

Escuela de Nivel Inicial N° 9 “Sarah Chamerlain Eccleston”

Docentes: Quiroga, Rocío; Trujillo, Carolina; Garay, Belén; Chipre, Jennifer; Educación Artística Plástica- Silva, Lorena; Educación Física- Flores Linares, Emiliano

Nivel Inicial- sala de 3 años

Turno: Interturno

GUÍA N°10

Título: ¡A PURA DIVERSIÓN!

Fundamentación y Justificación:

El juego es una construcción social, porque ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, creatividad, imaginación y comunicación ampliando la capacidad de comprensión del mundo para constituirse en miembro de una sociedad y cultura.

Jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo.

En dicha guía se ofrecerán diversas experiencias mediante juegos y técnicas para que el niño exprese sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo placentero, ya que el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favoreciendo el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas.

Capacidades:

- ✓ General: Trabajo con otro. Aprender a aprender.
- ✓ Específica: Interactuar en la realización de diferentes actividades.

Contenidos:

- ✓ Creatividad e imaginación. Recreación.

Desarrollo de las Actividades:

DÍA 1: JUGAMOS CON LOS DEDOS:

El adulto les comentará a los niños que utilizarán sus dedos para realizar la actividad. Para ello se pedirá una hoja de cualquier material y color, y pintura (témpera, acuarelas, polluelo, plasticolas de colores o algún material que tengan en casa). Buscarán un lugar de casa cómodo y se ubicarán como deseen.

Se colocarán las témperas en recipientes sin mezclar los colores y la hoja sobre una superficie plana. La consigna será insertar los dedos de la mano sobre las pinturas y luego plasmarlos y deslizarlos en toda hoja como a ellos les guste.

Una vez terminada la técnica deberán poner a secar la misma y guardarla.

¡NO OLVIDAR LAVARSE LAS MANOS!



DÍA 2: JUAGANDO AL MAGO

Se les propondrá buscar un espacio amplio ya sea dentro o fuera de casa para realizar dicho juego, en el cual participarán todos los integrantes de la familia.

Para el mismo se deberá trazar una línea con cualquier material que tengan (lana, cinta, tiza, palo, etc.) y buscar una pelota pequeña de cualquier material. La consigna será: Designar el mago (Adulto), quien tendrá la pelota simulando ser una bola de cristal, el resto se deberá ubicar detrás de la línea. El mago los convertirá con sus poderes en animales que él decida y cada uno deberá salir de la misma imitando dicho animal cuando él de la orden. Una vez que todos hayan imitado deberán atrapar al mago para luego convertirse en él.

El juego concluirá cuando uno o dos integrantes hayan sido magos.



DÍA 3: LANAS LOCAS

Se le pedirá al adulto buscar un tubo de cartón de servilleta o papel higiénico, lana, pintura (témpera, acuarelas, agua de remolacha, polluelo, colorantes o lo que poseen en casa) y una hoja de cualquier material y color. Luego deberá con pegamento enrollar la lana en el tubo.

A continuación se colocará en la hoja varias gotitas de témperas de diferentes colores en forma dispersa, luego colocarán el tubo sobre la hoja y lo deslizarán en las direcciones que el niño desee.

Una vez terminada la técnica deberán poner a secar la misma y guardarla.

¡NO OLVIDAR LAVARSE LAS MANOS!



DIA 4: CARRERA DE ORUGAS

Dicha actividad se realizará al aire libre, para ello cada integrante de la familia deberá tener un globo o pelota (de medias, plástico, tela o papel).

El juego consiste en trasladar de un lado al otro un globo o pelota entre las manos sin dejar que se caiga al piso, para ello se formarán dos filas con todo el grupo, se colocará enfrente de los participantes a una gran distancia dos objetos grandes que tengan en casa para determinar el espacio. Un adulto será quien dé la orden para empezar la carrera.

Posteriormente el primero de cada fila deberá llegar al objeto, girar y volver hasta su compañero, tocarle la mano para luego salir el siguiente.

Una vez que todos hayan realizado el circuito, deberán reventar el globo con la cola en el piso para dar por finalizado el mismo.



DÍA 5: BURBUJAS DE COLORES

Se pedirá buscar diferentes tamaños de tapas (botellas, frascos de café, dulce, tappers, perfumes, etc.), recipientes, hoja y pinturas de cualquier material y color que cuenten al momento de realizar la misma.

