

**“Dispositivo Pedagógico de Retroalimentación para la Nivelación – Evaluación  
Formativa”**

ESCUELA: JINZ N°2 “Calingasta” Anexo Escuelas Juan Pedro Esnaola, Saturnino S. Aráoz,  
La Capilla y Jorge Newbery

**GUIA PEDAGÓGICA N° 17**

TURNO: Mañana y Tarde

ÁREA CURRICULAR: Juegos: Juegos Tradicionales y Regionales. Dimensión Formación  
Personal y Social: Identidad –Autonomía- Convivencia.  
Comunicativa y Artística.

TÍTULO: **“NOS DESPEDIMOS JUGANDO”**

PROPÓSITO: Favorecer la transmisión de juegos tradicionales y  
juegos particulares de nuestra cultura y contexto aprovechando la  
diversidad de experiencias de las familias de los niños.



**SELECCIÓN DE CONTENIDOS:**

**Dimensión: Formación Personal y Social**

**Ámbito:** Educación Física **Núcleo:** El cuerpo, el mundo y los otros. **Contenido:** Iniciación  
en la resolución de problemas que presentan los juegos, a través de acuerdos entre pares.

**Dimensión: Comunicativa y Artística**

**Ámbito:** Artes Visuales: Plástica **Núcleo:** de producción. **Contenidos:** Técnica:  
transparencia- frotage. Técnica: Mixta-Collage- Arte abstracto.

**Ámbito:** Música **Núcleo:** de producción **Contenido:** Canto- Interpretación expresiva.

**Ámbito transversal:** Juego **Núcleo:** Juegos Tradicionales y Regionales. **Contenido:**  
Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales y regionales, que tienen valor para la  
cultura del niño, su comunidad y su familia. • Disfrute y placer por los juegos tradicionales.

**Capacidades Generales:** Trabajo con otros. **Capacidad Específica:** Interactuar de  
manera cooperativa y colaborativa respetando diferentes puntos de vista en la realización de  
diferentes actividades

**Capacidades Generales y Específica de Ed. Musical:** Comunicación. **Capacidad específica:** Enriquecimiento de vocabulario a partir de situación de comprensión

**Capacidades Generales y Específica de Ed. Física:**

**Capacidades Generales y Específica de Artes Visuales:** Trabajo con otros. **Capacidad Específica:** participar en situaciones cotidianas, desarrollar la empatía, compartir momentos y juegos con compañeros, docentes y padres.

**Propuesta de Actividad del día Lunes 16 de noviembre**

**Actividad de Secuencia N° 1 ¿¿ RECORDAS UN JUEGO LINDO??**

**INICIO:** en esta secuencia se los invita a realizar juegos tradicionales en familia, los mismos transmiten un valor por lo inmaterial y el placer natural de jugar, vale la pena mantener vivos estos juegos haciendo que las nuevas generaciones los conozcan. Conversar con los chicos cuáles son los juegos tradicionales que se juegan hace mucho tiempo podemos recordarlos con algún abuelito o los papás, contándoles una pequeña anécdota sobre cómo jugaban en su infancia.

Seguidamente invitamos a los integrantes de la familia a realizar un juego tradicional “El Lobo está”, con todos los participantes se realizará un juego de manos para designar a la persona que realizará el rol de lobo en la primera ronda.

**Piedra papel o tijera:** es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra, que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vence al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola.



**DESARROLLO:** una vez que sepan quién es el familiar que va a representar al lobo, nos dispondremos para jugar en el patio de la casa o un lugar amplio donde se pueda correr sin llevarnos por delante algún objeto.

Un familiar explicará las reglas del juego al alumno para que pueda entender y respetar las mismas.

Los jugadores realizan una ronda todos tomados de las manos, el jugador “lobo” se va a colocar en el medio de ésta. Los jugadores que realizan la ronda girarán alrededor del lobo y cantarán: “juguemos en el bosque mientras el lobo no está... ¿lobo está sí o no?”... y el lobo va a ir contestando cuáles son los pasos que va realizando para estar preparado y salir a atraparlos, en este momento vamos a recordar los pasos que vamos haciendo desde la higiene de nuestro cuerpo hasta vestirnos por completo. ¿Qué es lo que debemos hacer antes y qué después? Por ejemplo: ¿primero me seco y después me baño?, ¿primero me pongo las

zapatillas y después las medias? Una vez que conversemos sobre las reglas del juego se les propone jugar. Recordar que cuando el lobo atrapa a un participante este es quien cumplirá la función de lobo en la segunda ronda, es importante que en algún momento del juego participe el alumno después de haber visto cómo otro integrante de la familia realizó el rol de lobo primero.

