablero (como se ve en la imagen). Después en las tapitas colocar una x y círculos para jugar. ¡Ya está listo el Ta-Te-Ti!



ÁREA CURRICULAR: Música

- En familia formamos un círculo y realizamos las siguientes actividades:
Escuchar la canción del juego tradicional "Antón Pirulero" en el siguiente Link <https://youtu.be/KFU-oTSRRqM>. Observar y mencionar los instrumentos que aparecen en la canción: violín, tambor, flauta y guitarra. Cantar la canción y realizar círculos con las manos como se muestra en el video

DÍA 10:

DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial "D" **AÑO:** 2020. **ÁREA CURRICULAR:** "FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL":

1) Retomar la actividad DÍA N°8 y jugamos quién tira más latas. Armar una torre con las latas, tomar distancia de uno o dos metros de ellas y lanzar con una pelotita hacia las mismas, intentando derribar el mayor número de latas. Podemos ir variando la distancia de tiro a la altura de la torre.



ÁREA CURRICULAR: Cerámica.

1) Mi Títere "SOQUETE": Soquete era una media corta. Hacía tiempo que dormía en un cajón de mi ropero. Mi mamá estaba por tirarlo a la basura, cuando yo lo convertí ¡en un TITERE! Realizar un títere con un soquete viejo. Inventar un nombre para este nuevo personaje! Necesitas: una media corta, que ya no uses, cintas, retazos de tela, lana, botones, aguja e hilo.

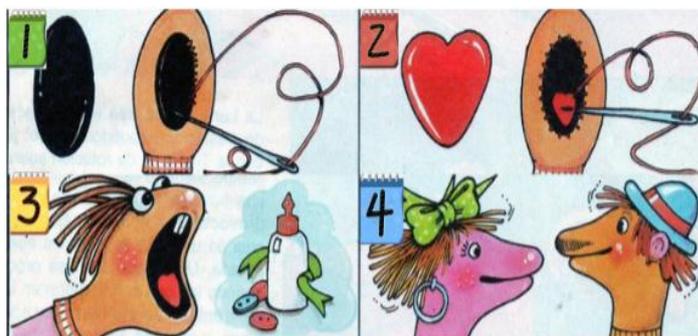
Leer el paso a paso:

1. Cortar en tela una forma negra así. Eso será la boca, meter la media en la mano y coser por el borde de la manera que muestra la imagen en el paso (1).

2. Cortar en rojo una lengua y coser arriba como lo muestra la imagen en el paso (2).

3. Poner dientes, pelos de lana y ojos de tela o botones, como lo muestra la imagen (3).

4. Pueden a este personaje agregar algún moño, sombrero, aros, bigotes, etc., como lo muestra la imagen (4). ¡A crear!



DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos.

VICEDIRECTORAS: Prof. Carolina Espinosa -Prof. Laura Vilaplana.

DOCENTE: Prof. Cecilia Garay.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazo -Nora Fuentes- Brenda Castro- Yanina Yusif.

CELADOR: Ismael Bolado.