

**J.I.N.Z N°42, SECCION 4 AÑOS**  
**ÁREA CURRICULAR: AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL**

**ESCUELAS:**

- PRESIDENTE HIPÓLITO YRIGOYEN
- MARÍA LUISA VILLARINO DE DEL CARRIL.
- CAMPAÑA DEL DESIERTO
- FAUSTINA SARMIENTO DE BELIN

➤ **DOCENTES:**

➤ JIMENA BAZAN; MARIELA VILLA; VICTORIA KADI; SILVANA SALINAS; ADRIANA VILLARROEL; VERÓNICA BUSTOS. ANDREA MOLINA (Área: Educación Física); MALVINA SAAVEDRA (Área: Música); PAULA GONZALEZ (Área: Plástica)

**NIVEL INICIAL:** SALA 4 AÑOS.

**TURNO:** MAÑANA –TARDE.

**ÁREA CURRICULAR:** COMUNICATIVA Y ARTÍSTICA.

**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** ¡ME QUEDO EN CASA JUGANDO!

**CONTENIDOS:**

- Habla con adecuación al destinatario y en situación comunicativa: Conversación y diálogo.
- Apropiación y aceptación de los roles en el juego.

**MÚSICA:**

- Movimientos Corporales: sonidos y juegos para acompañar canciones.
- Exploración de Fuentes Sonoras y modos de producir sonidos: Cotidiáfonos.

• **ARTES VISUALES. PLÁSTICA:**

- Espacio bi y tridimensional. Colores primarios.

• **EDUCACIÓN FÍSICA:**

- Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo y manipulativo.
- Juegos con refugios que brinden seguridad y protección.
- Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo y manipulativo.
- Juegos con refugios que brinden seguridad y protección.

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 9**

**ACTIVIDADES:**

**ACTIVIDAD N° 1**

Realizar un juego de emboque (cancha de fútbol), utilizar una caja de zapatillas con la tapa para arriba; perforar un hueco en unas de sus extremidades para marcar la zona del

Docentes: Jimena Bazán-Mariela Villa-Victoria Kadi-Silvana Salinas-Adriana Villarroel-Andrea Molina-

Malvina Saavedra-Paula González

ÁREA CURRICULAR: AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL

arco. Colocar tapitas en forma de pelotitas, y con el dedo debe ir embocando y haciendo sus propios goles.

Anotar en forma de círculos, los goles realizados. Para finalizar, el ganador es el que tiene más cantidad de círculos.



ÁMBITO: ARTES VISUALES-  
PLÁSTICA

- a- Los colores primarios no se pueden obtener mediante la mezcla de ningún otro color. Ellos son el rojo, amarillo y azul.
- b- Confeccionar “un estanque” utilizando un balde o fuentón con agua, tapas de botellas de los colores primarios y dos palitos de madera o lapiceras. c- Colocar en el agua las tapas y “pescarlas”, utilizando los palitos o lapiceras. Jugar por color separando las tapas azules, tapas amarillas, las tapas rojas y colocarlas en otro recipiente.



**ACTIVIDAD N°2**

ÁMBITO: MÚSICA a-Jugar a las Serpientes: <https://youtu.be/q8dilxHvbiM> .Sentados en el suelo, piernas cruzadas, con la cabeza entre ellas; a modo de cesto o canasto. Cuando suena la música, ir levantándose lentamente simulando el movimiento de la serpiente que sale de su cesto. Una vez de pie, mover el cuerpo acompañando el ritmo de la música, desplazándose por el espacio buscando e invitando a otros participantes (tocar con la mano a otras personas que pueden incorporarse) para formar una serpiente en movimiento.

b-Buscar 2 o 4 tapas de salsas o de coca cola, (tiene que ser metálica) para realizar castañuelas caseras. Pegarlas en los extremos del cartón como muestra la imagen.

Docentes: Jimena Bazán-Mariela Villa-Victoria Kadi-Silvana Salinas-Adriana Villarroel-Andrea Molina-

Malvina Saavedra-Paula González

**J.I.N.Z N°42, SECCION 4 AÑOS**  
**ÁREA CURRICULAR: AMBIENTE NATURAL Y SOCIO-CULTURAL**



Decorar, y explorar el sonido que producen al golpear las tapitas entre sí.

c- Acompañar con el sonido de las castañuelas, la canción de la serpiente.

