

**JINZ N 41- Escuela Fray Justo Santa María de Oro- Comandante Cabot- Miguel de Azcuénaga- Manuel Laínez- Capital Federal.-
Sala de 3 años- Área curricular: JUEGO.-**

Escuela: **Fray Justo Santa María de Oro**

Docente: **Mass Rosana- Trigo Yanina**

Nivel Inicial **Sala: 3 años**

Turno: **Tarde**

Área Curricular: **Juego**

Núcleo: Juegos tradicionales

Contenido: Juegos tradicionales

Capacidades General:

 **comunicación**

Capacidad Específica:

 **Expresar, por medio de distintos lenguajes**

Título de la propuesta: **“JUEGOS TRADICIONALES EN FAMILIA”**

GUIA PEDAGOGICA N°13

Actividad N°1

INICIO

Junto a la familia, sentados en el piso, en ronda un adulto iniciará la conversación y le preguntará al niño ¿A qué les gusta jugar? ¿Cuáles son juguetes preferidos?

DESARROLLO

Durante este momento los adultos contarán a qué jugaban, a qué les gustaba jugar y si tenían algún juguete preferido cuando eran pequeños.

Luego invitarán al niño a que en familia jueguen a alguno de los juegos que jugaban cuando eran chicos.

**JINZ N 41- Escuela Fray Justo Santa María de Oro- Comandante Cabot- Miguel de Azcuénaga- Manuel Laínez- Capital Federal.-
Sala de 3 años- Área curricular: JUEGO.-**

CIERRE

Para finalizar enviar un pequeño audio a la seño contando cómo les fue con la actividad.-

Actividad n°2

INICIO

Un adulto propone a la familia jugar al arroz con leche, comentándole al niño en qué consiste este juego.

DESARROLLO

En un lugar de la casa se propone hacer una ronda en familia y jugar al arroz con leche. Se puede cantar la canción o utilizar el siguiente link <https://youtu.be/LuH75lr1rXc>

CIERRE

Para culminar esta actividad enviarle a la seño fotos de la actividad.-

Actividad n°3

INICIO

Conversar en familia sobre el juego tradicional “El huevo podrido”. Un adulto deberá contarle y explicarle al pequeño cómo se juega. EL HUEVO PODRIDO: Los jugadores se sientan en el suelo, en ronda. Uno de ellos, con un objeto que representa al huevo (pelota de papel, media, plástico) blanda, corre alrededor de la ronda, mientras todos cantan: Jugando al huevo podrido se lo tiro al distraído. Si el distraído lo ve, huevo podrido es. En el recorrido le deja el huevo (objeto) a algún jugador. Éste se levanta, toma el huevo y corre al jugador que se lo dejó. Si lo captura (lanzándole el “huevo”), lo saca del juego, es decir deberá sentarse en el centro de la ronda. Los jugadores que se encuentren en el centro de la ronda deberán pagar prenda.

DESARROLLO

Elegir a un integrante de la familia que será quien inicie el juego, mientras los demás estarán sentados en ronda (cantando la canción)

Se dará comienzo al juego. El mismo se puede repetir las veces que lo deseen, disfrutando y compartiendo un momento ameno en familia.

JINZ N 41- Escuela Fray Justo Santa María de Oro- Comandante Cabot- Miguel de Azcuénaga- Manuel Laínez- Capital Federal.- Sala de 3 años- Área curricular: JUEGO.-

Previamente se les propondrá realizar una pelota con una media en desuso o bollitos de papel, para utilizar en el juego.

Para finalizar “pagarán las prendas” los participantes que fueron huevo podrido. Las mismas pueden ser:

- ♥ Cantar una canción.
- ♥ Realizar un baile.
- ♥ Decir un chiste, trabalenguas o adivinanza.

CIERRE:

Envíales fotos o un video de todo el proceso del juego a la seño.

Actividad N°4

INICIO

Junto con un adulto y mediante el uso de un dispositivo se les propondrá a los pequeños observar el siguiente link <https://youtu.be/9p8yOUsTuS8>. Para comenzar el juego elegir entre la familia quien será el lobo.

DESARROLLO

A continuación, se los invitará a jugar juntos en familia, al juego tradicional EL LOBO. Se dispondrá de un lugar amplio, se elegirá un representante para hacer de lobo y el resto hará una ronda. El juego comienza cantado la canción y finaliza con la persecución del lobo tratando de atrapar a los participantes del juego. Esto se puede repetir las veces que lo deseen, haciendo uso del placer de compartir el juego en familia. Éste lobito terminó muy cansado, se irá a dormir.

