

GUIA PEDAGOGICA N° 6

ESCUELA: J.I.N.Z N° 31

Docente: Vega María Alída

Docente: Gelvez Fabiana

Profesor de educación física: Aguirre Hugo

Profesor de educación musical: Fernández Enzo

Nivel: Inicial

Sala: 4 años

Turno: Mañana y tarde.

Título: ¡En familia juego y aprendo en casa!

Dimensión: Dimensión transversal Juego

Contenido: Conocimientos de algunos juegos, que tiene valor para la cultura del niño, y su familia.

Martes 26 de mayo

Actividad N° 1 <https://youtu.be/44VAdxjvDw>

Juego barquito de papel, observamos el siguiente video, de cómo hacer un barquito de papel

Con la ayuda de un mayor, vemos el video que me envió la señorita, con las instrucciones de cómo hacer un barquito de papel, luego de hacerlo lo ponen en el agua y soplando lo empujan. Gana el que primero llega a la meta.

Miércoles 27 de mayo

Actividad. N° 2

Juego de memoria ¿Quién se fue?

Se podrá jugar de dos o más participantes.

DOCENTES: VEGA MARIA ALIDA, GELVEZ FABIANA AGUIRRE HUGO, FERNANDEZ ENZO

Colocar algunos objetos en una bandeja o mesa (comienza con cuatro y luego aumenta gradualmente) el participante los mirará durante unos segundos, luego se dará la vuelta y un integrante quitará uno de ellos. Tendrá que adivinar cuál falta.

Actividad N° 3 MUSICA Contenido: Exploración sobre los diferentes modos de producir sonidos

¡Hola chicos!!! Hoy vamos a jugar con los pregones del 25 de mayo. Escuchando la siguiente canción <https://youtu.be/yRrHzT9ct/A>

Jueves 28 de mayo

Actividad N° 4

"Velero":
Vendo velas y velitas
para alumbrar las casitas.
Vendo velas y velones
para alumbrar los balcones.
Vendo yo, vendo yo
todo lo que necesita.

El 28 de mayo es declarado, en memoria de Rosario Vera Peñaloza, como "Día Nacional de los Jardines de Infantes" y "Día de la Maestra Jardinera" en Argentina. Rosario Vera Peñaloza. Dedicó su vida a la enseñanza y fundó el primer jardín de infantes argentino. Y falleció el 28 de mayo de 1950 y es por eso que los 28 de mayo se festeja el día Nacional de los jardines de infantes y el día de la maestra jardinera.

Y como este es un día muy especial les propongo todos en familia confeccionar un sombrero de la alegría, si tienen uno lo pueden adornar con lo que tengan y luego les pueden sacar una foto para compartir con todos los amiguitos del JINZ.

Actividad N° 5 EDUCACIÓN FÍSICA

Contenido: “Acciones motrices que implican coordinación de habilidades motoras básicas de tipo locomotivo y no locomotivo”.

- Lavarse las manos con agua y jabón durante 40 segundos.
 - Caminar por un espacio libre, caminar en puntas de pie, caminar sobre los talones. Repetir dos a tres veces.
 - Saltar con un pie, saltar con dos pies. Saltar levantando manos.

DOCENTES: VEGA MARIA ALIDA, GELVEZ FABIANAAGUIRRE HUGO, FERNANDEZ ENZO

- Con ayuda de un integrante de la familia, hacer rodar el alumno, este debe estar tendido en el suelo. Hacia un lado y hacia otro.
 - Rodar sobre un colchón o colcha vieja.
 - Rodar sobre superficies cortas, largas, angostas, anchas.
- ❖ Juego: “Mareados”: con la mayor cantidad de integrantes de la familia: a la consigna de “ya” todos comenzaran a girar sobre sí mismos. A la consigna de “alto” deben realizar acciones según la voz de mando designe: por eje: caminar en cuatro patas, quedarse quietos como estatua en un solo pie, dar saltos hacia adelante, saltos laterales, etc...

Por ultimo lavar manos con jabón durante 40 segundos

Viernes 29 mayo

Área: Educación Artística Plástica

Actividad N° 6 Modelo con greda

- Con algún integrante de la familia busque greda, coloque agua necesaria hasta formar una pasta que no se pegue en las manos.
- Juegue a armar diferentes figuras, desarme y vuelva a armar.
- De las figuras que armó deje secar la que más le gustó.
- Cuando esta seca pinte con témperas con ayuda de un mayor.



Lunes 1 de junio

Actividad N° 7

Juguemos al loro, en familia

Se puede jugar de dos participantes: el juego comienza de tres palabras, puede ser nombres de animales o frutas, hay que repetir las en el mismo orden, por ejemplo, gato, perro, vaca. Agregar una nueva palabra cada vez. Cuando el integrante se equivoque, le toca el turno a otro, gana él que dijo más palabras sin equivocarse.