**ACTIVIDAD N°3**

Observar el video: <https://youtu.be/OaCs6Nf3IWc> ,para la construcción del barquito de papel (con cualquier papel que tengamos en casa). Colocar agua en un recipiente, ubicar dos o más barquitos. Esta carrera consiste en llegar hacia el otro lado, los participantes tienen que soplar y el primero en llegar, es el que gana.

**ÁMBITO: EDUCACIÓN FÍSICA**

A) Entrar en calor con movimientos circulares de ambos brazos, abrir y cerrar piernas, saltar, levantar rodillas y trotar en el lugar. Realizar 5 repeticiones de cada ejercicio. B) Actividades de repaso: dibujar 2 figuras en el piso (un cuadrado y un círculo) con tiza, cinta papel, o lo que tengan en casa, de 50 cm x 50 cm, con una distancia de 2 metros entre ellos. C) Pararse en el medio de las dos figuras; a la orden, estar atento y correr a colocar la parte del cuerpo que se mencione, volver al medio y esperar la próxima orden a realizar por ej.: saltar como canguro hasta el círculo y colocar la mano, o ir como perrito al cuadrado y colocar pie. Repetir 6 veces nombrando distintas partes del cuerpo y distintos desplazamientos. D) Juego: “La Caja de Tela de Araña”. Buscar un lugar más pequeño de la casa donde puedan realizar con totora, piolín o lana, una” tela de araña”, colocar una caja con 5 tiras adentro de 80 cm aproximadamente, a la orden, pasar por la tela de araña, llegar a la caja, sacar una piola y atar en la parte del cuerpo que el adulto diga, volver por la tela de araña, dejar la tira y volver hasta realizar las 5 pruebas. Volver a la calma con ejercicios de elongación.

**ACTIVIDAD N°4**

Buscar el juguete preferido (auto, muñeca, oso de peluche, jueguito de té, mate, etc.). Ubicar en algún rincón de la casa y contar (mientras un adulto lo filma): ¿Por qué es su juguete preferido?, ¿Quién se lo regaló?, ¿Le pusieron algún nombre en especial?, ¿Cuál?, ¿Por qué eligieron ese nombre?, ¿Qué les hace feliz de ese juguete?, ¿Está bien que lo

Docentes: Jimena Bazán-Mariela Villa-Victoria Kadi-Silvana Salinas-Adriana Villarroel-Andrea Molina-  
Malvina Saavedra-Paula González

comparta?, Si no lo pueden filmar, registrar en un papel (un adulto). Para finalizar, jugar con el juguete.

**ACTIVIDAD N° 5**

“El Juego del Dado”.

Recortar un cartón de huevos con 6 unidades y un dado, hecho con cartulina o papel duro, semillas, fichas, botones o piedritas. Participan hasta cuatro jugadores. Elegir una columna (identificada con una carita o color) poner números a los casilleros de cada fila: 1,2,3,4,5,6. Cada jugador tiene 3 tiros; en cada tiro debe colocar, en el lugar que indica el dado, la misma cantidad de semillas. Ejemplo: tirar tres veces el dado, en cada tiro avanzar hasta el número que indica el dado y poner la misma cantidad de semillas. Finalizar los tiros de los participantes, cada uno cuenta la cantidad de semillas, y gana el que tenga más.

**ACTIVIDAD N° 6**

Observar el video “El tren de Bob” : [https://youtu.be/PX9fF\\_-UFTk](https://youtu.be/PX9fF_-UFTk)

- A. Comenzar por el tren de los números y luego con ayuda de algún adulto, contar la cantidad de objetos que hay en cada vagón, hasta el número 10. Luego contar solitos solo los vagones hasta el número 5 en voz alta.
- B. La segunda parte del video; observar los colores (primarios y secundarios) uno por uno, y después de ver las imágenes, las veces que sea necesario, repetir los colores a medida que aparezcan.
- C. Para finalizar, jugar al Veo- Veo.

**ÁMBITO: ARTES VISUALES-PLÁSTICA**

- a) Enhebrar formando figuras.
- b) Es necesario utilizar lana o hilo sisal y fideos: tubo, mostacho, codo, etc.
- c) Pegar los fideos en una base de cartón y pasar la lana o hilo por los orificios, formado diferentes tipos de diseños (colocar plasticola o cinta a la punta del hilo o lana para evitar q se abra).