**CIERRE:** comentamos en familia ¿cómo fue el desarrollo del juego?, ¿se divertieron?, ¿quiénes cumplieron con el rol del lobo?, ¿qué se colocaba el lobo?, ¿a quienes atrapó?

Por último se los invita a modelar con plastilina o masa al lobo teniendo en cuenta las partes de su cuerpo, lo pegamos en una hoja y completamos con un paisaje en donde vive el lobo usando diversos materiales.

### Propuesta de Actividad del día martes 17 de noviembre

#### **Actividad del Área de Educación Plástica:**

**Técnica:** transparencia- frotage Título de la propuesta: Dibujo libre

#### **Actividad N°1**

**Necesitarán:** una radiografía, hoja blanca, témperas de diferentes colores, pincel o hisopos, marcadores negros, plasticola blanca, lana de 15 centímetros. **Procedimientos:** En familia y con ayuda de papá o mamá, limpiarán una radiografía, luego dibujarán lo que más les guste con marcador y lo pintarán con colores claros en toda la radiografía, una vez terminado colocarán suavemente una hoja blanca o clara por arriba de la radiografía y frotarán suavemente y luego la despegan para ver el resultado del frotage, una vez terminado volverán a pintar la radiografía y lo enmarcarán con plasticola blanca o de color si llegasen a tener, luego pegarán la hoja de papel por debajo de la radiografía, perforar en las esquinas de la radiografía y atar la lana para armar un cuadro ¿les gusto la técnica? ¿Qué colores usamos?



### Propuesta de Actividad del día miércoles 18 de noviembre

#### **Actividad N° 2 de secuencia: “JUGAMOS al “Veo- Veo”**

**INICIO:** Todos los juegos proporcionan un espacio perfecto para fomentar el lenguaje. Este clásico juego puede ayudar a trabajar tanto el lenguaje como la memoria.

**DESARROLLO:** se invitará al alumno a ubicarse en un lugar de la casa donde puedan observar diferentes objetos. Pueden jugar dos o más participantes. El primero deberá elegir un objeto sin decirles a los demás lo que es, el resto deberá adivinar de qué se trata. Es

importante que el primero en comenzar el juego sea un adulto para que el niño pueda entender de qué se trata. ¡Ahora sí a jugar!

**Participante 1:** Veo- veo  
**Demás:** ¿Qué ves?  
**Participante 1:** Una cosa  
**Demás:** ¿Qué cosa?  
**Participante 1:** Maravillosa  
**Demás:** ¿De qué color?  
**Participante 1:** Indica el color del objeto  
seleccionado.



**CIERRE:** El juego se puede repetir tantas veces deseen. Como variante de este juego puede ser adivinar objetos según la forma, el tamaño. A divertirse en familia y no olviden enviar un video a la docente.

#### Propuesta de Actividad del día jueves 19 de noviembre

#### Actividad del Área de Educación Musical: Título de la propuesta: El sueño cielo

##### Actividades

Escucha el cuento

¿Cuántas voces escuchas? ¿Cuáles?

**1-Canción N°1:** ¿Cuál de estas imágenes representa el sentimiento de esta canción?



Disgusto

Amor

Enojo Tristeza

**Canción N° 2:** Imita la voz de la bruja

**Canción N°3:** Cuál es el carácter que corresponde a esta canción?

Tristeza

Alegría

Disgusto

**Canción N°4:** Es

Moderada ●  
Lenta ●  
Rápida ●

**Canción N°5:** Aprende la canción, busca ayuda de tu familia para unir voces, y acompaña con los instrumentos que trabajaste. Comenta por audio ¿cuál te gusto más? ¿Por qué? ¿Qué mensaje nos deja?

