

GUÍA PEDAGÓGICA N° 2

❖ **Escuela: J.I.N.Z N° 39**

❖ **Docentes:**

Bustamante, Analía

Fernández, Viviana

Carrera, María Eugenia

Corzo, Graciela

Echegaray, Daniela

Oyola, Mayra

❖ **Profesores:**

Muñoz Gabriel (Ed. Física)

Vergara Viviana G. (A. Visuales: Plástica)

Toledo Ana Belén (Ed. Musical)

Lencinas, Graciela (Ed. Musical)

❖ **Nivel Inicial. Sección 5 años**

❖ **Turno: Mañana y Tarde**

❖ **Área Curricular: Dimensión “Formación Personal y Social”**

❖ **Título de la propuesta: “Llegó la hora de jugar en familia”**

❖ **Contenido seleccionado:**

- **Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales o regionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.**
- **Disfrute y placer por los juegos tradicionales.**
- **Habla y escucha. Literatura infantil**

Propuesta de actividades para realizar en familia, durante el receso escolar preventivo.

Día 1

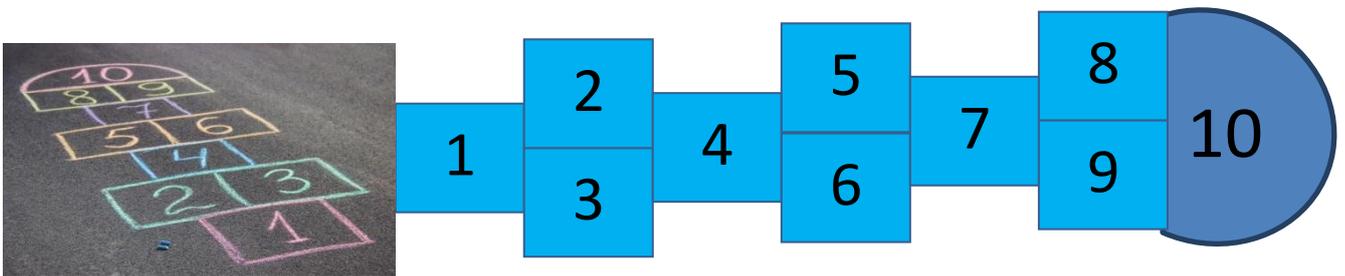
- Invitación a los padres a conversar con los chicos acerca de los juegos: preguntándoles:
- Si les gusta jugar? ¿Cuáles son sus juegos favoritos?
- Preguntarles si escucharon hablar de los juegos tradicionales.
- Explicarles porque se llaman así. Los papás deberán contarles a qué juegos jugaban ellos cuando eran pequeños y cuáles eran sus juguetes.
- ¿A qué jugarían los abuelos? y si le preguntamos un abuelito o abuelita a qué jugaban? – Papá o Mamá anota la respuesta. Pedirle a algún abuelito/a si puede filmar un video explicativo jugando a la payana, o a otro juego que jugaba en su niñez.

Ahora la señorita les propone jugar en familia a algunos juegos tradicionales:

Jugamos al tejo o rayuela:

1. Para comenzar este juego, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cuadrados con números del 1 al 10.

2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana, cáscara de naranja o mandarina o maderita plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con el elemento en la mano, y ha de lanzarlo. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.
5. Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera del cuadrado o pisar una línea



Con ayuda de un adulto anotamos los nombres de los participantes en una tabla para anotar los puntos. El que primero llegue a 10 ¡GANA!

Ejemplo:

MAMÁ	PAPÁ	HERMANO	YO
5	3	8	10
00000			

- Registro el número en el cual quede cuando finalizó el juego.
- Dibujo tantas pelotitas como me indica el número y las pinto.
- Ahora a jugar!!!! recuerda que debes esperar tu turno y al terminar ordenar todo y lavarte las manos.

