

GUÍA PEDAGÓGICA N°9

Escuelas: Presidente Mitre - Hilario Ascasubi - Dalmacio V. Sarsfield - Antártida Argentina.

Docentes: Riveros Gabriela - Coronel Pamela - Vera Maricel - Cortez Beatriz - Cueva Gabriel.

Sección: 3 años.

Turno: Único, Mañana y Tarde.

Dimensión: Formación Personal y Social-Comunicativa y Artística-Ambiente Natural y Socio Cultural.

Dimensión Transversal: Juego.

Ámbitos: Lenguaje - Educación-Física - Artes Visuales – Música -Ambiente Natural - Matemática.

Título: “Mi casa...el país de los juegos”

Contenidos Seleccionados:

- **Identidad:** “Reconocimiento y aprecio por sí mismo. Autoestima”.
-Percepción creciente y confianza en sus posibilidades y en su capacidad para realizar aquellas tareas que están a su alcance.
- Expresión de sus necesidades, deseos y sentimientos.
 - **Educación Física:** Empuje-Tracción.
 - **Lenguaje:** “Oralidad”.
-Habla y escucha.
 - **Artes Visuales:** “De Producción”
- Signos del lenguaje visual: El color.
- Exploración de diversos materiales.
- Construcción.
 - **Música:**
 - **Ambiente Natural:** “Los objetos, materiales y productos tecnológicos”.

Docentes Responsables: Riveros Gabriela - Coronel Pamela - Vera Maricel – Cortez Beatriz - Cueva Gabriel.

- Características de los objetos (color, forma, tamaño)

- **Matemática:** -Acciones que relacionen los objetos entre sí.
- **Juego:** - Juego Dramático-Juego con Reglas-Juegos Tradicionales.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

DÍA 1: “Jugando con tamaños”

A los pequeños les encanta jugar, aún más cuando ese juego lo realizan ellos mismos es por eso que proponemos elaborar junto a los niños divertidos juegos: de construcción, de mesa, al aire libre, encastré etc. ¡manos a la obra!

Para poder realizar este juego vamos a necesitar: Dos Cartones del mismo tamaño y cinco tapitas de diferentes tamaños, pueden ser de frascos, botellas o de cualquier objeto que tengamos en casa, cúter y plasticola.

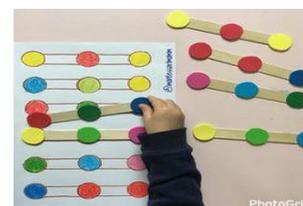


Procedimiento: Junto al pequeño marcamos en uno de los cartones los diferentes tamaños de las tapas, pedimos a papá que corte los círculos con un cúter o cuchillo. Luego pegamos el otro cartón, que nos sirve de base.

Este juego consiste en pedir al pequeño que coloque las tapas según su tamaño y cantidad, por ejemplo: le pedimos que coloque 3 tapas, desde las más pequeñas a la más grande o viceversa luego podemos ir agregando más cantidades. Siempre con la ayuda de un mayor para realizar el conteo junto al niño.

DÍA 2: “Jugando con colores”

Para realizar este juego vamos a necesitar: palitos de helado, círculos de colores: verde, amarillo, azul y rojo. Pueden ser de goma Eva, cartón, cartulina u hojas pintadas. Una hoja en blanco, donde se marcará el palito de helado.



Procedimiento: en una hoja blanca, dibujamos los palitos de helado y pintamos tres círculos de diferentes colores, los mismos pueden ser pintados por el pequeño.

En cada palito pegamos 3 círculos respetando la secuencia de colores pintada en la hoja como muestra la imagen. El juego consiste en que el pequeño encuentre y nombre los colores según corresponda.

DÍA 3: ¿Cuánto emboqué?

Para realizar este juego vamos a necesitar:

Materiales:

- 2 rollos de servilleta.
- 5 círculos de cartón.
- Temperas, lápices de colores, papel crep, etc.
(materiales que tengamos en casa).
- Plasticola.



Procedimiento: en un cartón marcamos y cortamos cinco círculos, estos pueden estar pintados o decorados por el niño con cualquier material que tengan en casa. Luego pegamos los rollos de servilletas en un círculo de cartón como muestra la imagen.

El juego consiste en que toda la familia participe y cuenten junto al pequeño cuantos círculos emboco cada uno, deberán marcar con una cinta o tiza la distancia que deberán respetar para arrojar el círculo. Proponemos como variante arrojar los círculos sentados, parados, de rodillas, con un pie, etc.

DÍA 4: “Vuela, vuela barrilete”

Hay muchos días que sopla viento, en lugar de evitarlo, en esta oportunidad, vamos a jugar con él. ¿Cómo? ¡Con un barrilete! Vamos a construir un barrilete rombo. De esta manera podremos divertirnos en familia.

