

### Guía Pedagógica N° 9

**Escuela:** ENI N° 25 "Gabriel García Márquez"

**Docentes:** Nancy Lavado – Sandra De La Vega – Sandra Gutiérrez - María José Palacio

Prof. Marcelo Tolmos – Prof. José Tejada – Prof. Mariné Díaz – Prof. Inés Accoroni

**Nivel Inicial:** Sala de 5 años

**Turno:** Mañana - Tarde

**Título:** Regresando del receso invernal: ¡A jugar!

#### **Áreas Curriculares - Dimensiones:**

**Ambiente natural y socio cultural / Ámbito:** Matemática/ **Núcleo:** Número. /Juego con reglas. **Contenidos:** Número y sistema de numeración. / Creatividad y la imaginación. / Construcción individual y compartida. / Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas. / Acuerdos entre compañeros de un mismo equipo.

**Formación personal y social /Ámbito:** Educación Física. **Núcleo:** "El cuerpo y los objetos en el espacio y en el tiempo" / El niño, el mundo y los otros. **Contenido:** Transportar compañeros y objetos en forma individual y colectiva. / Equilibrio estático y dinámico.

**Comunicativa y artística / Ámbito:** Educación Plástica-Artes Visuales / **Núcleo:** Producción. **Contenido:** Punto: como generador de la forma, variedad de tamaños, forma y agrupamientos. **Ámbito:** Educación Musical / **Núcleo:** de producción. / **Contenido:** Fuentes sonoras e instrumentos musicales: sonido y silencio. / Trabajo de acción e inhibición del sonido. Experiencia de improvisación y creación: creación de movimientos, sonidos y juegos corporales.

#### **Capacidades a desarrollar:**

**Trabajo con otros:** -Elaboración de acuerdos y solución de conflictos.

**Aprende a aprender:** -Reconocimiento de los propios errores.

**Propuesta N°1:** ¡Jugando con numeritos!

Escuchar la canción de los numeritos que se enviara a las familias a través de mensaje de WhatsApp, preparar arcos con papel, cartulina o cartón, decorar y escribir los números que aparecen en la canción. Pegar los arcos en el piso y con pelotas de diario, medias o plástico, tratar de embocar.



### **Educación musical:** "La música del silencio"

- Escuchar el cuento: "La música del silencio" (se adjunta).
- Comentar: ¿quién es el villano del cuento?, ¿por qué quiso detener la música?, ¿qué hizo con los instrumentos musicales?, éste villano ¿pudo detener los sonidos en Musicalia?, ¿dónde puedes encontrar el silencio? Dibujar el villano del cuento.
- Invitar a bailar y divertirse en familia con la canción: "TIC TAC".

### **Propuesta N°2:**

Decorar 10 botellas de plástico y colocar los números del 1 al 10 para jugar a los bolos. Reconocer los números que van cayendo al tirar la pelota.



### **Educación Física:** Transportando objetos.

- 1\_ Transportar un almohadón en la cabeza por todos los rincones de la casa (realizar la actividad 3 veces).
- 2\_ En un balde colocar piedras y transportar la carga alrededor de la mesa (5 vueltas).
- 3\_ Ahora a usar la imaginación y transportar en el balde lo que tengas en casa llevándolo de un lugar a otro.

### **Propuesta N°3:**

Realizar aviones de papel, uno por jugador, decorar con el material que tengan en casa. Colocar en el marco de una puerta o ventana un papel afiche o tela con agujeros con números del 1 al 5, para embocar los aviones desde una distancia acordada entre los jugadores. Registrar en un papel los puntos obtenidos.



### **Educación musical:**

El rey del silencio: detectar a los jugadores más silenciosos que tendrán que arrebatar el tesoro sin hacer ningún sonido.

**¿Qué se necesita?** cualquier objeto que suene como llaves, un sonajero, un recipiente con arroz o fideos y una venda para taparse los ojos.

**¿Cómo se juega?**

1-El rey del silencio con los ojos tapados se sienta en su trono y detrás de él guarda su tesoro (objeto que suena).

2- El resto de los jugadores se disponen frente a él a cierta distancia.

3- Cada jugador intenta lo más silencioso posible acercarse y llevarse su tesoro.

4-Cuando el rey escucha algún sonido debe señalar al jugador y éste vuelve a su lugar.

5 –Si nadie logra arrebatar el tesoro el rey es el ganador.

¡A jugar en familia con el rey del silencio!

#### **Propuesta N°4:**

**"El chancho"** (sencillo). Materiales: 4 cartas españolas con el mismo número y distinto palo para cada jugador. Cantidad de jugadores: 3 o más.

Desarrollo: Mezclar las cartas y repartir 4 a cada uno. A la señal de "chancho va..." cada jugador le pasa una carta boca abajo al compañero de la derecha. Él, a su vez, recibirá otra del compañero que tiene a su izquierda. El juego continúa hasta que uno logre juntar las 4 cartas con el mismo número y grite: "¡chancho!" ese es el ganador.

#### **Educación Física:**

- 1) Mantener posturas estáticas imitando animales, luego caminando levantar una pierna hacia adelante y trato de mantenerme quieto en el lugar. Realizarlo varias veces.
- 2) Realizar estatuas de diferentes maneras, caminar y correr y luego permanecer en estatua de animales.
- 3) Juego: Carrera y frenadas: Correr a toda velocidad y frenar con los mismos pies la mayor cantidad de veces y salir a realizar carreras de vuelta. Hacía delante, atrás y también hacía los costados.
- 4) Relajar el cuerpo, por lo que se ha trabajado e intercambiar opiniones, con un adulto, de lo que se aprendió.

