



GUÍA PEDAGÓGICA N° 6

DOCENTE: Cecilia López.

NIVEL: Nivel Inicial E.

TURNO: Tarde.

ÁREA CURRICULAR: Dimensión transversal, El juego.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “A jugar”.

PROPUESTA PEDAGÓGICA:

Contenidos:

- Juegos motores: iniciación de resolución de problemas que presentan los juegos.
- Juegos motores: percepción óculo- manual y aprendizajes propios de la manipulación de objetos.

Día n°1:

1) El juego del cuadrado: realizar con cintex de cualquier tipo un cuadrado. El alumno debe seguir las instrucciones del adulto durante el juego. Por ejemplo: saltar con los dos pies dentro del cuadrado, salgo, entro, salto a un costado, al otro costado, etc. Realizar 10 consignas. Al llegar a completarlas, gana.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

- Creamos juegos: El adulto debe dibujar en una hoja manos y pies y recortarlos, entregar al alumno junto con lápices de colores. Los alumnos los deben pintar, y hacer como mínimo 10 dibujos (entre manos y pies) para crear el juego.

Día n° 2

1) Jugando con mi globo: atar un globo con una piola alrededor de un gorro, sombrero, etc. Debes golpear el globo con las rodillas, con las manos, con la



cabeza. Luego, desatar el mismo, lanzar y atrapar. Si se cae 3 veces, pierdo el juego.

ÁREA CURRICULAR: Tecnología

- Buscar con ayuda de un adulto los materiales: botellas de plástico, tijera tapitas, lana, témperas para realizar un balero. Cortar la parte superior de una botella. En la parte del pico, perforar la tapa y colocar una lana; en la otra punta ubicar otra tapita que será la que se va a introducir dentro de la botella durante el juego. Por último decorarla como más te guste lo que tengas en casa.

Día n° 3:

1) **El dado:** Asignar a cada número del dado una actividad a realizar. Por ejemplo: el 1 saltar 10 veces; el 2 correr de una esquina a la otra cuatro veces; el 3 hacer 5 flexiones de brazos, etc. El n° 5 siempre restará su valor, es decir, 5 puntos. Y cada número cuenta su valor propiamente dicho: el 1 vale 1, el 6 vale 6, etc. Máximo 3 jugadores, el 1° en llegar a los 20 puntos, ¡es el ganador!

ÁREA CURRICULAR: Teatro y Expresión corporal

- Buscar un juguete o muñeco favorito para realizar la actividad. Colocar música a elección. Bailar con el mismo subiéndolo con nuestros brazos, luego bailar con él, puesto en el piso. Saltar adelante y atrás del muñeco o juguete. Realizar una pequeña secuencia con el mismo donde lo ponemos arriba, abajo, lo saltamos adelante y atrás.

Día n° 4:

1) **¡Átrapalo si puedes!** Para este juego vamos a necesitar la ayuda del adulto. En una mesa, el alumno debe colocarse en un extremo y el adulto del otro lado. Necesitaremos juguetes varios, bloques, broches de ropa, etc. El niño debe sostener un balde, y el adulto hará deslizar los elementos hacia el lado donde se encuentra el pequeño, y éste debe atrapar los más que pueda. Para esto, necesita levantar la mesa del lado donde se encuentra el adulto referente. El niño debe atrapar al menos 15 elementos.

ÁREA CURRICULAR: Educación Agropecuaria



- Buscar imágenes de FRUTAS en revistas, diarios. Pegar cada una de ellas y formar una cara.

Día n° 5:

- El gallito ciego: Máximo de jugadores 4. Tapar los ojos a quien será el gallito ciego, los demás jugadores se colocaran cerca pero debe evitar que sea fácil de atrapar, y siguiendo la voz de aquellos ocultos, descubrir la posición. Repetir las veces que deseen.

ÁREA CURRICULAR: Cerámica.

- Tomar papeles de diferentes colores, rojo, azul, amarillo, verde, anaranjado, etc. Cortar tiras del mismo con la mano o con la tijera y pegarlos en una hoja, luego nombrarlos en voz alta.

