

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2

Escuela: JINZ N° 35 – Escuela Julio Verne

Docente: Juana Mabel Atampiz

Nivel: Inicial - Sala de 3 años

Turno: Tarde

Área curricular: Juego

Título de la propuesta: “Y AHORA A JUGAR”

Núcleo de aprendizaje: Juegos con reglas

Contenido:

- ✓ Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

Desarrollo de actividades:

Juego para descubrir:

Materiales:

Recortar 5 figuras de revistas (pueden ser cosas o animales que tengan más o menos el mismo tamaño), luego pegarlas en tarjetas de cartulina.

Desarrollo:

- 1- Poner las 5 tarjetas en la mesa para que el alumno las observe y diga que dibujo contiene.
- 2- Levantar las tarjetas, ocultar una y mezclarlas.
- 3- Poner las 4 tarjetas en la mesa para que el niño descubra cual falta.
- 4- Luego retirar más tarjetas a medida que va aprendiendo el juego.

Juego de Bolos:

Materiales:

JINZ N° 35 – ESCUELA JULIO VERNE – SALA DE 3 AÑOS – ÁREA: JUEGO

Buscar envases vacíos (de plástico, de lata, etc) una pelota pequeña (puede ser de plástico, goma o de trapo)

Desarrollo:

- 1- Colocar los envases parados en línea uno al lado del otro.
- 2- Trazar una línea en el piso.
- 3- Hacer rodar la pelota desde la línea del piso para derribar la mayor cantidad de envases.

Juego Veo-veo

Desarrollo: se inicia el juego cuando un jugador piensa en un objeto que está a la vista de todos y los demás deben adivinarlo.

Para ello se produce este diálogo:

Jugador: Veo-veo...

Grupo: ¿Qué ves?

Jugador: una cosa...

Grupo: ¿Qué cosa?

Jugador: Maravillosa...

Grupo: ¿De qué color es?

El jugador dice el color de la cuestión a adivinar y los integrantes del grupo, por turno, irán nombrando objetos al alcance de su vista que respondan a dicho color. Quien acierta, es el ganador y comienza el siguiente juego.

Directora: Patricia Pinto

