

## **GUÍA PEDAGÓGICA N° 6**

**ESCUELA:** Escuela de nivel Inicial N° 2 “PINKANTA”

**DOCENTES:** Agüero Gabriela - Álvarez Fernanda- Castillo Alejandra - Estrada Laura –  
Guzmán Paula - Ortiz Carolina- Rodríguez Marisel - Rojas Silvina.

**NIVEL INICIAL:** Sala de 5 años.

**TURNOS:** Mañana y Tarde.

**ÁREA CURRÍCULAR:** Ambiente Social. –Lenguaje. –Juego.

**TÍTULO:** Juegos tradicionales y costumbres de la Época Colonial.

### **CONTENIDOS.**

- Historia Nacional. Las efemérides a través del tiempo.
- Hablar con adecuación al destinatario y en la situación comunicativa (Contexto cotidiano-lúdico).
- Disfrute y placer por los juegos tradicionales y nativos.
- Conocimiento de reglas de juegos tradicionales y nativos.

**Actividad día 1:** Antes en 1810 y ahora en 2020.

Con mucha atención escuchamos y observamos de un video, que la señorita enviará por whatsapp. Explica diferencias entre la época colonial y la actual. Luego en familia conversamos sobre los cambios que fueron ocurriendo a través el tiempo. Buscamos imágenes, las recortamos y pegamos sobre una hoja dividida en 2 partes, diferenciando lo actual de lo de antes. Escribimos el nombre en la hoja de trabajo y la guardamos para llevar al jardín.

**Actividad día 2:** Juegos en 1810.

En familia investigamos sobre los juegos y juguetes de la época colonial. Observamos imágenes. ¿Cómo se jugaba? ¿Dónde se jugaba? ¿De qué materiales estaban realizados?

Luego elegimos el juguete que más nos gusta y con la ayuda de mamá y papá lo fabricamos, empleando los elementos que tenemos en casa. Hacemos un registro fotográfico o video y lo compartimos con la señorita y compañeros.

**EDUCACIÓN FÍSICA. - Docente: ABAD SANCHEZ, MARÍA CRISTINA.**

**TÍTULO DE LA PRO PUESTA: ¡A JUGAR EN FAMILIA!**

*Entrada en calor.* Juego Oso dormilón: Un integrante de la familia es el oso dormilón y los demás deben hacer ruido para despertarlo. Cuando éste despierte debe ir a atraparlos. El primer atrapado es el siguiente oso dormilón.

-Caminar con los brazos arriba y abajo. Correr con movimientos de brazos. Correr imitando a un adulto. Desplazarse dentro y fuera de un objeto (Ejemplo: hoja de diario o papel). Desplazarse cerca y lejos del objeto. Desplazarse hacia adelante y hacia atrás. A un lado y al otro.

*Vuelta a la calma:* Parados con el cuerpo estirado, tomar aire por nariz y tocar la punta de los pies soltando el aire por boca. Repetir el ejercicio con piernas separadas

**Actividad día 3:** Comidas de 1810.

Recordamos el video observado en la actividad día 1 e investigamos en familia las comidas típicas de la Época Colonial. ¿Cómo se elaboraban? ¿Dónde conseguían los ingredientes? ¿Cuáles eran sus nombres? Luego con la ayuda de mamá pensamos qué comidas tradicionales o típicas comemos en la actualidad. Elegimos una que nos gustaría comer o probar. La dibujamos en una hoja empleando los elementos que tenemos en casa, con ayuda de un familiar escribimos su nombre y colocamos atrás el nombre propio para luego llevarla al jardín.

**Actividad día 4:** Jugamos al anillito.

Los participantes se ubican en ronda, un voluntario es animador, pasa al centro y es el encargado de hacer circular el anillo por las manos de los participantes. Los jugadores deben juntar sus manos, palma con palma y disponerlas hacia adelante, preparadas como para recibir algo. El animador tiene entre sus manos un anillo. Las pasará entre los jugadores, uno por vez, simulando dejar el anillo. Sólo lo dejará entre las manos de un participante, mientras sigue el juego. Cuando se detiene, elige a un jugador para que sea el encargado de descubrir quién tiene el anillo. Es necesario recordar a los jugadores, que deben conservar las manos juntas hasta encontrar al que tiene el anillo en su poder.