Día n° 6:

- 1) Dígalo con mímica: para jugar en familia, imitar posiciones diversas del compañero de grupo. Los distintos estados corporales serán elegidos por el equipo contrario. Por ejemplo: manos arriba y arrodillado, sentado con los pies estirados y la boca abierta, etc. Máximo de jugadores: 4, jugar en grupo de 2. Gana el equipo que primero hace 8 posturas correctamente.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

- ¡Manos a la Obra! Sobre un cartón, tela o el piso, pegar las partes pintadas (clase anterior: día 1) para armar una fila de manos y pies. Los alumnos deben ir colocando su mano o pie según el dibujo que aparezca (Pueden ir cambiando y combinando las diferentes partes cada vez que realizan el juego). Variante: Reemplazar los dibujos de manos y pies por círculos y pintarlos, armar la fila, y dar indicaciones al alumno de qué color debe pisar con la mano o con el pie.

Día n° 7:

- 1) ¡A ver si embocamos! Colocar un balde a una distancia de 3 metros aproximadamente del jugador. Utilizar como materiales juguetes diversos, broches, encastres, etc. máximo de jugadores: 4. Embocar la mayor cantidad de elementos



posibles en el balde, para lo cual, deberán seleccionar 10 para cada uno. El que más dispositivos emboque, es el ganador.

ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA

- Buscar con ayuda de un adulto los materiales para realizar una torre; rollos de papel higiénico, lápices de colores, marcadores, tijera, plasticola, cartón. Cortar círculo grande de cartón, este la será la base, luego pegar en cada punta del rollo los círculos cortado. Luego pintar con materiales que tenemos en casa. Una vez terminado el trabajo dejar secar. Finalmente buscar una pelota, tirar las torres apiladas, el que derribe todas gana.

Día n° 8:

1) **El bowling:** Colocar en un extremo botellas de cualquier tipo que tengamos en casa. La cantidad dependerá de las mismas disponibles. En un extremo poner las botellas y a una distancia de 4 metros, aproximadamente, se debe colocar el jugador. Con una pelota a elección disponible en el hogar el participante debe hacer que ruede hasta las botellas. Máximo de jugadores: 4. El que más botellas derribe, dentro del total de 5 tiros, es el ganador.

Área: Teatro y Expresión corporal

- Realizar un círculo en el piso (con tizas, lana, piolín, cinta), colocar música y bailar fuera del mismo. Cuando la música pare el alumno debe sentarse dentro del círculo. Repetir el ejercicio muchas veces. Un adulto da la orden de saltar dentro y fuera del círculo, bailar dentro o fuera, correr dentro o fuera.

Día n° 9:

1) **Corre y busca:** Trazar una línea recta de aproximadamente 5 metros con una tiza. También se puede utilizar las baldosas del piso de cualquier sector de la casa, como camino que se debe recorrer. Al final de tal línea colocar una caja con diversos elementos. El niño debe buscar en la caja lo que se le indique: revista, peluche, remera, vaso de plástico, etc. cuando logre reunir 10 elementos, gana.

ÁREA CURRICULAR: Educación Agropecuaria



SECCIÓN: Nivel Inicial “E” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Dimensión transversal: El juego.

- Buscar imágenes de VERDURAS en revistas, diarios. Pegar cada una de ellas y formar un cuerpo a continuación de la tarea realizada el día 2.

Día n° 10:

1) Cada quién con cada cual: Dibujar en un papel diversas formas geométricas, un corazón, objetos, etc. Máximo de elementos: 4. Por otra parte, en otro papel o cartulina, dibujar las mismas formas u objetos, que deberán corresponder a las de la hoja. Detrás de ellas colocar cintex para pegarlas. En un tiempo de 3 minutos el niño debe hacer coincidir la mayor cantidad de elementos posibles. Hacer tres plantillas de diversas formas.



ÁREA CURRICULAR: Cerámica.

- **Recordando los colores de la clase anterior:** Buscar tubitos de rollos de cocina, o botellas plásticas que deben cortar en ambos extremos (al menos 5). El tubo debe ir pegado a una base de cartón, luego decorar o forrar cada tubo con un color diferente. Finalmente hacer bolitas de papel con el mismo color que pusieron en cada tubo para que cada alumno emboque su bolita de color en el lugar correspondiente.

DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos

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

DOCENTE: Prof. Cecilia Lopéz.

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