

GUÍA PEDAGÓGICA N° 11

- ✚ E.N.I. N° 59
- ✚ DOCENTES:-CORREA, MARÍA SILVIA
-DÍAZ, LORENA DEL VALLE
- ✚ PROFESORES:-AGÜERO, BELEN (ARTES VISUALES)
-PELAYES, FEDERICO (EDUCACIÓN FÍSICA)
- ✚ SALA 3 AÑOS: SECCIONES “D” (LILA) Y “E” (TURQUESA)
- ✚ TURNO: INTERTURNO
- ✚ TÍTULO DE LA PROPUESTA:

“APRENDEMOS CON LOS JUEGOS DE MESA”

Los juegos de mesa, estimulan diversos aspectos de la personalidad del niño, como la paciencia, la concentración, la lógica, la capacidad, la tolerancia a la frustración, el turno de espera, y saber que jugar es más importante que ganar o perder.

En ésta guía, los padres podrán ir a retirar por la escuela, todo el material proporcionado por las docentes, para la preparación de los juegos de mesa.

CAPACIDADES:

- ✓ Pensamiento crítico: Establecer relaciones sencillas entre diferentes nociones, situaciones y/o acontecimientos.

CONTENIDOS:

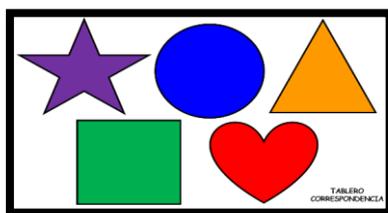
- ✓ Juego con Reglas: Inicio en el juego reglado, con reglas simples.
- ✓ Matemática: Espacio: Ubicar en el espacio (tablero) formas y colores según corresponda.
- ✓ Artes Visuales: De Apreciación: Obra de arte de “JOAN MIRÓ” (Formas).
- ✓ Educación Física: Habilidades motoras básicas de tipo no locomotivo. Equilibrio.
- ✓ Oralidad- turno de espera.

ACTIVIDADES: (Sacar Fotos y filmar no más de 30 segundos).

➤ **ACTIVIDAD N° 1: Preparamos el material para jugar**

Retirar el material por la escuela, que las docentes enviarán ya impreso. El adulto recortará las fichas y tableros y el niño irá pegando con plasticola en los lugares correspondientes.

TABLERO PARA JUEGO DE CORRESPONDENCIA:

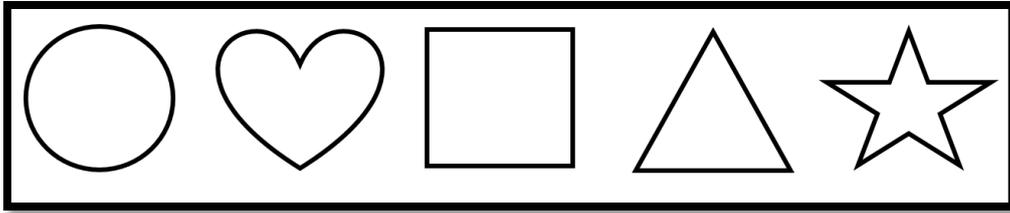


Docentes: Correa, María Silvia- Díaz, Lorena del Valle

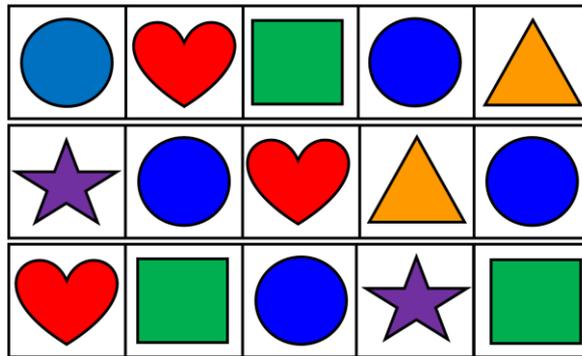
Profesores: Agüero, Belén (Artes Visuales)- Pelayes, Federico (Educación Física)

FICHAS PARA JUEGOS DE: SERIACIÓN- CORRESPONDENCIA Y LOTERÍA.

RECORTAR LOS MOLDES. REALIZAR 5 FORMAS DE CADA UNO EN CARTÓN Y PINTARLOS.

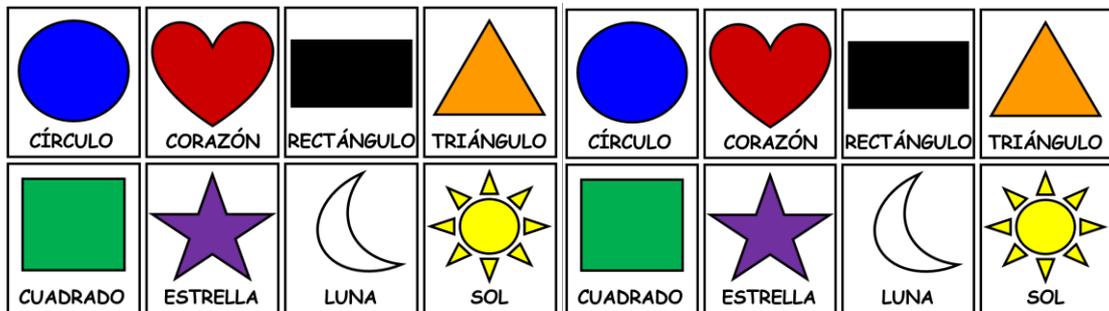


TABLEROS DE SERIACIÓN Y LOTERÍA: RECORTAR LOS 3 TABLEROS.

