

**JINZ N°43 -ESCUELA POLICÍA DE SAN JUAN- DOCENTE SANJUANINOS-
PROVINCIA DE TUCUMÁN- TIMOTEO MARADONA**

SECCIÓN: 4 AÑOS- NIVEL: INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: “Ambiente Natural y Socio cultural”

Comunicativa y Artística.

GUÍA N°5 “JUEGOS TRADICIONALES”

CONTENIDOS:

- Encuestas.
- Juegos tradicionales y nativos, que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.
- Juegos con reglas convencionales. Conocimiento de las reglas de juego.

ACTIVIDAD N°1

REALIZAMOS ENCUESTAS A LOS ABUELOS.

Un adulto en casa será el encargado de poner a los chicos en contacto con sus abuelos para conocer cuáles eran los juegos a los que ellos jugaban. Previamente deberán elaborar algunas preguntas para la encuesta, algunas pueden ser:

¿Dónde jugaban? ¿Con quiénes jugaban? ¿En qué momento del día jugaban? ¿Qué elementos necesitaban para jugar? ¿Tendrán alguna foto de ustedes jugando? ¿Recordarán alguna canción de rondas? ¿Me la cantas?

ACTIVIDAD N° 2

“LA RAYUELA”

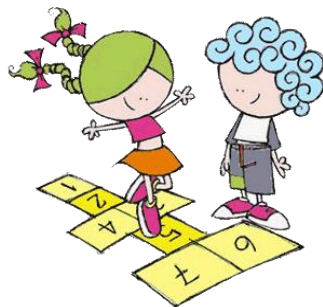
¡Nos preparamos para divertirnos en familia!! El juego consiste en dibujar en el piso cuadrados más o menos del mismo tamaño, en total son diez. Dentro de cada uno escribir los números ordenados comenzando por el 1. Luego se sortea el participante que comenzará el juego. Sólo se necesita un elemento (maderita, tapita, bolsita pequeña rellena con arena, etc.) que se lanza tratando de que caiga sobre los números pero siguiendo un orden, comenzando por el 1. Se juega saltando sobre un pie, se levanta el elemento, se vuelve al comienzo y continúa con el resto de los números (uno a la vez) hasta llegar al 10.

**DOCENTES RESPONSABLES: Aguirre, Daniela-Caballero, María Laura-Ferreira,
Noelia-Romero, Erminia-Rosales, Valeria- Vallejos, Laura- Slavutzky, Estefanía
PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros**

SECCIÓN: 4 AÑOS- NIVEL: INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: “Ambiente Natural y Socio cultural”

Comunicativa y Artística.



ACTIVIDAD N°3

Jugamos al Antón pirulero

Se necesitan no menos de cuatro jugadores. Uno de ellos se aparta para no escuchar mientras los demás, dispuestos en una ronda, eligen un director de orquesta. Los niños de la ronda comienzan a cantar Antón Pirulero: “Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual que atienda a su juego y el que no y el que no una prenda tendrá!!!.” Mientras todos cantan el director de orquesta hace la mímica de un instrumento musical que los demás imitan inmediatamente, para que el que debe adivinar (ahora ubicado en el centro de la ronda) no advierta quién dirige; al cabo, el director cambia la mímica por la de otro instrumento, y cada vez los demás deben imitarlo lo más rápidamente posible. Variante: Se puede cambiar instrumentos por acciones cotidianas de los miembros de la familia (cocinar, limpiar, lavarse las manos, martillar , etc.)

ACTIVIDAD N°4

¡A jugar Al Gran Bonete!

Para comenzar los miembros de la familia se sientan formando un círculo y en el centro se coloca “el que hace del Gran Bonete”. Luego se le debe asignar un color a cada participante (el que cada uno elija pero no se puede repetir).

El Gran Bonete se coloca en el centro y comienza el juego diciendo- “Al gran Bonete se le ha perdido un pajarillo (decirlo con gracia), y dice que el Azul lo tiene” (a medida que avance el juego se irá cambiando los colores), y señalará a cualquiera de los participantes, tenga el color nombrado o no, para tratar de confundirlos y distraerlos.