Docentes: Jimena Bazán-Mariela Villa-Victoria Kadi-Silvana Salinas-Adriana Villarroel-Andrea Molina-

Malvina Saavedra-Paula González

**ACTIVIDAD N° 7**

Vamos a jugar, enhebrando la zapatilla. Dibujar en un cartón duro, la forma de una zapatilla, recortar y agujerear por donde pasa el cordón. Con un cordón, piola o piolín enhebrar la zapatilla, se pueden hacer dos, para competir con otro.



**ÁMBITO: MÚSICA:** a-Escuchar atentamente el contenido de la siguiente canción:

“Escarabajos Maracas” <https://youtu.be/yXp51Nv5Avk> b- Al ritmo de la música realizar todo lo que indica la canción (arriba, abajo, a un lado y al otro) primero solo con los brazos. b- Buscar dos maracas (pueden ser las que se ocupan para fiestas de cumpleaños). También se pueden construir con materiales, tales como: vasos plásticos de yogurt, rellenos de arroz, mijo, arena, etc. Utilizar la creatividad en la elaboración de las mismas. c-Con las maracas en manos, escuchar la música, mover el cuerpo siguiendo el ritmo y realizar las acciones que allí se mencionan. Acompañar con las maracas cada una de las acciones. d- Invitar a otros miembros de la familia a cantar, bailar y acompañar con maracas, cotidiáfono o elemento sonoro la canción propuesta.

**ACTIVIDAD N°8**

“Juego Carrera de autos”

**Materiales:** Un tablero, dos autitos o fichas, dos dados, uno para cada jugador. Ubicar sus autos en la largada y tirar el dado en forma simultánea, avanzar tantos casilleros como indica el dado. Gana el jugador que llega a dar dos vueltas completas.



**ÁMBITO: EDUCACIÓN FÍSICA**

A) Entrar en calor, con una música divertida., mientras dura la canción, bailar, saltar o correr, cuando la música se detenga, quedar como estatuas. B) Continuar con Actividades de repaso. Dibujar en el piso con tiza, cinta papel, piolín o lo que tengan en casa, una escalera de 5 cuadrados y al final a 2 metros de distancia colocar una pelota mediana, puede ser de media o papel. A la orden saltar la escalera, al llegar al final correr

Docentes: Jimena Bazán-Mariela Villa-Victoria Kadi-Silvana Salinas-Adriana Villarroel-Andrea Molina-

Malvina Saavedra-Paula González

hasta la pelota y realizar lanzamientos, ejemplo: saltar con 2 pies juntos, correr buscar la pelota y lanzar con ambas manos lo más alto posible, volver y realizar otro tipo de salto y lanzamiento. Repetir 5 veces. Juego: El lobo y el cerdito: en un espacio de la casa confeccionar 3 casitas, colocar 6 sillas: 2 primeras, a un metro de distancia entre ellas, atar y colocar una cortina de tiritas de papel, telas o totora (1er casita), las otras 2 sillas más alejadas colocar igual, pero con una sábana sobre ellas (2 da casita), y la 3er casita, colocar cajas de zapato o de mercadería apiladas formando una pared de 80 cm de alto aproximadamente, con peluches o pelotas de papel pequeñas escondidas detrás. Al escuchar el audio de la profesora, un adulto realiza todo lo que hace el lobo: derriba las casitas para atrapar al cerdito, y el cerdito escapa. Volver a la calma con ejercicios de elongación.

### **ACTIVIDAD N°9**

#### **“La Búsqueda del Tesoro”**

Este juego consiste en esconder un objeto en cualquier parte de la casa, dibujar un mapa del tesoro e indicar dónde está el mismo escondido y los obstáculos que tendrán que sortear. La persona que haya escondido el objeto, da pistas y acertijos para que los demás puedan descubrir dónde está el tesoro.

### **ACTIVIDAD N°10**

Llamar por teléfono a alguno de sus abuelos u otro familiar, conversar y contar todos los juegos realizados en casa. Preguntar a qué jugaban, cuando eran pequeños.

Jugar a los juegos mencionados por los abuelos o familiar.

Para finalizar, confeccionar un balero, siguiendo las indicaciones: con media botella de plástico, hilo. En un extremo atar el hilo desde el “pico” de la botella y el otro a la tapita, en dicho video se mostrará cómo se juega: <https://youtu.be/cXklqWZAn0>



**Directivo: Sandra Sánchez**

**Vice directivo: María Isabel Carmona**

Docentes: Jimena Bazán-Mariela Villa-Victoria Kadi-Silvana Salinas-Adriana Villarroel-Andrea Molina-  
Malvina Saavedra-Paula González