

JINZ N°4- Escuelas: Florencia Nightingale – Juan I. Gorriti- Bartolomé del Bono- Autonomía del Bono- Domingo de Oro- Plurisala- 3y4 Años- Guía N° 6.

ESCUELA: Florencia Nightingale- Juan Ignacio Gorriti- Bartolomé del Bono- Autonomía del Bono- Domingo de Oro

DOCENTES: Bertomeu María Inés, Cañizares Elida, Gómez Lucia, Vera María Noel.

NIVEL: Inicial: Sala de 3 años

TURNO: Mañana y Tarde

ÁREA CURRICULAR: Integradas

TÍTULO DE LA PROPUESTA: *“JUEGOS DE AYER Y HOY”*

CONTENIDOS

Juegos Tradicionales. Escucha y disfrute de juegos de antes y de ahora.

En estos tiempos de pandemia donde estamos en casa compartiendo muchos momentos en familia que mejor que recordar juntos como era la vida en la época de 1810.

De esta manera valoraremos la historia a través de la comparación de los cambios y permanencias a partir de los juegos y juguetes, desde esa época hasta la actualidad.

ACTIVIDADES

- **Día 1. Dimensión: Comunicativa y Artística - Ámbito: Literatura Infantil**

Dimensión comunicativa y Artística- Ámbito: Teatro

Dramatizar en casa y en familia el pequeño relato. Pueden colocarse vestimenta a gusto para poder crear en el niño un momento de goce por la actuación.

- **Día 2. Ámbito - Juego**

Jugamos a “juegos de ahora”

JINZ N°4- Escuelas: Florencia Nightingale – Juan I. Gorriti- Bartolomé del Bono- Autonomía del Bono- Domingo de Oro- Plurisala- 3y4 Años- Guía N° 6.

Compartir un momento de juego en familia. Podemos elegir un lugar en especial, en el piso, en la mesa. Dejar que el niño traiga los juguetes que quiera. Y dejar que él explique cómo jugar.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

Actividades

Inicio:

Entrada en calor, desplazarse en distintas direcciones y sentido, experimentar distintos movimientos con aros en forma libre, desplazarse más rápido o más lento según se indique.

Desarrollo:

Realizar movimientos circulares con el aro en distintas partes del cuerpo, desplazarse haciendo rodar el aro, crear movimientos y juegos con el aro en forma individual o con algún integrante de la familia

Trotar adelante o atrás de algún integrante de la familia, colocarse detrás o delante de un elemento.

Juego

Gallo o gallinita ciega (ERA UN JUEGO DE ÉPOCA COLONIAL DONDE JUGABAN TODOS LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA.) Un integrante de la familia hace de gallinita ciega, se le vendan los ojos, se les da unas vueltas, y debe atrapar a uno de los jugadores, quien quedara para ocupar ese lugar.

Cierre:

Vuelta a la calma recostado boca arriba algún integrante de la familia canta una canción

- **Día 3. Ámbito – Juego**

Para los niños de antes jugar era muy divertido y no había excusas. Uno de sus juegos favoritos eran las bolitas. Y no era nada más y nada menos que piedras que recogían de la calle. Salimos al patio de casa a buscar piedritas. Y jugamos con nuestros niños. También

JINZ N°4- Escuelas: Florencia Nightingale – Juan I. Gorriti- Bartolomé del Bono- Autonomía del Bono- Domingo de Oro- Plurisala- 3y4 Años- Guía N° 6.

podrán sacar fotos si tienen balitas de la actualidad para hacer una comparación.

•Jugar a “piedra, papel o tijera”, hacer un concurso de ese juego registrando los resultados, en parejas.

- **Día 4. Dimensión comunicativa y Artística. Ámbito: Plástica**

Realizar un balero en familia. Un juguete de la época.

Materiales: un palito, piola o lana, un tarrito de arvejas, yogurt, o mitad de botella.

Ámbito: Juego

Enseñarle al niño como se jugaba con el juguete realizado. Podrán registrar el momento con una foto o video para ser enviada después.

- **Día 5. Dimensión comunicativa y Artística. Ámbito: PLÁSTICA**

En familia construimos un barrilete. Pueden utilizar los materiales que quieran y hacerlo a gusto.

Ámbito: Juego

En familia hacemos volar el barrilete. Una vez en el cielo podrán sacarle una foto para compartir el momento.