**DOCENTES RESPONSABLES: Aguirre, Daniela-Caballero, María Laura-Ferreira,
Noelia-Romero, Erminia-Rosales, Valeria- Vallejos, Laura- Slavutzky, Estefanía
PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros**

**JINZ N°43 -ESCUELA POLICÍA DE SAN JUAN- DOCENTE SANJUANINOS-
PROVINCIA DE TUCUMÁN- TIMOTEO MARADONA**

SECCIÓN: 4 AÑOS- NIVEL: INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: “Ambiente Natural y Socio cultural”

Comunicativa y Artística.

Entonces quien tenga el azul debe decir.- ¿Yo señor? Y continuar el siguiente diálogo con El Gran Bonete diciendo (según corresponda)

-Sí señor,

-No señor

-Pues entonces ¿quién lo tiene?

-¡El amarillo!

Si el amarillo no contesta o contesta alguien que no tiene ese color, se produce la falta. En ese caso se anota prenda y a las tres prendas se paga penitencia (puede ser cantar una canción, saltar como rana, hacer sonidos de animales etc.).

ACTIVIDAD N°5

JUGAMOS AL GALLITO CIEGO:

Este es un juego entretenido y sencillo. En primer lugar se debe elegir al “gallito ciego” que será el participante al que se le vendarán los ojos con un pañuelo, de modo que no pueda ver. El resto de los participantes se colocarán en círculo a su alrededor. El gallito debe dar vueltas sobre sí mismo antes de empezar a buscar/pillar a los participantes. El juego se realiza mientras se dice esto:

- Gallito ciego ¿Qué has perdido?

- Una aguja y un dedal

-Yo la tengo y no te la voy a dar

Una vez que el gallito atrapa a un participante, se invierten los roles. El pillado pasa a ser gallito.

ACTIVIDAD N°6

¡A saltar y divertirse! Juego: “el elástico”

El juego del elástico podemos decir que es un juego de niveles. Se empieza sujetando el elástico a ras del suelo, por los tobillos y poco a poco se va subiendo hasta llegar a las caderas o el pecho, depende lo que se acuerde antes de empezar a jugar. Para comenzar se necesita un elástico o totora de unos tres-cuatro metros de largo,

**DOCENTES RESPONSABLES: Aguirre, Daniela-Caballero, María Laura-Ferreira,
Noelia-Romero, Erminia-Rosales, Valeria- Vallejos, Laura- Slavutzky, Estefanía
PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros**

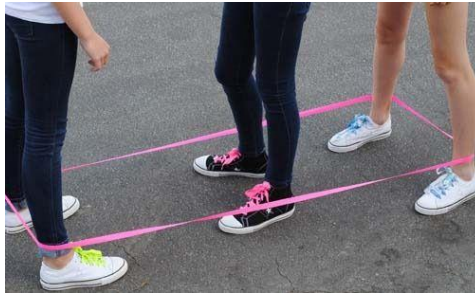
**JINZ N°43 -ESCUELA POLICÍA DE SAN JUAN- DOCENTE SANJUANINOS-
PROVINCIA DE TUCUMÁN- TIMOTEO MARADONA**

SECCIÓN: 4 AÑOS- NIVEL: INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: “Ambiente Natural y Socio cultural”

Comunicativa y Artística.

aproximadamente, que se anudan en los extremos. Se necesitan por lo menos 3 jugadores. Entre los participantes se elige a dos que son los que "sujetan" el elástico con las piernas abiertas, de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Uno o varios participantes tienen que realizar determinados ejercicios al ritmo de canciones y palmadas. En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico. También se puede llegar a jugar en solitario, sujetando el elástico en las patas de dos sillas.



ACTIVIDAD N°7

Jugamos al Chanco Va con un mazo de cartas.

¡El juego consiste en formar lo más rápido posible la combinación de 4 cartas del mismo número y cantar “¡Chanco!”, apoyando la mano en el centro de la mesa, o superficie sobre la que se esté jugando.

Mezclar las tarjetas. Se reparten todas las cartas (4 para cada uno). Paso seguido cada jugador desliza una tarjeta boca abajo al jugador de su derecha diciendo “Chanco Va” (la orden de “chancho va” la da un jugador por vez, en sentido de las agujas del reloj), se esperan unos segundos a que todos observen y acomoden sus juegos y se continúa de la misma forma hasta que el primer participante que obtenga las cuatro tarjetas del mismo set grite ¡CHANCHO! y coloque la mano en el centro de la mesa, los demás jugadores deberán ser lo suficientemente rápidos y estar atentos para colocar su mano arriba de la del jugador que logró el chanco.

