

**GUÍA PEDAGÓGICA N°17**

**ENI N°20 PILPINTÚ**

**DOCENTES:**

- ❖ Adriana Mabel García
- ❖ María Fernanda Ranea Paz
- ❖ Claudia Álvarez
- ❖ Emilce Riveros



**Profesores de Especialidades:**

- ❖ Profesora de Educación Física: Alejandra Garcés
- ❖ Profesora de Música: Roxana Melqui
- ❖ Profesora de Plástica: María Carrizo

**Nivel Inicial:** Sala de 4 años

**Turno:** Mañana y Tarde.

**Período:** 16 al 27 de noviembre.

**Área Curricular:** Juego.

**Nombre de la propuesta:** “Nos divertimos jugando”

**Dimensión:** Juegos Con Reglas

**Propósito:** Propiciar propuestas lúdicas para garantizar el derecho de los niños al juego, el placer y la construcción del conocimiento.

Facilitar el uso de materiales diversos, favoreciendo la creatividad, la expresión.

**Contenido:** Acuerdos entre compañeros de un mismo equipo.  
y placer por los juegos.

Disfrute

**Área curricular:** Música.

**Contenido:** Ritmo.

**Área curricular:** Educación Física.

**Núcleo:** El niño, su cuerpo y su movimiento.

**Contenido:** Juegos Motores: Saltos (dos pies). Desplazamientos (cambio de dirección)

**Área Curricular:** Artes Visuales- Plástica.

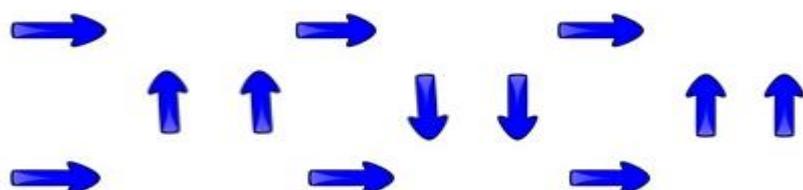
**Contenido:** Diseño y elaboración de personajes con materiales desechables. Diseño y construcción de un escenario de teatro.

### **ACTIVIDAD N° 1: Dentro- Afuera**

Se diseña un círculo en el suelo, (ya sea con una sogá, o con tiza, y si es piso de tierra se marca con un palo). Todos los jugadores se sitúan fuera del círculo y cuando la mamá, “dice” un nombre de varón todos los jugadores saltarán dentro del círculo y al decir un nombre femenino saltarán fuera. El juego será divertido cuando más de prisa se digan los nombres y también pueden decirse dos o tres nombres femeninos o masculinos seguidos. Salen del juego los que se equivocan y pasan a ser “coordinadores que dicen nombres”. Pueden variarse los nombres de los elementos, por ejemplo, animales y plantas, objetos de la sala y del patio.

### **EDUCACIÓN FÍSICA: “Saltando como flechas”**

Elementos: Marcador o lápiz negro, 2 hojas blancas de dibujo (pueden ser hojas usadas que están limpias en una cara) Desarrollo: Dividir la hoja en 6 partes iguales. Dibujar una flecha en cada casillero de la hoja. Recortar los casilleros 1) Colocar en el piso las 12 flechas en hilera (una detrás de otra) separadas 20 cm una de la otra. El niño/a debe saltar al lado de cada una, con los pies juntos y en el sentido que le indica la flecha. 2) Colocar en hilera 6 flechas en un sentido y al lado las otras 6 flechas en sentido contrario. El niño/a deberá saltar con los 2 pies juntos según el sentido de las flechas. 3) Colocar las flechas formando un círculo, el niño/a deberá saltar con los 2 pies juntos siguiendo el sentido de las flechas. 4) Formar una hilera como indica el dibujo. El niño/a deberá saltar con los dos pies juntos, siguiendo el sentido de las flechas.



### **ACTIVIDAD N° 2: Tres pasos de una hormiga.**

Te explicamos cómo funciona este juego tan divertido. Los niños deben colocarse frente a su mamá, en una habitación, al menos a ocho pasos de distancia. Lo llamará por su nombre y le dirá cuántos pasos debe dar. La clave del juego está en «interpretar», porque estos pasos serán «2 pasos de un elefante», «dar 4 pasos de un ratón». Es un juego fascinante para los niños ya que pueden imitar a los animales, las risas están aseguradas. Para que el juego dure más tiempo, te damos un truco genial. ¡No olvides los pasos hacia atrás del cangrejo!