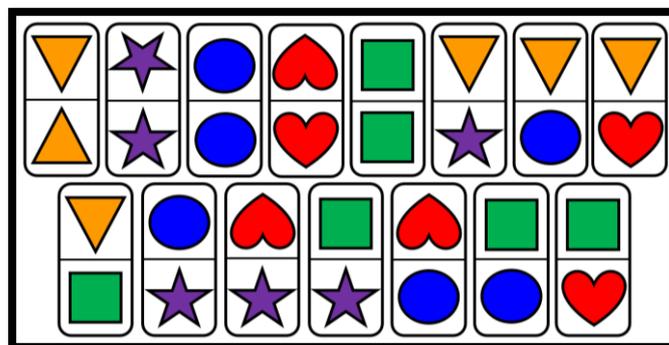


CARTAS DE MEMOTEST:

RECORTAR LAS CARTAS Y PEGARLAS EN CARTULINA DE COLORES DE 5 X 6 CM. (16 CARTAS)



DOMINÓ: RECORTAR LAS 15 FICHAS Y PEGARLAS EN CARTULINAS DE 3,5 X 7 CM.



Docentes: Correa, María Silvia- Díaz, Lorena del Valle

Profesores: Agüero, Belén (Artes Visuales)- Pelayes, Federico (Educación Física)

➤ ACTIVIDAD N°2:

CLASE DE ARTES VISUALES

Los papás le mostrarán la obra de arte a los chicos y le preguntarán qué ven. De ésta manera realizarán una lectura de imagen.

- ¿ Qué colores ven?
- ¿ Qué ven en la imagen?
- ¿Reconocen alguna forma?
- ¿Les gusta la obra de arte?



Luego de haber observado la obra de arte de “JOAN MIRÓ”, el adulto le dará una hoja blanca al niño, con diferentes materiales, como lápices de colores, crayones, témperas, lo que tengan en casa, creando su propia obra de arte desde su previa observación.

➤ ACTIVIDAD N°3: Juego de Correspondencia

Un niño que maneja de buena manera la correspondencia, adquiere capacidad de coordinar y ordenar.

Juego: Con el tablero de correspondencia y todas las fichas recortadas de cartón, el niño deberá ir colocando cada forma en el lugar correspondiente. Previamente al juego, el adulto le irá preguntando de qué color es cada ficha, al igual que su forma. Ejemplo:



Docentes: Correa, María Silvia- Díaz, Lorena del Valle

Profesores: Agüero, Belén (Artes Visuales)- Pelayes, Federico (Educación Física)

➤ ACTIVIDAD N°4:

CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Caminar libremente en punta de pie por todo el espacio. Luego trabajar con plato de plástico o tapa de tapers en forma de sombrero en la cabeza. Primero caminar, luego intentar correr sin que se caiga.

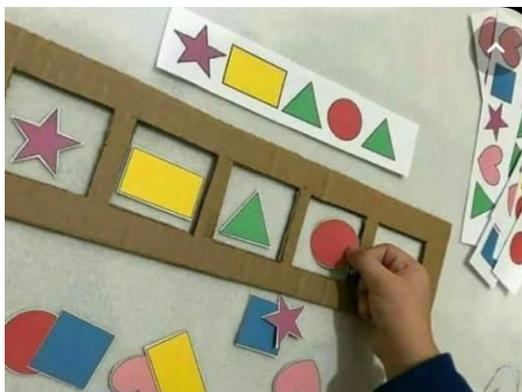
Juego. "carrera de chinos": Deberán jugar carreras simulando caminar como chinos, entre el adulto responsable y el niño sin que se les caiga el sombrero. Luego jugar quien quita el sombrero más rápido. SUERTE.

Descansar sentados en el piso, cantar una canción en familia. Lavarse bien las manos con agua y jabón.

➤ ACTIVIDAD N° 5: Juego de Seriación

El juego de seriación, promueve la habilidad manual y razonamiento, el cual el niño aprende a comparar entre varios elementos y ordenarlos en forma de serie, es decir, sucesivamente.

