

GUÍA: N°5 Nivel Inicial: Salas de 5 años

Turno: Mañana - Tarde

Eje Transversal : JUEGO.

Título de la Propuesta: “JUGUEMOS A JUGAR”



Contenidos: Juego: tradicional, dramático, construcción, con reglas y motores.
Creatividad e imaginación:

DIMENSIÓN AMBIENTE NATURAL Y SOCO-CULTURAL.

Ámbito: Ambiente Natural

* Indagación y comparación de algunos objetos y materiales.

Ámbito: Matemática

* Conteo: Juego con dado

DIMENSION COMUNICATIVA Y ARTISTICA

Ámbito: Lenguaje: * Uso del cuerpo en el intercambio oral y elementos lingüísticos del discurso.

Ámbito: Artes Visuales – Plástica. **Núcleo:** Apreciación – Producción. **Contenidos**

Figuras - Colores primarios - Línea - Grafo motricidad.

Ámbito: Música. **Contenidos:** -RITMO: Identificación del tempo de una canción en contexto métrico. Utilización del cuerpo como medio para la interiorización rítmica de las diferentes obras musicales.

-MELODÍA: Identificación de canciones.

Ámbito: Educación Física. **Contenidos:** El cuerpo y los objetos en el espacio y en el tiempo.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

DIA 1: Nos expresamos con Música y Plástica.

Área Curricular: Música

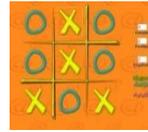
Título de la Propuesta: A Mover el Cuerpo

- Jugar a: “Mover el Cuerpo”.
- Buscar un pañuelo, repasador, tela, cinta, etc. Colocar música de fondo y desplazarse al ritmo de la música con el elemento, por ejemplo: -Balancearse de un lado a otro.

-Girar con el pañuelo.

-Arriba y abajo.

-Usarlo como capa, sombrero, etc.

Área Curricular: Plástica**Título de la Propuesta: TA TE TI suerte para ti.**

- El Tatetí, también conocido como tres en raya, es un juego simple, normalmente jugado con papel y lápiz en el que dos jugadores, uno con un símbolo X y el otro O deben conseguir colocar su ficha en línea en un tablero de 3x3, dicha línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.
- Nosotros lo haremos sobre la tierra de nuestro patio o si tenemos un poco de harina, la colocaremos sobre la mesa y con nuestros dedos o algún palito vamos trazando las líneas, de la cuadrícula y los diferentes símbolos, sean círculos o cruces. Podemos jugar muchas veces solo habrá que mover la tierra y/o la harina para borrar los trazos realizados.

DIA 2: Hoy jugamos a las rondas “Arroz con leche”

- En familia pueden buscar un lugar cómodo y amplio para jugar.
- Comentar como se juega a las rondas en caso de que los chicos no lo sepan, contarles alguna historia, en caso de que la tengan, de algún recuerdo de su infancia si jugaron a la ronda, luego de lo relatado, jugar.
- *Pueden crear diferentes variantes o enseñar otras rondas conocidas por ellos.*
- Al culminar la actividad que los chicos busquen elementos que encuentren a mano como juguetes, sillas, almohadones, piedras, etc. y armen diferentes formas de rondas, grandes, chicas, en diferentes sectores de la casa o patio, etc.
- Contar algunos elementos, comparar la construcción con diferentes figuras con forma de círculos etc.
- Terminado el juego guardar todo en su lugar.

DIA 3: Construimos un juguete con envases descartables.

- Proponer a los chicos buscar sus juguetes
- Conversar acerca de los juguetes, cuales les gustan, cual es el preferido, contar a los chicos que juguetes tenían sus papas, sus abuelos, etc.
- Construimos un juguete junto a la familia: Un balero. La idea es que cuenten a los chicos que hace mucho tiempo, algunos chicos jugaban con un juguete llamado balero.
- Construir el balero con envases descartables. Enseñar a jugar a los chicos luego de la construcción.

**Área Curricular: Educación Física**

Entrada en calor: Deberán realizar movimientos articulares para entrar en calor cada parte del cuerpo. Esta vez lo realizarán saludando a cada una y a su vez nombrándolas... ejemplo: hola cabeza, hola manos, hola piernas, tobillo, etc (mover lentamente los miembros inferiores y superiores).

1- “Camioncito cargador”

Para realizar este juego deberán buscar un elemento que tengan en casa como un almohadón, un peluche, una cajita de té, etc.