### Propuesta de Actividad del día viernes 20 de noviembre

#### **Actividad N° 3 de secuencia ¡¡ EL JUEGO DE LA OCA!!**

**INICIO:** Comenzamos esta actividad buscando un lugar en la casa que sea cómodo, junto a un familiar nos preparamos para ver el siguiente video del cuento “El Valor de compartir”

**DESARROLLO:** Con ayuda de la familia jugamos al Juego de la oca.



#### **Materiales que necesitamos**

- Tablero del juego de la oca (enviada por la docente).
- Dado (podemos utilizar el que realizaron en las guías anteriores)
- Lápices, Marcadores, hojas.

**¿Cómo jugamos?:** Cada jugador tira un dado y avanza su ficha en el tablero (de acuerdo al número obtenido), dependiendo de la casilla en la que caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado una pregunta sobre el cuento que observaron anteriormente. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 20. ¡¡Es hora de divertirse!!

**CIERRE:** Con ayuda de un familiar escribir en una simple frase el mensaje que nos deja el cuento, y dibujar a todos los personajes del cuento.

### Propuesta de Actividad del día lunes 23 de noviembre: FERIADO NACIONAL

#### Propuesta de Actividad del día martes 24 de noviembre

#### **Actividad del Área de Educación Plástica:**

**Técnica: Mixta-Collage- Arte abstracto Título de la propuesta: \*Mi mundo de fantasías\***

#### **Actividad N°2**



Necesitarán: Cajas de gran tamaño o afiches claros, foto familiar, diarios o revistas, témperas, fibras, marcadores, papeles de colores, pinceles o hisopos, tijeras, cepillo de dientes, cinta adhesiva, recipientes, plumas, bombilla plástica, yerba, azúcar, sémola. Procedimientos: ¡Trabajarán con todas las técnicas aprendidas!! Se van a dividir en dos grupos de personas y trabajarán de distinta forma, el primer grupo trabajará el fondo con pinturas y todos los elementos que tengan en casa, colocarán témpera en cepillos y salpicarán pasándole el dedo sobre el cepillo sobre todo el fondo del papel, luego volcarán pintura en distintos lugares de diferentes colores y soplarán con las bombillas o sorbetes, luego dejarán secar unos 5 minutos. Una vez terminado el fondo, el segundo grupo tendrá que trabajar las figuras con recortes de diarios y revistas formando un rostro o paisajes de gran tamaño y pegar una foto familiar en un costado del trabajo

### Propuesta de Actividad del día miércoles 25 de noviembre

#### **Actividad N° 4 de secuencia: “COMETAS”**

**INICIO:** vemos el video “Jugar a volar cometas de colores con los niños” ¿Qué realizan las niñas en el video?, ¿qué es lo que tienen?, ¿cómo hacen volar al cometa?, ¿qué forma tiene el cometa?, un familiar le comentará al alumno que los cometas son juegos que se realizaban hace mucho tiempo podemos contarles cómo funcionan. Buscamos información acerca de cómo se puede armar un cometa.

**DESARROLLO:** ¡Manos a la obra! confeccionamos un cometa, para este trabajo van a necesitar de la ayuda de un familiar. Debemos buscar los elementos que vamos a necesitar algunas ramitas o cañas, bolsas de nailon puede ser de residuos u otras coloridas, piolín o lana para atar y otros metros más para colocarlo en el carretel que lo podemos fabricar con un palito de madera. Los cometas tienen distintas formas pero el más usado es en forma de rombo o romboide, podemos colocarle colores y una cola larga para que se pueda ver desde lejos. Los alumnos ayudarán a buscar los elementos y en la confección del cometa; mientras el adulto irá comentando para qué sirve cada una de las partes que le irán colocando. Una vez terminado se les pedirá a los chicos que dibujen formas geométricas en papeles coloridos para decorarlo, también pueden dibujar con témpera distintas formas geométricas sobre la misma bolsa que da forma al cometa, escribirán su nombre en un papel y lo colocarán en la cola, siempre utilizando diversos materiales “súper coloridos”.



Salimos al patio de la casa o a un algún lugar poco transitado, llevamos nuestro cometa colorido y con la ayuda de un familiar lo hacemos remontar, recuerda que debe haber un poco de viento.

**CIERRE:** conversamos sobre ¿cómo armamos el cometa?, ¿Qué materiales utilizamos?, ¿en dónde los buscamos?, ¿es necesario que corra un poco de viento para remontar un cometa?, ¿por qué?, ¿en qué lugares podemos remontar un cometa?, ¿te gustó disfrutar de la naturaleza con tu cometa? Podemos grabar las respuestas de los chicos para enviárselas a la docente, o sacar fotos de lo trabajado.

