

E.N.I N° 59

DOCENTES: MARIA LAURA AHUMADA, MARIA BELEN CANO, CELINA GUZMAN

SALA: 4 AÑOS

TURNO: MAÑANA, TARDE

AREA CURRICULAR:

DIMENSIÓN: _Formación personal y social

_Comunicativa y artística

ÁMBITO: Convivencia. Autonomía. Juego

NÚCLEOS: Juegos tradicionales

CONTENIDOS: _Expresión de necesidades, sentimientos y emociones

_Integración y participación

_Recreación de las reglas de juego.

TÍTULO: “NOS DIVERTIMOS CON JUEGOS TRADICIONALES”

GUIA DE ACTIVIDADES N ° 9

Los juegos populares y tradicionales son los que se han jugado durante generaciones, son aquellos que gustan a los pequeños desde siempre. Quizás, sea así porque se trata de juegos clásicos, sencillos y que no precisan de muchas cosas, les proponemos realizarlos en familia:

ACTIVIDAD N° 1:**➤ El escondite**

Es un juego en grupo en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, deberá salir a buscar a los demás niños, que se habrán escondido mientras el pequeño contaba con los ojos cerrados. Cuando el niño encuentra a alguien, debe tocarlo para sacarlo y seguir buscando. Para salvarse, los niños que están escondidos tienen que correr al lugar donde estaba contando y tocarlo antes de que les atrape.



ACTIVIDAD N° 2:

➤ **La carrera de embolsados**

Este juego en grupo debe realizarse en una superficie sin obstáculos, ya que las caídas son inevitables. Los niños deberán colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco o bolsa y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco. Gana quien llega primero a la línea de meta.



ACTIVIDAD N° 3:

Se les propone a las familias realizar con los pequeños la construcción de un “barrilete”, se le pedirá que se les comente a los niños como hacían los barriletes antes y como volaban. Posteriormente se los invitará a la construcción y decoración del barrilete.

En el siguiente link se podrá ver el armado del mismo y los materiales a utilizar:
<https://youtu.be/0kIHkmg8C9A>



Docente: Pelayes Gutiérrez, Federico Leonardo.

Área Curricular: Educación Física.

Título: Habilidades motoras básicas de tipo locomotivo:
desplazamiento



ACTIVIDAD N°4

Los niños deberán trotar hacia adelante y después hacia atrás, realizar galope lateral para un lado y para el otro, libres por el espacio previamente delimitado de casa. Con obstáculos (tubitos de papel, botellas, telas, etc.) dispersos por todos lados, trotar o caminar hacia adelante y hacia atrás y esquivar, repetir con galope lateral para un lado y para el otro, sin tocar ningún obstáculo. Luego buscar los obstáculos uno por uno según como lo que indique el adulto responsable (trotar, caminar, galope lateral) y depositarlos en un lugar indicado.

Juego “vamos a guardar”: cada participante tiene que tener una casita al costado, deberán buscar de uno los elementos dispersos por todo el espacio y guardarlos en sus casitas, quien tenga más elementos ganará. SUERTE. Descansar sentados en el piso, cantar una canción en familia. Lavarse bien las manos con agua y jabón.

Docente: Agüero, Belén Aldana

Área: ARTES VISUALES

Contenido: Bidimensión y Tridimensión (cerca- lejos, arriba-abajo, adelante-atrás, derecho-izquierdo, adentro-afuera, lleno vacío)

ACTIVIDAD 5:

Se les propone ver el siguiente video, sobre adentro y afuera:

- <https://youtu.be/DMEaVcyXX-Q> , <https://youtu.be/Gep6ZfCImpl>

Marcar la hoja en 2, dibujar una casa en cada lado, de un lado una de las casas la rellenan con masa de sal haciéndole todos los detalles, (sin pintar el fondo o afuera de la casa) en la otra mitad realizar con masa de sal todo lo que está afuera de la casa (árbol, pasto, sol, nubes, etc. la masa la puede teñir con ténpera. La casa no se pinta)

ACTIVIDAD N° 6:**➤ El Vendedor de huevos:**

Se elegirá quién será el vendedor de huevos. Niñas y niños compradores de huevos se posicionarán en lugares fijos. Si son 4 o menos y están en una pieza, cada uno se pondrá en una esquina. Si están al aire libre, puede ser en un árbol, un pilar, etc. Es posible también dibujar un círculo con tiza en el suelo para cada comprador, si se está en un patio de cemento.

El vendedor de huevos se acercará a los distintos jugadores, preguntando: ¿Compra huevos? Los interrogados, compradores, deberán responder: “No, vaya a otro lugar”. Los compradores, poniéndose de acuerdo sin que lo note el comprador, deberán cambiar de lugar. La misión del comprador es ocupar una posición que quede vacía al momento del cambio. El “desalojado”, que pierde su posición, se transformará en el nuevo vendedor de huevos. Si el comprador de huevos se demora mucho en encontrar reemplazante, alguien designado como jefe del juego puede gritar: “¡Cambien todos!”; lo que permitirá al comprador encontrar un lugar y que otro asuma su tarea.



Docente: Pelayes Gutiérrez, Federico Leonardo.

Área Curricular: Educación Física.

ACTIVIDAD N° 7:

Los pequeños deberán trotar libremente por el patio, a la orden de un adulto sentarse, saltar, aplaudir, etc. Luego variar la forma de desplazarse, trotar hacia atrás, de costado (galope), con cuatro apoyos, repetir esta actividad dos o tres veces. Agregar obstáculos (tubitos de papel, botellas, telas, etc.) libres por el espacio elegido realizar la misma actividad anterior, pero esquivar los obstáculos.

Juego. “voy y vengo”: enfrentados, el adulto deberá dar la orden y salir a perseguir al niño antes de llegar a tocarlo deberá decir “cambio” y ahí será el niño quien tendrá que perseguir al adulto. Descansar sentados en el piso, cantar una canción en familia. Lavarse bien las manos con agua y jabón.

ACTIVIDAD N° 8:

Docente: Agüero, Belén Aldana

Área: ARTES VISUALES

Ver el siguiente video: <https://youtu.be/mMfiaFTUsL0> , sobre vacío y lleno. Dividir la hoja en 2 en cada lado dibujar (círculos, triángulos, rectángulos, cuadrados, etc.) de un lado rellenar las figuras geométricas con (fideos, legumbres, algodón, palitos, etc.) en la otra mitad solo pintar el fondo con témpera, fibras (las figuras quedan sin pintar.)

ACTIVIDAD N° 9:

➤ **El juego de las sillas**

Para jugar, deben haber tantas sillas como participantes haya en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Se colocarán las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas.

En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará fuera del juego.



ACTIVIDAD N ° 10:

➤ **El gato y el ratón**

Este juego consiste en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla hoy, mañana te pillaré". Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato.

DIRECTORA: VIOLETA, CASTRO