El elemento será manipulado por el niño/a, y guiado por el adulto. Para comenzar deberá pasárselo de una mano a la otra. Levantar el brazo completo sosteniendo el elemento, como si fuera un camión de carga, hacerlo con la otra mano también. Después debe trasladarse llevando de un lado a otro la bolsita, luego colocarla sobre los hombros y desplazarse, luego en la cabeza. Jugamos a que somos un camión cargador y colocamos el elemento en distintos lugares de la casa, arriba de una mesa, debajo de la silla, etc.

2- “Carrera de Camiones”

Se utilizará el elemento anterior y se agregará uno más. Participarán los integrantes de la familia y deberán ubicarse en un sector de la casa que tengan un poco de espacio (patio, comedor, galería, etc). En el piso deberá colocar un punto de partida por ej. una botella y frente a esa otra como punto de llegada. Saldrá corriendo el niño y a la vez otro familiar, jugando a que son camiones y corren una carrera. Van y vuelven, el que llega primero le entrega el elemento a otro familiar en el caso de que sean varios. Si son sólo dos gana el que llega primero. Se pueden agregar variantes a la hora de trasladar el elemento, con una mano, con las dos, sobre la cabeza, apoyándolo en la panza, etc.

Vuelta a la Calma: nos convertimos en un elástico y estiramos cada parte del cuerpo.

¡Recuerda lavarte las manos cuando termines de jugar!

DIA 4 Hoy un juego tradicional y reglado. “El anillito” (También puede ser un botón o una piedrita)

- Explicar cómo se juega y cuáles son las reglas.
 - Todos sentados en la ronda, cada uno tienen que unir las palmas de sus manos bien cerradas.
 - El que tiene el anillo 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 anillito? Todos los participantes 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 anillito.
 - Hasta que uno adivina y pasa a ser quien tiene el anillito
- Pedir que los pequeños dibujen, las siluetas de tus manos en un cartón, pintar y luego recortar, pegarlas en algún soporte o tubos de cartón para que te sirvan para colocar anillitos realizados con diferentes materiales que tengan en casa, o algunos que les presten. Contar la cantidad de dedos, anillos, etc.

DIA 5

Área Curricular: Música:

- -Jugar con la canción:

CABEZA, HOMBROS...

CABEZA, HOMBROS, RODILLAS Y PIÉS

RODILLAS Y PIÉS.

CABEZA, HOMBROS, RODILLAS Y PIÉS

RODILLAS Y PIÉS.

Y OJOS Y OREJAS Y BOCA Y NARIZ

CABEZA, HOMBROS, RODILLAS Y PIÉS

RODILLAS Y PIÉS.

- Tocar las partes del cuerpo mencionadas.
- Visitar el link <https://www.youtube.com/watch?v=Ovc3IG3pBBQ> y ¡a cantar!
- Cantar cada vez más rápido la letra de la canción realizando el movimiento correspondiente.
- Invitar a los integrantes de la familia a cantar la canción.
- Colocarse en parejas y enfrentados, tocar las partes del cuerpo según indica la letra

Área Curricular: Plástica:

Título de la Propuesta: Construimos y jugamos con rompecabezas

- Para empezar a jugar debemos construir nuestros rompecabezas con ayuda.
- ¿CON QUÉ? cartón o papel de cualquier tipo, regla, lápiz negro, lápices de colores, tijera y papeles de colores, tempera o la pintura que fabricamos en la guía anterior.
- ¿Cómo lo hacemos? Dibujamos cuadrados sobre el cartón y los recortamos, luego sobre cada uno de los cuadrados recortados dibujamos con mucha paciencia:
 - un triángulo -un círculo -un cuadrado.
- Una vez dibujadas estas figuras geométricas las pintamos de los colores primarios:
- Rojo, azul y amarillo y del color secundario que aprendimos: naranja.
- Después las recortamos por diferentes lugares y ¡listo! Ya tenemos nuestro rompecabezas. Ahora a divertirse en familia.
- Sugerencias: Puedes recortar la cantidad de cuadrados que desees y del tamaño que quieras. Para pintar puedes usar lápices de colores, marcadores, tempera, la pintura que formaron (en la guía 4), papeles recortados y pegados. También puedes ponerles texturas con diferentes materiales en lugar de colores primarios.