### Propuesta de Actividad del día jueves 26 de noviembre

#### **Actividad N° 5 de secuencia “JUEGO DE LA SILLA”**

**INICIO:** en esta oportunidad nos prepararemos para jugar al juego de la silla, se les preguntará a los chicos si han escuchado hablar del mismo, si han podido jugar alguna vez. También se le preguntará si saben qué materiales debemos utilizar para este juego (sillas según la cantidad de participantes, siempre es una silla menos según la cantidad de personas que juegan y música) luego se explicará cómo desarrollar el juego.

**DESARROLLO:** quien conduce el juego enciende el equipo de música con una canción alegre. Cuando los participantes escuchen la música comienzan a bailar alrededor de la ronda (formada por las sillas con el asiento mirando hacia afuera) algo alejados de las mismas y evitando golpearse entre sí; mientras los participantes bailan quien conduce el juego puede dar diferentes consignas tales como ¿nos movemos hacia adelante bailando?, ¿hacia atrás caminando?, ¿hacia un costado bailando? ¿Hacia el otro costado saltando como conejito?, etc. A su vez el mismo es quien va a bajar y subir el volumen de la música, recuerden que cuando se baja el volumen de la música se deben sentar en una silla, el jugador que se quede parado sin una silla donde sentarse debe salir del juego y el que se logró sentar sigue participando. El que conduce el juego sube nuevamente el volumen de la música y se repite la dinámica. Una variante del juego es que el jugador que debe salir del juego saca una silla y debe contar cuantas han quedado.

**CIERRE:** ¿te divertiste jugando? te animas a mandar un audio y foto al grupo del jardín, contando a tus compañeros y a la docente como fue tu experiencia en el juego.

### Propuesta de Actividad del día viernes 27 de noviembre

#### **Actividad del Área de Educación Física: Actividad: “La kermesse del jardín.”**

**Materiales a utilizar:** -Latas, tarros de plástico, tubos de servilletas, pelotas de media, Bolsas plásticas, bolsas de papa.- 4 cartones grandes.- Plantillas de cartón.

Estimadas familias, nos disponemos a cerrar el año con una divertida kermesse. Vamos a reutilizar algunos materiales que usaron para guías anteriores. Las actividades son para jugar en familia y por estaciones. ¡A divertirse!

**Tumba lata:** En una mesa van a armar una pila de latas, tarros o tubos de servilletas. Luego a unos dos metros de distancia se van a ubicar con tres pelotas de trapo. El juego consiste en tirar la mayor cantidad de latas posibles. Tienen tres lanzamientos cada uno. ¡Mucha suerte!

**Embolsados:** En un espacio amplio de la casa van a ubicarse en un extremo del mismo, cada participante va a introducir los pies en la bolsa para realizar una carrea ejecutando saltos hasta el otro extremo del espacio, el primero en llegar gana la carrera. ¡Vamos a jugar!

**Emboca aros:** A esta actividad la pueden realizar por toda la casa, tanto adentro como afuera. Van a colocar los cartones uno al lado del otro, luego saltaran y quedaran parados en uno de ellos, para poder seguir avanzando deben levantar el otro cartón sin salirse del cual ya están parados, ni tocar el piso y ubicarlo al lado para poder saltar encima y así sucesivamente, sacando el cartón libre para poder saltar sobre él. Deben colocar otros dos cartones al lado para que un familiar juegue con ustedes. Gana el primero que llegue al otro extremo del espacio. (Actividad de guía N°9)

**Carrera de huellas:** Con un marcador trazamos la huella para así luego usarla como plantilla principal. Usando la plantilla principal recortamos diferentes huellas de colores. Las pegaremos en el suelo con cinta adhesiva cambiando las posiciones de las huellas. Tienen que hacer dos carriles para poder jugar con un familiar. El juego consiste en saltar en el sentido y ubicación de las huellas, el primero en llegar gana la partida. (Actividad de guía N°1.)

**Docente a cargo de Dirección:** Natalia Orellano



Sobre cada niño se debería  
poner un cartel que dijera:  
**Tratar con cuidado.**  
**Contiene sueños.**



Mirko Badiale