DOCENTES: VEGA MARIA ALIDA, GELVEZ FABIANAAGUIRRE HUGO, FERNANDEZ ENZO

Actividad N° 8

Juego del bowling

Se puede jugar de dos o más jugadores

Materiales que se necesitan

6 botellas plásticas de ½ litro

1 pelota de trapo o la que tenga

Papel y lápiz

Cada jugador tendrá tres oportunidades para derribar botellas con la pelota y tomará nota del puntaje obtenido.

Ganará el jugador que más puntos obtuvo. Cuando terminen 3 rondas de juego.

Martes 2 de junio

Actividad N° 9

Juego: gallinita ciega

En el patio, se hace una ronda con todos los integrantes, (puede ser de tres o más integrantes), en el centro de la ronda se coloca el que hará de gallina ciega, se le vendan los ojos y se dice:

-Gallinita ciega ¿Qué se te ha perdido?

-Una aguja y un dedal.

-Yo te lo tengo y no te lo voy a dar.

-Bueno date una vuelta y échate a buscar.

La tarea de la gallinita ciega consiste en atrapar a alguno de los otros integrantes del juego, siempre a ciegas y los integrantes intentan despistarla, pasando cerca, gritándole y tocándola. Cuando la gallinita tenga a uno, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Al que lo atrapa hará de gallinita ciega.

Miércoles 3 de junio.

Actividad N° 10

DOCENTES: VEGA MARIA ALIDA, GELVEZ FABIANAAGUIRRE HUGO, FERNANDEZ ENZO

Antón pirulero video <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/100985>

Se necesitan no menos de cuatro jugadores. Dispuestos en una ronda, eligen un director de la orquesta. Los integrantes de la ronda comienzan a cantar. Antón, Antón, Antón pirulero, cada cual, cada cual, que atienda su juego y el que no y el que no una prenda tendrá!

Mientras todos cantan el director de orquesta hace la mímica de un instrumento musical, que los demás imitan inmediatamente, al cabo de un tiempo, el director cambia la mímica por la de otro instrumento, y cada vez los demás deben imitarlo, lo más rápidamente posible, el que se equivoca paga prenda. La prenda consiste en saltar en un pie, hacer como el sapito, saltar como el canguro, etc.

Actividad N° 11 Música

Recuerdan los pregones de la clase pasada, con la ayuda de la familia intentaremos decirlo hablando primero, luego lo diremos cantando.

Ahora imaginamos que el velero se escucha lejos y cerca, decimos el pregón suavemente y fuerte.

¡Si algún mayor te enseña algún pregón actual (verdulero, botellero, etc.) puedes aprenderlo y si te animas lo compartes con tu Señor!!!

Jueves 4 de junio

Actividad N° 12

Juego al tejo o rayuela <https://youtu.be/nHWUSxlaasg>

Les propongo dibujar un tejo tradicional en el suelo, en los casilleros dibujará diferentes diseños.

- Algún mayor de la familia dibuje en el suelo un tejo.
- El alumno dibujará en cada casillero un dibujo distinto según el número que corresponda.
- Dibuje por ejemplo en el primer casillero **un sol**, en el segundo casillero **dos flores**, en el tercer casillero **tres manos**, en el cuarto casillero **cuatro manzanas** y así hasta llegar al casillero número ocho. **¡¡A divertirse en familia!!**



Actividad N° 13 Educación Física

- **Contenido: “Cuidado del propio cuerpo y del otro”.**
- Lavarse las manos con agua y jabón durante 40 segundos.
 - Caminar por un espacio libre, caminar en puntas de pie, caminar sobre los talones. Repetir dos a tres veces.
 - Saltar con un pie, saltar con dos pies. Saltar levantando manos.
 - Con ayuda de un integrante de la familia, rodar con el alumno al mismo tiempo.
 - Comenzar de pie.
 - Comenzar de cuclillas.
 - Caminar y rodar.
 - Hacer pequeños recorridos rodando.
 - Hacia adelante.
 - Hacia atrás.
 - Lateralmente.
- ❖ Juego: “Satélite” con ayuda de un integrante de la familia, uno se mueve libremente por un espacio libre y el otro gira a su alrededor como si fuera satélite suyo.
 - Por ultimo lavar manos con jabón durante 40 segundos.

Viernes 5 de junio

Actividad N° 14

Juego: El huevo podrido <https://youtu.be/7V0TgzgfCJc>

Los jugadores se sientan en el suelo, en ronda, salvo uno previamente elegido. Él debe dar vueltas y correr alrededor de la rueda, mientras todos cantan:

Jugando al huevo podrido se lo tira al distraído, si el distraído lo ve, huevo podrido es. A cierto punto debe colocar el huevo que será hecho de trapo, detrás de alguien, sin que este se dé cuenta. Cuando el que ha recibido el huevo podrido se da cuenta, sale corriendo atrás del otro para alcanzarlo antes que el primero se siente en el lugar dejado libre. Si lo atrapa, el atrapado se sienta en el medio. En todos los casos, el segundo pasa a ser el huevo, y el juego vuelve a empezar.

Directora Liliana Bustos