**DOCENTES RESPONSABLES: Aguirre, Daniela-Caballero, María Laura-Ferreira,
Noelia-Romero, Erminia-Rosales, Valeria- Vallejos, Laura- Slavutzky, Estefanía
PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros**

SECCIÓN: 4 AÑOS- NIVEL: INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: “Ambiente Natural y Socio cultural”

Comunicativa y Artística.

El último que coloque la mano es el que pierde y la prenda será acordada por los participantes, ej. Tendrá que juntar todas las tarjetas en juego y contar una historia con todas ellas, hacer una tarea de casa, buscar una prenda etc.

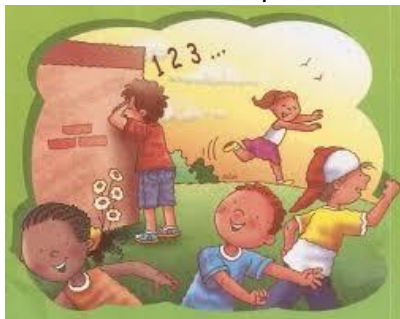
Área: Educación Física

Profesor: Arena Juan Pablo

1ª Actividad:

“La Escondidita”

Es un juego que necesita mínimo 2 jugadores, en el que un niño tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número 10 y, al terminar la cuenta, debe avisar en voz alta a los demás. Entonces, debe **salir a buscar a los demás, que se habrán escondido mientras se contaba con los ojos cerrados**. Cuando el niño encuentra a alguien, debe correr hasta el lugar donde contaron, para decir “Piedra” y eliminarlo, así hasta encontrar a todos. El primero en ser eliminado será el próximo contador.



2ª Actividad:

“Tesoro escondido”

El juego necesita de 2 jugadores como mínimo, en donde elegirán un objeto (TESORO) que deberá esconder sólo uno de los jugadores (PIRATA). El o los demás intentarán encontrar el Tesoro escondido con la ayuda del Pirata, donde dará ayudas para orientar a los demás, utilizando la palabra FRÍO para decir que están lejos del Tesoro, TIBIO si están más o menos cerca y CALIENTE para cuando estén muy cerca. El que encuentra el TESORO será el nuevo PIRATA y deberá esconder en otro lugar el objeto.

DOCENTES RESPONSABLES: Aguirre, Daniela-Caballero, María Laura-Ferreira,
Noelia-Romero, Erminia-Rosales, Valeria- Vallejos, Laura- Slavutzky, Estefanía
PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros

**JINZ Nº43 -ESCUELA POLICÍA DE SAN JUAN- DOCENTE SANJUANINOS-
PROVINCIA DE TUCUMÁN- TIMOTEO MARADONA**

SECCIÓN: 4 AÑOS- NIVEL: INICIAL

ÁREA CURRICULAR: DIMENSIÓN: “Ambiente Natural y Socio cultural”

Comunicativa y Artística.

Área curricular: Artes Visuales

Docente: Cardozo, Milagros

Título: “Puntos de distintos tamaños”

Contenido: Puntos

El punto es el elemento de expresión plástica más pequeño. No tiene dimensión pero puede cambiar de tamaño, color y forma. Puede configurar línea y formas por medio de la alineación y agrupación.

Semana del 11/5 al 15/5

Materiales: para masa de sal: 3 medidas de harina, 1 medida de sal fina, 1 medida de agua, Colorante polluelo, pimentón, témpera, etc.

Realizamos con ayuda de un adulto masa de sal y jugamos con ella haciendo pelotitas chiquitas, las dejamos secar y guardamos en una bolsa, luego le pedimos a papá que nos enseñe a jugar a las balitas pero esta vez con las pelotitas.



Semana del 18/5 al 22/5

Recordamos la actividad que hicimos anteriormente luego en una hoja blanca dibujamos nuestra mano y decoramos el dibujo pegando con Plasticola las pelotitas.



DIRECTORA: EMILCE ESTRADA

**DOCENTES RESPONSABLES: Aguirre, Daniela-Caballero, María Laura-Ferreira,
Noelia-Romero, Erminia-Rosales, Valeria- Vallejos, Laura- Slavutzky, Estefanía**

PROFESORES: Arena, Juan Pablo- Cardozo, Milagros