### ACTIVIDAD DE PLÁSTICA:

Para la siguiente actividad necesitarán: palitos de helado o cucharitas descartables, témperas de colores, pincel, lana, tijera, pegamento y el material que tengan para decorar. Con ayuda de adulto prepararán témperas de colores en recipientes plásticos o descartables. Pintarán los palitos o cucharitas y dejarán secar. Una vez secos, decorarán de manera más divertida, creando diferentes personajes (agregarán: ojos móviles o pintados con esmalte, pelo de colores con lana o con papeles de colores). Dejarán secar, sacarán fotos de los personajes y las enviarán a la docente. (Guardar el trabajo para la próxima actividad).



### ACTIVIDAD Nº 3: El juego de las islas

Sobre el piso del patio se dibuja algunos círculos o platos descartables. Los círculos tendrán distintos puntajes (números o configuraciones de puntos como los dados). Se distribuyen a los participantes tapitas o botones que deberán ir tirando por turno, intentando que el botón o tapita caiga sobre el círculo elegido. Se irán registrando los puntajes obtenidos.

### ACTIVIDAD DE MÚSICA

Quiero agradecer a las familias por realizar las actividades de música, disfrutando de cada una de ellas. Comenzarán con la canción “H-O-L-A”. Para esta actividad buscarán en casa una media larga. Ahora observarán y escucharán con atención “El zapatero” video enviado por WhatsApp. Observarán nuevamente el video, pero esta vez acompañarán los movimientos que realiza la docente con la media. Invitamos a todos los integrantes de la familia que nos acompañe.

#### **ACTIVIDAD Nº 4: Juego con globos**

Para este juego, vamos a necesitar 6 vasos plásticos, de color rojo, y 6 vasos plásticos de color azul (o el color que tengamos en casa) y dos globos. Se juega de dos personas, colocamos los vasos boca arriba, en una mesa, como se ve en la imagen y nos colocamos



el globo en la boca, comenzamos a inflar el globo, dentro del vaso y vamos colocando los vasos uno sobre otro, gana el que termina primero.

#### **ACTIVIDAD Nº 5: Derribar botellas**

Detrás de una mesa o marca, a una distancia aproximada de 1,50 o 2 m se colocará otra mesa, donde estarán las botellas plásticas agrupadas en hilera, o latas de gaseosa, en lo posible apiladas. A una señal el primer jugador tira una pelota de trapo o de goma, (la pelota debe ser pequeña, no muy liviana) tratando de derribar la mayor cantidad de botellas posibles. Se registra cuanto tiró cada jugador.

#### **ACTIVIDAD Nº 6 : La gallinita ciega**

Se le propone al niño a vendarse los ojos y todos los demás corriendo a su alrededor tratando de no ser tocados. Quién es pillado se convierte en la «gallina ciega». Dos consejos: 1 Delimitar el área de juego; 2 Comienza haciendo tú mismo de gallina ciega. ¡Los niños la pasarán genial!

#### **ACTIVIDAD Nº 7: Jugamos al mago.**

Para este juego se invita a toda la familia a participar. Lo primero que se necesita es una pelota que simula una bola de cristal mágica. El mago (adulto en este caso) llevará la “bola de cristal” mientras que los demás participantes se situarán detrás de una línea imaginaria. El mago convertirá con sus poderes y su bola de cristal a los participantes en los animales que él decida y ellos tendrán que salir de la línea imaginaria imitando al animal. Cuando el mago decida dará una señal e intentará atrapar a los niños que no han conseguido volver detrás de la línea imaginaria, los participantes que haya capturado el mago se convertirán en magos. Y ayudarán a capturar al resto de los participantes.



### **EDUCACIÓN FÍSICA: “Jugamos con agua”**

Elementos: 4 vasos de plástico (mismo tamaño) 2 recipientes grandes (mismo tamaño). 1 balde con agua. Desarrollo: Necesitamos 2 participantes. Colocar los 2 recipientes grandes en el suelo uno al lado, cada participante tiene 2 vasos, determinar una línea de salida, donde estará el balde con agua. El juego consiste en llevar agua con los vasitos, uno en cada mano, hasta el recipiente. Gana el participante que llena más su recipiente. ATENCIÓN: Deben trasladarse caminando y sobre una superficie que no sea resbaladiza.