#### **Propuesta N°5:**

3 Docentes: Nancy Lavado, Sandra de la Vega, Sandra Gutiérrez, María José Palacio  
Profesores: Marcelo Tolmos, José Tejada, Marine Díaz, María Inés Accoroni.

El juego de la memoria es un clásico. Es tan popular no sólo porque es un juego sencillo y fácil de realizar en casa, sino también porque ayuda a estimular la concentración y la atención del niño. Y, por supuesto, le ayuda a potenciar su memoria. Como se juega: Realizar con tapitas de botellas.

- Colocar las tapitas con imágenes. Pares boca abajo.
- Comienza de a un participante, levantando una tapita y la imagen que salga deberá buscar su compañera.
- Si no la encuentra sigue el otro participante.
- Gana el que encuentra el par de tapitas iguales.



### Educación Física: "El Transportista"

Dos o más participantes tienen que trasladar diferentes elementos con las manos (juguetes, pañuelos, almohadones, etc.) de un lugar a otro, gana el que logra llevar más elementos.

### **Propuesta N°6:**

**"La casita robada"** Materiales: 1 mazo de cartas españolas, sin comodines. Cantidad de jugadores: 2 o más.

Desarrollo: Con la ayuda de un familiar repartir 3 cartas a cada jugador y se ponen 4 boca arriba en el centro de la mesa. Por turnos cada jugador roba una carta del centro de la mesa, siempre y cuando haga pareja con una de las que tiene en la mano (tiene que ser de igual número, ej.: 3 con 3 de cualquier palo). Ese par de cartas, poner boca arriba, a su costado formando una pila o "casita". El siguiente jugador busca la pareja para su carta en la mesa o en las "casitas" de los jugadores. Si no puede robar porque no encuentra pareja, debe dejar una carta en el centro de la mesa boca arriba. Cuando los jugadores se quedan sin cartas, se vuelven a repartir 3 para cada uno. El juego termina cuando ya no quedan más cartas en el mazo y gana el jugador que tenga más cartas en su "casita".

**Educación Artes Visuales:**

Colocar una hoja sobre el piso o mesa, dibujar la sombra de un juguete que te guste afuera donde dé el sol, luego pasar sobre un papel de cualquier color un juguete mediano o chico. Y dibujar el contorno de la sombra de ese juguete.

**Propuesta N°7:** Jugamos al ta-te-ti

Realizar con diferentes materiales reciclables como: tapitas de botellas, piedritas, cartón, goma eva, etc. Como jugar:

- Se juega de dos participantes. Cada uno tiene tres fichas iguales.
- Se comienza de a un jugador, colocar una ficha y después continúa el otro colocando otra ficha.
- El objetivo del juego es lograr colocar las tres fichas iguales completando una hilera vertical u horizontal.

**Educación Física:**

1\_ Colocar el cuerpo en cuadrúpeda (apoyando manos y rodillas en el piso) elegir un juguete y poner en la espalda para luego trasladar la carga por toda la casa.

2\_ Buscar un lugar amplio de la casa para trasladar una silla de una punta a la otra del espacio elegido.

3\_ Juego "Círculo": colocar dos participantes enfrentados a cinco metros uno de otro, en el medio dibujar un círculo donde habrá que colocar la carga (juguetes, vasos plásticos, ropa, etc.) El que logra llevar la mayor cantidad de elementos gana.

**Propuesta N°8:** ¡Jugando con un dado de animales!!

Realizar un dado de cartón y luego colocar a sus caras dibujos de animales que puedes realizar tú mismo o recortar animales de revistas que tengas. El juego consiste en tapar las caras de los dados y tirarlo hacia arriba. Los demás deberán adivinar que animal es el



que salió. El participante que tira el dado, deberá dar pistas a su familia de que animal podría ser.

### Educación Plástica:

Observar la obra del artista Antonio Gaudí ¿cómo estará realizada?, ¿son trozos de mosaicos?, ¿forma alguna imagen? Este artista trabaja sus obras con trozos de mosaico y crea infinidad de imágenes. Recortar trocitos de papeles de colores y separar por colores. Luego sobre el papel ya dibujado, comenzar a rellenar con estos papeles tratando de dejarlos separados entre sí, pegarlos con plasticola y dejar secar.



### Propuesta N°9:

“La carta sin pareja”. Materiales: 1 mazo de cartas españolas, sin un “uno” (as) a elección y sin comodines. Cantidad de jugadores: 2 o más.

Desarrollo: Repartir todas las cartas entre los jugadores. Cada jugador debe armar parejas del mismo número y colocar en una pila a su lado. Las que quedaron sin pareja las sostiene en su mano sin mostrar. Luego, cada jugador por turno, debe quitar al compañero de su derecha una carta. La mira, si puede hacer una nueva pareja con las cartas que tenía en su mano y la coloca en su pila, si no lo logra la conserva en su mano con las restantes. En ambos casos el juego continúa con el siguiente jugador. Pierde el jugador que se queda con el uno (as) sin haber podido formar pareja.

### Propuesta N°10: Educación física: “Equilibrio estático y dinámico”.

Mantener posturas estáticas imitando animales, luego caminando levantar una pierna hacia adelante y tratar de mantenerse quieto en el lugar. Realizar varias veces. Caminar, subir y bajar de mesas y sillas por toda la casa, sobre cubiertas o aros que tengan en casa.

También sobre una sog, intentarlo varias veces.

**Autoridades de la Institución: Directora: Lic. Sra. Patricia Robledo**

**Vicedirectora: Sra. Marisa Zevallos.**



**6 Docentes: Nancy Lavado, Sandra de la Vega, Sandra Gutiérrez, María José Palacio**  
**Profesores: Marcelo Tolmos, José Tejada, Marine Díaz, María Inés Accoroni.**