Juego: Hay 3 plantillas de seriación. Al igual que en el juego anterior, preguntar previamente los colores y sus respectivas formas. El juego consiste en que el adulto le colocará una plantilla en primer lugar al niño, en el cual deberá realizar la misma serie, con las fichas recortadas de cartón. Luego, con las plantillas restantes. Complejidad: colocar dos series juntas. Ejemplo:



➤ ACTIVIDAD N°6: Juego de la Lotería

La lotería al igual que el bingo, es un juego ideal para jugar en familia. Favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando a la imaginación; ejercitando la manipulación y observación, y así a la vez, enriqueciendo el vocabulario.

Juego: Con las mismas plantillas del juego de seriación, se utilizarán como tablero para éste juego. El juego consiste en que cada jugador, elija un tablero para jugar. El adulto o niño/a, tendrá las fichas recortadas de cartón, ya también utilizadas en los otros juegos, en

Docentes: Correa, María Silvia- Díaz, Lorena del Valle

Profesores: Agüero, Belén (Artes Visuales)- Pelayes, Federico (Educación Física)

E.N.I. N° 59- Sala 3 Años- Educación Inicial

una bolsa opaca, donde no se puedan ver. El mismo, irá sacando de a una ficha y “cantando” lo que saca. Por ejemplo: puede ser diciendo la forma (estrella, cuadrado, círculo, etc.) o por color. Si la ficha sacada, los jugadores las tienen en su tablero, deberán marcarla, colocando una piedrita, poroto, tapita, etc. Gana quien complete primero el tablero.

➤ ACTIVIDAD N°7:

CLASE DE ARTES VISUALES

Se retomará la obra realizada por ellos en la actividad anterior, observando las formas y colores. A continuación, con cartón, cáscara de huevo, papelitos de diario o lo que tengan en casa, realizar un recuadro para la obra de arte realizada por el niño. Una vez terminada y seca, pueden colgarla o decorar un lugar de la casa. ¡Suerte y a disfrutar!

➤ ACTIVIDAD N°8: Juego “El Memotest”

El memotest, es un juego maravilloso que permite al niño desarrollar su memoria, orientarse en el espacio y el reconocimiento visual, entre otros.

Juego: Con las cartas ya recortadas y pegadas en cartulinas en la actividad 1, se jugará el siguiente juego. Previamente, observar y describir cada carta. El juego, consiste en colocar todas las cartas con la imagen boca abajo. El primer jugador (adulto o niño/a), dará vuelta dos cartas; si éstas son iguales, se las llevará el jugador y en caso de que no, se volverán a dar vuelta en el mismo lugar. Luego volteará el otro jugador otras dos cartas. El objetivo será, formar la mayor cantidad de pares idénticas.

➤ ACTIVIDAD N°9:

CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Simular ser aviones libres por todo el espacio. Manejar simulando ser un avión despegando sobre la calle finita (líneas rectas dibujadas en el piso). Realizar bolsitas de arena o algún elemento similar. Trabajamos con bolsitas. Caminar libremente con la bolsita en la cabeza, en una mano y luego en la otra sin que se caiga, siguiendo recorridos del piso y sorteando obstáculos.

Juego. “hormiga carguera”: deberán buscar de a un elemento y pasar por arriba de la línea sin que se les caiga los elementos y transportar la mayor cantidad, de un extremo al otro si salirse de la línea marcada en el piso. SUERTE.

Guardar todos los elementos utilizados respirar profundo, tomar agua y lavarse bien las manos.

➤ ACTIVIDAD N°10: Juego: “Dominó de Formas y colores”

Docentes: Correa, María Silvia- Díaz, Lorena del Valle

Profesores: Agüero, Belén (Artes Visuales)- Pelayes, Federico (Educación Física)

E.N.I. N° 59- Sala 3 Años- Educación Inicial

El juego de dominó promueve la atención- concentración, la memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. También habilidades interpersonales siendo un juego ideal para jugar en familia.

Juego: Con las fichas ya preparadas en la actividad 1, se jugará a éste juego. En primer lugar, para la comprensión del niño, el adulto le entregará las fichas observando formas y colores. A continuación, explicar al niño/a que coloque una ficha y busque entre las otras, una forma igual a la ya colocada y las vaya uniendo formando un camino.

Luego de haber jugado solo/a, y haber comprendido que hay que ir uniendo las fichas, se podrá jugar de a 2 jugadores y luego ir sumando más jugadores.

De 2 o más jugadores, el juego consiste en colocar todas las fichas “boca abajo” y mezclarlas entre sí. Elegir 5 fichas cada uno y de las sobrantes sacar una y colocarla en el medio de la mesa. Comienza el niño/a colocando una ficha que coincida con alguna de las formas con la que ya está. En caso de no tener, roba una del pozo (si no coincide pasa). Luego es turno del adulto, de la misma forma. Gana quien se descarte primero. Es importante aclarar, que en éste juego se trabaja el turno de espera en el niño, sabiendo cuando le toca su turno y con reglas simples.



DIRECTORA: VIOLETA BEATRIZ CASTRO

Docentes: Correa, María Silvia- Díaz, Lorena del Valle

Profesores: Agüero, Belén (Artes Visuales)- Pelayes, Federico (Educación Física)