**EDUCACIÓN FÍSICA. Docente: ABAD SANCHEZ, MARÍA CRISTINA.**

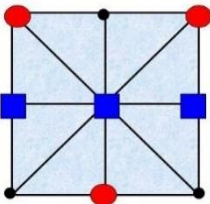
*Entrada en calor:* Juego: La congeladita: Un integrante de la familia será el hielo (Congela), otro integrante será el sol (Descongela). Los demás integrantes correrán por el espacio para no ser atrapados por el hielo. Si eso sucede deben quedarse como estatua y esperar a que el sol lo descongele. Durante el juego pueden intercambiar los roles.

-Hacer un trotecito por el espacio, esquivando todo lo que encuentre en el camino. Hacer lo mismo pero trotando hacia atrás. Saltar con dos pies juntos a la par de un adulto o hermano (Los dos a la vez). Repetir la actividad pero con un pie. Derecho y luego izquierdo. Llegar rápido a un objeto. Correr lento hacia el objeto (Como si estuviera muy pesado)

*Vuelta a la calma:* Sentarse en el piso y con los ojos cerrados escuchar alguna canción que mamá pueda cantar o hacer escuchar.

**Actividad día 5:** Jugamos al Ta Te Ti.

-Para jugar necesitamos un tablero cuadrado y 6 fichas de 2 colores diferentes. Se puede



confeccionar con material que tengamos en casa.

Cada jugador cuenta con 3 fichas, que debe colocar en forma alternada, con el otro participante sobre las intersecciones de las líneas, en los puntos negros. Se intenta evitar que el oponente logre alinear las fichas propias.

Una vez que el jugador alinea sus fichas debe decir la frase Ta Te Ti, indicando que ganó el juego

-En una hoja, con ayuda de un adulto, tomar nota del nombre de los participantes y el número de los juegos ganados de cada participante.

**Área Curricular: ARTES PLÁSTICAS - DOCENTE:** Paula Atencio.

Título de la propuesta: ARTE COMO JUEGO Y FIESTA.



El arte es considerado un juego, es importante tener en cuenta sus reglas para poder participar y una fiesta donde se celebra el encuentro del artista y el espectador en la obra. Hacemos referencia al arte que divierte y al arte que enseña, al arte que cura, que transforma y que es parte de una época determinada, como lo es San Juan en la actualidad.

Toshiko Mac Adam es una artista textil japonesa, conocida por su trabajo con estructuras textiles a gran escala, especialmente "patios de juego textiles" para niños, estructuras de nylon de ganchillo, anudadas en forma de red. Sus obras son instalaciones enormes, grandes patios de juego interactivo para grandes y chicos.

-Jugando a Movernos con los Colores Primarios:



Debes fabricar un tablero de juego (Puedes hacerlo con tiza en el piso, de tres colores distintos (Rojo, azul y amarillo). Dibuja manos y pies, derechos e izquierdos intercalando los colores. Puedes jugarlo por turnos en familia para moverse mucho. La performance es una modalidad del Arte de Acción, es un juego, una obra participativa y abierta. El artista propone las reglas para participar y los espectadores completan la obra.

**Actividad día 6:** Jugamos a la escondida. Objetivo: Ocultarse y no ser descubierto hasta el final.

El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los participantes del juego, tradicionalmente llamado "el policía" o "el que cuenta". La persona elegida cuenta con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suele ser hasta 10, 20...

Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" o "el que no se ha escondido, tiempo ha tenido" y comenzar a buscar a los jugadores. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando, hasta encontrar a todos.

Si uno de los participantes quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando, llamado "casa" y tocarlo.

Una variante del juego consiste en que el participante que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.

**Área Curricular: ARTES PLÁSTICAS DOCENTE: Paula Atencio.**

-Tapabocas Sonrientes



La actividad propuesta es la de intervenir un tapabocas con una sonrisa, puedes pintarlo con, témperas, acrílicos, fibras o lápices. Para cuando puedas salir de tu casa, usa esta gran sonrisa y envíale una foto a la Señora.

**Actividad día 7:** Jugamos a la gallito ciego.

Se necesitan más de tres jugadores y un pañuelo o venda para cubrir los ojos.

a)- Se debe elegir a quien hará el papel de gallito ciego y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.

b)- El resto de los participantes se ponen en círculo alrededor del gallito ciego. A quien se le debe dar tres vueltas, sobre sí mismo antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.



c)- La tarea del gallito ciego consiste en atrapar a un participante. Cuando lo logra, tiene que adivinar quién es, mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: ¿Gallito ciego que buscas?, ¿Una aguja y un dedal?, da tres vueltas y los encontrarás.

Ver video que la señorita enviará por WhatsApp.

Una variante del juego consiste en que cada jugador tenga en su mano un objeto que puede ser una llave, peine, pelota u otros. Cuando el gallito ciego toma a un jugador debe adivinar el objeto que éste tiene en la mano.