DIA 6: Jugamos a caracterizarnos. “Bolsa de disfraces”

- El juego consiste en juntar en una bolsa diferentes prendas que les sirva para disfrazarse: buscar una bolsa grande (o caja) y colocar prendas, accesorios,

elementos, etc, todo lo que crean necesario para que puedan caracterizarse. Una vez recolectado todo, buscar hojas y armar sobres o las mismas hojas cerradas, en cada sobre estará escrito el nombre de un personaje, príncipe o princesa, bailarinas, superhéroes, o alguna persona, con algún oficio, por ej. médico, policía, maestra/o, ama de casa, etc. Colocar los sobres en una bandeja o en la mesa y pasar de a dos integrantes sacar los sobres y a la cuenta de tres deberán leer (el niño con ayuda de un adulto) de qué se tienen que caracterizar en un tiempo determinado. Cumplido el tiempo, deberán desfilan con una divertida canción.

- Terminado el desfile de todos los integrantes deberán elegir un personaje y realizar una canción que lo nombre, pueden cambiar las letras, etc.
- Mandar al grupo de la sala fotos o la grabación de la canción (la familia que se anime)

DIA 7. Juego con dados (Juego reglado)

- Buscamos una caja en forma de cubo o realizamos una. Forrarla y colocarle la cantidad de puntos u elementos que tiene un dado.
- Jugar siguiendo las siguientes reglas:
 - * Cantidad de jugadores 2 o 3
 - * Dados: 1
 - * Un tablero
 - * Cada jugador por turno tira el dado y anota los puntos que saca en el tablero.
 - * Al finalizar anotan los puntajes totales. Gana el que tiene más puntos en total.
- El ganador deberá recibir alguna atención especial:

JUGADOR	1º TIRO	2º TIRO	TOTAL



Área Curricular: Educación Física

Entrada en calor: Deberán realizar movimientos articulares para entrar en calor cada parte del cuerpo. Esta vez lo realizarán saludando a cada una y a su vez nombrándolas...ejemplo: hola cabeza, hola manos, hola piernas, tobillo, etc (mover lentamente los miembros inferiores y superiores).

- 1- Para la siguiente actividad necesitaremos: un toallón viejo si no tienen puede ser una toalla, sabana ó una tela. Y diferentes elementos, que puedan tener distinto peso por ej: botella de agua, un paquete de arroz, un peluche, almohadon, etc.

El niño tomará de un extremo el toallón y lo levantará en la otra punta pondrá el elemento con peso, de esta manera lo pasará por distintos lugares de la casa, cambiando de pesos. Hacerlo primero caminando, luego trotando, agachado, etc.

- 2- En familia y con el mismo toallón o tela y una pelota, o caja se realizará el siguiente juego.

Tomar desde los distintos extremos de manera que quede tirante. En el centro se colocará la pelota o caja, etc. Y todos los participantes deberán mover suavemente la tela para que el elemento se mueva, sin caerse. Los movimientos deben ser coordinados y en equipo, cada vez deben agitarlo con más velocidad y fuerza.

Luego hacer saltar el elemento y cuidar que no se caiga, otra variante es movilizarse por diferentes sectores de la casa.



Vuelta a la Calma: nos convertimos en un elástico y estiramos cada parte del cuerpo.

¡Recuerda lavarte bien las manos cuando termines de jugar!



DIA 8: Transformar un cajón común en un cajón para tus juguetes,

- Buscar con la ayuda de mamá un cajón de madera (de verdulería) u otro. Pintar y decorar a gusto, con materiales que tengan en casa, acá se pone en juego la imaginación.
- Una vez listo buscar los juguetes que confeccionaron y otros de tu gusto, para guardar en el cajón de tus juguetes.
- Escuchar y jugar con la canción "Juntos hay que jugar"
<https://www.youtube.com/watch?v=vRW1VNgnSbg>
- Sacar los juguetes y armar sectores de juegos, armar de dos o tres sectores de juegos y jugar durante el día y otros días venideros. Terminar de jugar y guardar cada cosa en su lugar.
- Dado un tiempo luego de jugar cada pequeño deberá realizar una expresión gráfica, de lo que sintió o como mostrar lo que vivió en esta guía de juegos, escribir el título "El arte de Jugar". Mostrar por foto la obra terminada (grupo de whatsApp).

¡¡NOS DIVERTIMOS JUGANDO EN FAMILIA Y QUEDÁNDONOS EN CASA!!