DÍA 2

EL JUEGO DEL ANILLO:

Todos sentados en ronda o en línea, cada uno tiene que unir las palmas de sus manos como si fuera un cuenco para beber agua, pero más cerradas. El que tiene el anillo o lo sostiene poniendo las manos en igual posición y escondiendo el anillo entre sus palmas va por la ronda pasando sus palmas por entre las de cada uno de los niños, y con mucho disimulo deja caer el anillo en las manos de alguno de ellos. Sigue pasando



hasta llegar al final de la ronda como si el anillo estuviera aún en su poder. Una vez que pasó por todas las manos, elige a alguien que adivine.

¿Quién tiene el anillo?

Todos los integrantes deben seguir con las manos en la posición inicial de modo que nadie se dé cuenta si lo tiene o no. El desafío está, justamente, en disimular y que nadie note quién tiene el anillo. Hasta que uno adivina y pasa a ser quien tiene el anillo.

a) ¿Te gustó el juego? b) ¿Cuántas personas jugaron? c) ¿Quiénes adivinaron?

Una vez finalizado el juego pedimos a los papás una hoja tamaño A4 y en ella dibujo al integrante de mi familia que ganó el juego y escribo su nombre.

DÍA 3

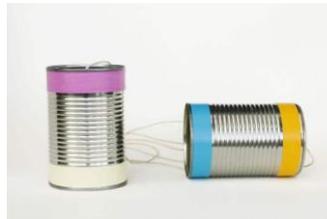
Juego: TELEFONO:

Materiales:

- Lata de arveja o choclo
- Cuerda de cualquier material

Es un teléfono en el cual tienes que hablar por el interior de una de las latas, cuando el otro coloca la oreja dentro de la otra lata es posible la comunicación a una distancia muy larga realmente, debido a que esas ondas del sonido se transmiten por el hilo.

Para construir con ayuda de la familia



La propuesta para esta actividad es que el niño deberá memorizar el siguiente trabalenguas:

COCODRILO COME COCO,
MUY TRANQUILO, POCO A POCO.
Y YA SEPARÓ UN POQUITO
PARA SU COCODRILITO.



- Una vez memorizado el trabalenguas se lo tenemos que decir por el teléfono a algún integrante de la familia.
- Una vez finalizado el juego le contamos a los papás si nos gustó el juego
- ¿Con quien pudiste hablar?
- Intenta dibujarlo en una hoja así se lo puedes mostrar a tus compañeritos al regresar a clase. Podemos repetir el juego varias veces con otros trabalenguas.

DÍA 4

Juego: Ponerle la cola al chancho

Elementos necesarios:

- Dibuja y pinta la imagen de un chancho en una hoja (con ayudita)
- Una colita de chancho, puede ser un lanita, de cartulina (lo que tengas en casas)

Explicación del juego: El juego consiste en ponerle la cola al chancho. Un jugador, con los ojos tapados con un pañuelo, es orientado por otro u otros hasta llegar a la pared donde está ubicada la imagen. Luego le dictan la dirección de los movimientos que tiene que hacer hasta ubicar la cola lo más cerca posible del lugar correspondiente. Gana el jugador que coloca la cola en el lugar más exacto. ¡Es muy divertido!

Si es posible que algún integrante de la familia filme el juego así lo compartimos al regreso a clase.



Actividad de Educación Física

a) Juego Carretilla: el alumno se sostiene con sus manos en el piso mientras el tutor le sube los pies y lo sostiene con sus manos y se inicia una carrera, quien llegue a la meta sin caer gana.

b) Juego Búsqueda del tesoro: Un participante esconde objetos y los demás deben encontrarlos, para esto deben seguir las indicaciones “frío”, “tibio” o “caliente”.

DIA 5

Actividad de Educación Musical

Ejercicios de relajación:

- 🌀 Nos ubicamos en ronda junto a toda la familia.
- 🌀 Movemos de forma lenta el cuello y cabecita, con ojos cerrados. Rotación de hombros adelante y atrás.