### **EDUCACIÓN FÍSICA. - Docente: ABAD SANCHEZ, MARÍA CRISTINA.**

*Entrada en calor:* Bailamos y cantamos la canción: <https://youtu.be/l8-jRLxqNys>

Ahora necesitaremos una bolsita de arena, un almohadón o algo similar: Llevar el objeto con una mano y luego con la otra. Llevar el objeto en un hombro y luego en el otro. Se pueden ayudar con la cabeza. Trasladar el objeto con un codo flexionado y luego con el otro. Llevar la bolsita con un pie y luego con el otro. Puede ser pateándola o en el empeine. El adulto nombra distintas partes del cuerpo y el niño las señala en su cuerpo con el objeto usado. Levantar la mano o pie del lado que nombre el adulto. Por ejemplo: Levantar el pie que está del lado de la pared.

*Nota:* El adulto debe tratar que el niño use sus dos lados, ya que tenderá a usar el hábil.

*Vuelta a la calma:* Sentados en ronda, se le preguntará al alumno si le gustaron las actividades, permitiendo que exprese sus sensaciones.

### **Actividad día 8: Jugamos a las esquinitas.**



Para jugar se necesita un espacio amplio y con 4 esquinas. Si no se cuenta con ese espacio, marcar las esquinas con algunos elementos de referencia. Indicadas las cuatro esquinas y con 5 jugadores, comienza el juego. Cada jugador tiene que ocupar un vértice, por lo que uno se queda en el centro, a la señal de “YA “, todos los jugadores tendrán que buscar otra esquina, diferente a la que tienen y el que quede sin ubicación ira al centro, hasta la próxima voz de “YA”. Continúa el mecanismo de acción hasta que el grupo decida la retirada por agotamiento. Se recomienda mirar siempre al frente para evitar atropellos y nunca empujar para quedarse con la esquina.

### **Actividad día 9: Jugamos a las balitas.**



Es un juego muy antiguo, pero con una variante, en época colonial fueron de barro, y luego de vidrio. En esta propuesta de juego se solicita que ocupen balitas de vidrio o pueden hacerlas de masa de sal de colores para experimentar. Cada jugador tendrá una cantidad de balitas y la cancha será

un espacio de tierra, donde se marca un círculo con algún elemento como por ejemplo un palito o madera. Las balitas que apuestan los jugadores se colocan en el círculo.

El juego consiste en sacar de ese círculo las balitas de los contrincantes, tinquendo otras para ganarlas. Cuando el círculo quede sin balitas, comienza otra ronda de juego.

### **EDUCACIÓN FÍSICA. - Docente: ABAD SANCHEZ, MARÍA CRISTINA.**

*Entrada en calor:* Hacemos un trote lento, movimientos de brazos, tobillos, muñecas, cuello, trotamos y tocamos el piso con dos manos. Lo repetimos varias veces.

*Juego de la silla:* Necesitamos sillas, música o palmas. Colocamos las sillas en ronda, una menos que la cantidad de participantes. Al ritmo de la música trotamos alrededor. Vamos hacia un lado, hacia el otro, en reversa, saltando en dos pies, con brazos arriba, brazos atrás. Cuando la música pare cada uno deberá sentarse. El participante que no consiga silla queda eliminado del juego. Así hasta que quede un ganador.

*Vuelta a la calma:* El teléfono descompuesto: Los participantes se sientan formando una fila. Un participante le dice algo en el oído al jugador de su lado y de ese modo va pasando el mensaje. El último en recibirlo lo dice en voz alta. Así van rotando los lugares.

### **Actividad día 10: Jugamos a la payana.**

Para jugar se necesitan cinco piedras pequeñas, cuyo tamaño les permita entrar cómodamente en la palma de la mano de los participantes.

- Los jugadores se sientan en el piso, formando un círculo. Se juega por turnos. El primero en jugar arroja las piedras al piso, tira una hacia arriba y toma otra del piso, sin que se caiga la que va por el aire.
- A continuación debe arrojar nuevamente todas las piedras y tomar de a dos piedras del piso. Luego debe recoger tres al mismo tiempo y luego la restante.
- Finalmente, debe guardar cuatro piedras en el puño, y arrojar la quinta al aire mientras deposita las cuatro en el piso y volver a capturar la piedra arrojada. Hecho esto, vuelve a lanzar la piedra al aire y debe tomar las cuatro piedras al mismo tiempo y volver a tomar la restante antes de que caiga al suelo.
- Gana el jugador que logra esa hazaña.

**Equipo de conducción:** Mirta Putelli – Marcela Zabala.