### **ACTIVIDAD Nº 8: Dígalo con mímica.**

Invitar a toda la familia a participar. En este juego solo harán falta hojas de papel, cinta adhesiva, marcadores o lápices y un sombrero o gorra. Un adulto dibuja en las hojas objetos de uso cotidiano, tenedor, balde, cuchillo, escoba, foco. El juego consiste en que un



participante, sin mirar tome una etiqueta y la pegue en el sombrero, una vez pegada la etiqueta se coloca el sombrero en la cabeza, los demás participantes deberán hacerle mímicas para que adivine que objeto está dibujado en la etiqueta. Gana el participante que más objetos logre adivinar.



### ACTIVIDAD DE MÚSICA

Comenzarán cantando la canción del “Pico picotero”. Para esta última actividad del año observarán el cuento “Los músicos de Bremen” que trata de cuatro simpáticos animales que formaron una banda de músicos. Espero que les guste y la disfruten en familia. Volveremos el año próximo. Gracias familia por acompañar a sus hijos en las actividades musicales.

### ACTIVIDAD Nº 9: Jugamos al glovoley

Invitamos a toda la familia a participar. Para este juego necesitarán, cartón, globos y una soga o lana. Con el cartón confeccionarán paletas de paddle. Inflan los globos, y con la soga o lana dividen el espacio en dos canchas. Colocados en dos equipos a una señal cada equipo tratará de tirar globos al equipo contrario golpeándolos con la paleta. Gana el equipo que finalizado el tiempo tenga menos globos de su lado. Dibujarle al globo una cara y agregar en cartulina las orejas, u otros accesorios.



### ACTIVIDAD DE PLÁSTICA: “Montaje de obra teatral”

Para la siguiente actividad necesitarán: una caja de cartón, material para pintar y decorar, tijera, cúter y pegamento. El niño imaginará el paisaje donde transcurre la escena y sus elementos (si hay árboles, nubes, pájaros, casas, autos entre otros). El adulto cortará el frente de la caja con un cúter o tijera, como se muestra en la imagen de ejemplo. El alumno dibujará en una hoja blanca o de color los elementos imaginados para el escenario, los pintará y recortará. La caja la pintarán y decorarán de manera creativa (pueden ocupar diferentes materiales para decorar como telas, algodón, papeles de colores, diarios, revistas).



Montarán una mini obra con los personajes dentro del escenario (interactuando los personajes entre ellos), harán un breve video o sacarán fotos y las enviarán a la docente.

### ACTIVIDAD N ° 10: Lanzamiento de aros a una botella:

Un juego muy divertido que se puede organizar con aros de diversos tamaños y varias botellas de plástico recicladas. Las ubicarán al frente del lugar de lanzamiento. A cada botella le escriben un puntaje mientras más cerca menor puntaje. A cada jugador se le entrega igual cantidad de aros e intenta lanzar. Anotarán el puntaje de cada uno y así

conocerán a los ganadores. Al final se comparan los puntajes y si hay empates, se realiza otra ronda.



### **ACTIVIDAD Nº 11: Carrera de Agua.**

Nada como jugar con el agua para refrescarse. En este juego se realizará dos equipos, por cada grupo de niños coloca una botella de uno o dos litros, llena de agua y otra igual pero vacía a cierta distancia. Cada niño tendrá que llenar un vasito con la botella llena, correr hasta la vacía y verter dentro el agua. Volverá y será el turno del siguiente. Es un juego de velocidad y habilidad ¿Quién gana?, el equipo que más llene la botellas de agua.

### **ACTIVIDAD Nº 12**

Se les propone a los alumnos realizar una merienda virtual en donde cada alumno desde su casa, deberá colocarse el uniforme y merendar junto a sus compañeros y docente. Para finalizar se les propone realizar un baile todo juntos con una canción que será enviada por la seño a través de WhatsApp.

**Directora: Susana Carbajal**

**Vice Directora: Ruth Alvarez**