- **Día 6. Dimensión Personal y social.**

Investigamos: Preguntar a los abuelos a que jugaban antes, algún integrante de la familia puede ir anotando lo que nos cuenta para no olvidar. Pueden preguntar ¿Cómo aprendieron a jugar? ¿Quién les enseñó? Si ya existían de antes o si lo inventó. Observar en caso de que tengan fotografías y/o videos.

- **Día 7.**

ÁREA CURRICULAR EDUCACIÓN FÍSICA

Inicio: Entrada en calor. Desplazamiento solito y con elementos (lo que quieran). Desplazamiento hacia los costados, hacia adelante, hacia atrás.

JINZ N°4- Escuelas: Florencia Nightingale – Juan I. Gorriti- Bartolomé del Bono- Autonomía del Bono- Domingo de Oro- Plurisala- 3y4 Años- Guía N° 6.

Desarrollo: Parte principal lanzamiento de pelotitas de medias con una mano, luego con la otra, luego con las dos a la vez. Luego golpear con un pie y con el otro la pelotita de media. Con la pelotita de media lanzarla, luego hacerla picar y golpearla con los pies.

Algún integrante de la familia se pondrá al sol, reflejando la sombra le dirá al pequeño que pise un brazo, el otro, una pierna, la otra pierna.

Juego: Sin que se caiga la empanadita caliente (MEDIO DE TRANSPORTE DE LAS VENDEDORAS DE EMPANADA DE LA ÉPOCA) le pediremos a algún integrante de la familia una canastita donde pondremos una pelotita de media (será nuestra empanada), nos trasladaremos con la canastita en la cabeza unos dos metros sin que se caiga, ida y vuelta.

Cierre: Vuelta a la calma: estatuas congeladas. Primero somos estatuas a medida que sale el sol nos vamos derritiendo de apoco.

JUEGO DE LA RAYUELA

Se dibuja en el piso en forma de cuadro para saltar con un pie o dos, se va enumerando y al final se hace un cielo, se juega con una teja o piedra, cuando se equivoca en saltar, pisar la línea o la teja no cae donde corresponde, el participante pierde. Conocido también como tejo.

Día 8: Dimensión Comunicativa y Artística.

Jugamos a las rondas. Podemos jugar todos juntos en familia. Nos tomamos de las manos y cantamos esta pequeña canción.

LA RUEDA DE LA BATATA

A la rueda de la batata comeremos ensalada

Como comen los señores naranjitas y limones

Arrullé, arrullé, sentadito me quedé

JINZ N°4- Escuelas: Florencia Nightingale – Juan I. Gorriti- Bartolomé del Bono- Autonomía del Bono- Domingo de Oro- Plurisala- 3y4 Años- Guía N° 6.

En un tarro de café con pan francés.

Ámbito Juego

¿LOBO ESTAS?

Para jugar en familia hacer una ronda todos tomados de las manos y un integrante será el lobo y se parará dentro de la ronda.

EL JUEGO DEL GALLITO CIEGO

Los niños forman una ronda, uno de los niños se tapa los ojos y es el gallito ciego. Los otros niños le preguntan

- *¿Gallito ciego que se te ha perdido?*
- *Una aguja y un dedal*
- *Yo te la tengo y no te la quiero dar*

El niño que es el gallito debe pillar a un compañero

- **Día 9: Ámbito Juego**

Jugamos a la mancha. Un participante mancha a los otros jugadores quienes deben correr para que este no los atrape.

Cuando se mancha a otro participante, este debe manchar a sus compañeros

LA ESCONDIDA

Se debe elegir a un participante, quién contará y todos los demás jugadores se esconderán. Cuando el que cuenta sale a buscar a sus compañeros, los otros corren para hacerle piedra y así sucesivamente.

- **Día 10: Dimensión Comunicativa Y Artística. Ámbito: Literatura Infantil**

Aprendemos la poesía *“Porque sos mi señorita”*

Porque sos mi señorita

hoy te quiero regalar

**JINZ N°4- Escuelas: Florencia Nightingale – Juan I. Gorriti- Bartolomé del Bono-
Autonomía del Bono- Domingo de Oro- Plurisala- 3y4 Años- Guía N° 6.**

*un manojo de deseos
para que puedas soñar,
un ramito de violetas para que puedas guardar,
el más dulce de mis besos
y un te quiero de verdad.*



Dimensión Comunicativa y Artística. Ámbito Plástica

Me dibujo con mi señorita. Algún familiar puede escribir la poesía en un papel y sacarte una foto con el guardapolvo del jardín para mandarle a tu maestra por el día de los jardines de infantes y la maestra jardinera.

Directora: Silvia Romera

Vice- Directora: Alicia Artaza.