Luego se pedirá al niño elegir un lugar de casa donde más le guste, se le propondrá sentarse en el piso o silla y apoyar la hoja en un espacio plano. Se colocarán los diferentes colores de pinturas en los recipientes y sobre la mesa o piso las diversas tapas.

El niño deberá elegir una tapa por vez, soparla en la pintura y plasmarla en la hoja. Utilizando todas las tapas y colores disponibles, superponiendo una forma sobre la otra cubriendo toda la carilla de la hoja.

Una vez terminada la técnica deberán poner a secar la misma y guardarla.

¡NO OLVIDAR LAVARSE LAS MANOS!



DIA 6: MERIENDA COMPARTIDA

Se realizará en un lugar al aire libre donde el niño desee. Se pedirá armar entre todos una merienda con lo que tengamos en casa, para poder compartir de forma divertida y diferente un lindo día en familia.

Para ello se colocará un mantel, servilletas y todo lo necesario para una buena merienda. Recordar lavarse las manos antes merendar. **¡A DISFRUTAR!**

Para finalizar dicha actividad, se propondrá ponerse de pie y escuchar la siguiente canción donde cada integrante debe imitar según corresponda dependiendo de la misma.

Canción: Bebe tiburón

<https://youtu.be/MWxppFpnHs8>



Área Curricular: Artes Visuales. Educación Plástica

DIA 7: APRENDEMOS A HACER UN MUÑECO MOLDEABLE

Contenido: Espacio Tridimensional

➤ Materiales:

Globo, bombita o medio en desuso, botella de plástico pequeña y harina, arena o tierra.

➤ Actividad:

1_ Inflar un globo, bombita u otro material, no muy grande.

2_ Cortar la botella por la mitad, e introducir en el globo.

3_ Llenar de harina, arena o tierra con una cuchara la botella que hará de embudo.

4_ Amasar el globo, bombita, media hasta que quede uniforme.

5_ Quitar la botella de plástico (ya tenemos la base del muñeco)

6_Decorar: Poner ojos, boca, cabello con el material que tengamos en casa.

¡YA PODEMOS JUGAR CON NUESTROS AMIGOS!



DIA 8: CREAMOS MIENTRAS JUGAMOS.

Contenido: Línea

➤ Materiales:

Cd o cartón, papel blanco o tapa de una caja de cartón, caña de una lapicera y cinta para sujetar la misma.

➤ Actividad:

Armar un trompo, emplear un cd o círculo de cartón ahuecar en el centro (si se usa este último), colocar la caña de la lapicera en el hueco, pegar con cinta el mismo.

Terminado, poner abundante ténpera, acuarelas, colorantes naturales como azafrán, pimentón, diluida alrededor, colocar la hoja o cartón y hacerlo bailar, a su paso irá desparramando la pintura que se colocó demás, marcando distintas líneas.

¡AHORA A CREAR!



Área Curricular: Educación Física

Título: "MOVIENDO EL CUERPO EN CASA"

Contenido: Exploración de diversas formas de equilibrio con y sin elementos.

DIA 9:

1. Desplazarse por todo el comedor o patio imitando animalitos que vuelan: águila, cóndor, paloma, detenerse y luego seguir. Elegir un animalito y perseguir a un integrante de la casa hasta atraparlo. Cambiar roles.

2. Ubicar almohadas, almohadones o toallones doblados en cuatro (4 o 5) uno al lado de otro y caminar sobre ellos, al finalizar el recorrido saltar y caer con ambos pies (colocar una manta para amortiguar la caída). Separar los objetos utilizados si puedes hacerlo solo, y si no realizar la actividad con la ayuda de un integrante de la casa.

3. Sentarse en una silla y respirar profundamente por nariz y exhalar por boca. Respirar llevando los brazos arriba y al tirar el aire bajarlos hasta tocar la punta de los pies. Repetir dos o tres veces.

DIA 10:

1. Mover brazos hacia adelante dibujando círculos en el aire y hacia atrás, luego desplazarse como si fueran pajaritos por todo el patio, levantar una pierna y quedarme como palomita con brazos abiertos haciendo equilibrio.

2. Sobre la cabeza colocar un peluche (chico o mediano), caminar sobre una piola, o soga con brazos abiertos y al finalizar depositar con la cabeza el juguete en una caja. Intenta hacerlo con varios elementos sin que se caigan.

3. Finalizar la actividad caminando lentamente por toda la casa, tomar aire suavemente por nariz y soltar por boca, una vez que se detengan decir que les pareció la actividad.

DIRECTORA: Hijano, Patricia.

VICEDIRECTORA: Pérez, Analía.