Ejercicios de Respiración:

- 🌀 Inspiro por nariz y llevo todo el aire a la pancita, retengo lo más que pueda y luego exhalando el aire. Podemos jugar en familia a competir, quien más aguanta reteniendo el aire.

Ejercicios de Vocalización.

Con la vocal u, realizamos una sirenita uuuuuuu, como la de las ambulancias y jugamos con distintas formas.

Escucho la canción " el baile del cuerpo", varias veces hasta aprenderla.

🔗 Agregamos distintas partes del cuerpo al bailar, hasta quizás poder hacer algunos pasos todos juntos. Finalizamos cantando todos juntos con la familia

El baile del cuerpo en MP3 <https://youtu.be/z6DoPp-LkTA>

DÍA 6

Actividad de Artes Visuales

- Collage - Color

Creamos una obra de "Arte Familiar",

Materiales diversos: papel o cartón (del que tengan en casa, incluso se puede usar papel de diario) pintura, lápices, marcadores, condimentos, yerba, azúcar, harina algodón, telas etc.

Propuesta: Invitamos a todos los miembros de la familia a realizar una obra de arte donde todos tengan participación. El tema será a elección. Una vez finalizada se puede buscar un lugar de la casa donde quede expuesto y al regresar a clase formará parte de una muestra en el Jardín.

DÍA 7

Jugamos al TA TE TI

Ta te ti de fácil construcción:

Sobre un cuadrado de papel, cartón, se dibujan 2 líneas horizontales y 2 verticales formando una cuadrícula de nueve espacios. Se buscan 3 tapitas, fichitas o botones de un color y 3 de otro color.

- Por turnos, cada jugador debe poner una tapita de un color intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal.
- Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez que se conoce la mecánica del juego.
- Con ayuda algún familiar en una hoja anotamos los nombres de los jugadores y anotamos los puntos.
- ¿Con cuantas fichas jugamos al tatetí?



DÍA 8

Saltar la soga:

Dos personas sostienen la soga de las puntas, mientras, el niño se coloca en el medio de la soga, quienes sostienen la soga deben hacerla girar por arriba y abajo del niño, cuando la

soga va por abajo debe saltar sin ser tocado por la soga. Saltamos al ritmo de la siguiente canción. Primero puede realizarlo un adulto para que el pequeño observe.



Podemos decir un versito mientras saltamos:

“Yo soy la tijereta que se abre y cierra
toco cielo, toco tierra,
doy la media vuelta y me salgo afuera.”

O también recitar la serie numérica... 1,2,3...

Actividad de Educación Física

a) Juego La bomba: Con una pelota se va pasando de jugador en jugador hasta que un designado avisa que va en el número 12 y al llegar a 20 grita “BOMBA” y el que tiene la pelota al momento va siendo eliminado.

b) La escondida: Un participante debe taparse los ojos y darse vuelta, mientras los otros jugadores se esconden por cualquier lugar de la casa, cuando están escondidos el participante que estaba tapado debe salir a encontrar a los demás.

DÍA 9

Compartiste muchos juegos tradicionales con tu familia, ahora la señorita te propone que en una hoja te dibujes vos jugando a lo que más te gusta y con Tu juguete preferido.

DÍA 10

Aprendiste sobre juegos tradicionales ¿sabías que también hay cuentos tradicionales? Llegó la hora de escuchar uno, nos ubicamos en un lugar cómodo, así algún miembro de tu familia te lo puede contar. Escucharemos el cuento “Los tres cerditos y el lobo feroz”

<https://www.youtube.com/watch?v=FIncBenShck>



¿Si te gustó el cuento?... y si te animas, mamá te puede grabar y se lo puedes mandar a la señorita contando de que se trataba y que fue lo que más te gustó. Ahora en una hoja A4 dibuja una escena los personajes del cuento.

**¡No olvides lavarte las manos frecuentemente
con agua y jabón!**



Equipo de Conducción: Mercedes Clavel (directora) – Sandra Mereles (vicedirectora)