Materiales: 2 varillas livianas, de 1 m. de largo y 6m.m. de diámetro, cinta de papel, papel barrilete o polietileno de bolsa de compras o de residuos. Hilo o piolín para volarlo. Procedimiento:1) Marcar en una de las varillas 1/3 de la longitud y la otra a la mitad. Unirlas con cinta y atarlas con hilo fuerte.2) Unir los extremos de las varillas con un hilo.3)



Pegar las varillas a 90° entre sí, al papel o polietileno con cinta, y luego colocar cinta uniendo las puntas de las varillas por encima del hilo, para que quede reforzado.4) ¿Cómo colocarle

los hilos? Cortar un trozo de hilo fuerte y atarlo en el extremo superior de la varilla vertical y a 1/3 desde debajo de la misma varilla. Hacer un lazo con el hilo estirado a la altura de la mitad de la distancia entre la varilla horizontal y la punta superior. Ahí atar el hilo de vuelo.5) Unir los extremos de la varilla horizontal por detrás del barrilete.6) Si bien este barrilete no necesita cola, pueden colocarle una de polietileno de 4 o 5 m. de largo. ¡Listo! ¡A divertirse en familia!

DÍA 5: “Gallito Ciego”

En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que 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. El resto de los participantes deben ubicarse en círculo alrededor del gallito ciego, tomados de las manos.

Jugadores: ¿Gallito ciego qué se te ha perdido?

Gallito Ciego: Una aguja y un dedal.

Jugadores: Yo te lo tengo y no te lo quiero dar.

Gallito Ciego: ¿Y si te pillo? **Jugadores:** ¡Pillame!

Gallito Ciego: ¿Y si te corro? **Jugadores:** ¡Correme!



Y así comienza el gallito ciego a buscar a los demás participantes. Cuando toca a alguno, ese participante pasa a ser el Gallito Ciego colocándose la venda.

DÍA 6: Educación Física

Contenido Seleccionado: Empuje.

Querida familia, en la medida de sus posibilidades buscamos elementos seguros que su hijo pueda empujar.

Actividades: Para la entrada en calor vamos a jugar.

ESTATUA: El juego consiste en desplazarnos por el espacio y a la voz de ¡ESTATUA! quedarse en la posición que están, logrando mantener el equilibrio el mayor tiempo que se pueda.

1. Empujar distintos elementos: pelotitas, colchonetas, conos grandes, bolsitas, aros, etc.
2. -Empujar al compañero con la espalda, con las manos, pies, sentados.
3. Empujar en grupos: Distintos elementos hacia adelante, a distintos lados.
4. Empujar (en caso de tener) una caja con varios objetos.

Docentes Responsables: Riveros Gabriela - Coronel Pamela - Vera Maricel – Cortez Beatriz - Cueva Gabriel.

5. Carrera de autitos (empujar objetos pesados).

EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS:

-OSITO DORMILÓN. (La descripción del juego la encontramos en la guía anterior).

DÍA 7: “El gato y el ratón”

Es un juego que necesita de varios participantes y consiste en hacer un círculo tomándose de la mano. Se eligen dos participantes y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo del verso: “Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla ahora, mañana te pillaré”. El ratón se



escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos tomadas y los brazos lo más extendidos posible. El gato lo intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y elegir a una persona para que sea el ratón.

Al participante que será el gato se lo puede identificar dibujando bigotes y al ratón se le puede realizar una cola con lana, tela, sogas o lo que tengan en casa. Pueden usar también alguna careta y orejitas.

DÍA 8: Educación Física

Contenido Seleccionado: Tracción.

Querida familia para esta oportunidad seguimos apelando al acompañamiento de ustedes. Trabajaremos “Tracción” y necesitaremos de 2 o más ayudantes. Se utilizarán algunos elementos como sogas, bastones, aros.

1. -Con aros, sogas, bastones, traccionar con el elemento al pequeño o algún adulto que lo acompañe.
2. -Con el adulto que acompañe, enfrentados tomados de las manos, uno en cuclillas y el otro de pie, el último camina hacia atrás traccionando al otro participante del juego.
3. -Ídem en tríos, uno en cuclillas y los otros dos tomados de cada mano traccionar a uno de los participantes del juego.

CUE: 700102600_J.I.N.Z. N°8 _Sala de 3 años_ Guía N°9

4. -El desmayado: En parejas, uno detrás del otro, un participante hace como que se desmaya y el otro lo lleva, tomándolo por debajo de los brazos.
5. -En grupos traccionar distintos elementos: colchonetas, cubiertas, cajón de saltos.

EN UN LUGAR DONDE LOS ADULTOS CONSIDEREN QUE ES SEGURO, JUGAMOS:

-CINCHADA: Con una soga o cuerda jugamos. El juego necesita de dos participantes. Consiste en que cada uno tome cada extremo de la soga y tire de la cuerda hasta hacer cruzar la línea al otro participante. (El juego lo pueden jugar dos, cuatro o más participantes).

- EL PISO ES LAVA:(Recordar que se jugaba con varios aros e integrantes).Salir del aro a jugar y a la voz de: EL PISO ES LAVA todos deben buscar su aro.

Equipo de Conducción J.I.N.Z N°8: Prof. Claudia Garay – Prof. Rosa Reiloba.