CIERRE:

Para culminar envíale a la seño un audio corto con la canción del juego.-

Actividad N°5

INICIO

JINZ N 41- Escuela Fray Justo Santa María de Oro- Comandante Cabot- Miguel de Azcuénaga- Manuel Láinez- Capital Federal.- Sala de 3 años- Área curricular: JUEGO.-

En familia se propondrá jugar un juego de persecución llamado: “**Quitarle la cola al gato**” ¿Saben cómo se juega?

DESARROLLO

Buscar un espacio amplio de la donde puedan desplazarse libremente, este es un juego de persecución en el cual todos los integrantes de la familia se deberán colocar un pañuelo, cinta, piola o lana en la parte trasera del cuerpo simulando una colita de gato, cada uno deberá tratar de que no le quiten su cola y a la vez sacar la mayor cantidad de cola de los otros participantes. Ganará el que haya sacado mayor cantidad de colitas. Se dará lugar al juego las veces que los chicos deseen jugarlo.

CIERRE

Para finalizar conversamos en familia como nos sentimos durante el juego.

Actividad N°6

Ámbito artes visuales

INICIO

Realizarán títeres de dedo, para ello necesitarán guantes, medias, bolsas de papel, pedacito de tela, lana, papel (todo lo que tengan en desuso).



DESARROLLO

Realizar junto a los pequeños los títeres.. Ver el video “familia de dedos” de Adriana <https://youtu.be/8pdjFY6rNY4> jugar con los títeres, y acompañar con la canción escuchada anteriormente

CIERRE

Para culminar contale a la seño el nombre de los integrantes de la familia y no te olvides de enviar fotos.

Actividad N°7

Ámbito Educación física

JINZ N 41- Escuela Fray Justo Santa María de Oro- Comandante Cabot- Miguel de Azcuénaga- Manuel Laínez- Capital Federal.- Sala de 3 años- Área curricular: JUEGO.-

Buscar un espacio libre de obstáculos, que les permita desplazarse con comodidad.
Tener una botella con agua para estar siempre hidratados.

Entrada en calor:

Caminar por todo el espacio como hormigas - en punta de pie - como gigantes- con los brazos estirados

Caminar en cuadrupedia: gatear como bebés- caminar como perritos -como tortuga

Juego: jugarán a la pilladita. El juego consiste en que uno de los participantes deberá perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente.

Para comenzar con el juego hacer una rima de sorteo. Por ejemplo: tatetí

Vuelta a la calma: Hacer ejercicios de respiración, como que inflamamos un globo imaginario (inhalar) y se van desinflando de a poco (exhalar)

No olvides al finalizar lavarte las manos.

Actividad n°8

INICIO

En familia jugarán a “LA ESCONDIDA” Se comentará y explicará entre todos cómo se juega. Bajo la observación del adulto y mediante el uso de un dispositivo electrónico, se compartirá y disfrutará del siguiente link <https://youtu.be/DYxDf6gsfPs>

DESARROLLO:

Jugar, elegir quién será el que va a contar.

CIERRE:

En familia comentar ¿Cuál fue el mejor escondite? ¿Quién ganó?

Actividad n°9

INICIO

Hoy jugaran al veo veo, para ello deberán aprender las siguientes frases.

**JINZ N 41- Escuela Fray Justo Santa María de Oro- Comandante Cabot- Miguel de Azcuénaga- Manuel Laínez- Capital Federal.-
Sala de 3 años- Área curricular: JUEGO.-**

- + Adulto: veo veo
- + Niño: ¿Qué ves?
- + Adulto: ¡una cosa maravillosa!
- + Niño: ¿de qué color?
- + Adulto: dirá el color del objeto que el niño deberá adivinar.

DESARROLLO

Sacar suerte, para saber quién comenzará el juego. Luego jugar. Posteriormente realizar largavista o binoculares para utilizarlos cuando jueguen nuevamente al veo veo. Para su confección necesitarán tubos de cartón, pegamento, pedacitos de papel. Podrán decorarlos como más les guste y con el material que dispongan en casa.



CIERRE

Y para finalizar conversar en familia sobre cómo les resultó más fácil el juego con el uso de binoculares o sin el uso de los mismos. Luego mándale una foto a la seño para que pueda ver como quedaron los tuyos.

Actividad n°10

Ámbito Educación Musical

INICIO

Con ayuda de un adulto confeccionar unos toc toc, con palos de escoba de 20 centímetros de largo aproximadamente, los que luego utilizarán para acompañar las rondas.

DESARROLLO

Utilizando un equipo tecnológico escuchar las siguientes canciones: Estrellita dónde estás, el payaso plin plin, canción de feliz cumpleaños. Luego con los toc toc, acompañar las canciones.

CIERRE

Puedes enviar a la seño un video o foto utilizando los toc toc.

EQUIPO DE CONDUCCIÓN DEL JINZ N° 41: CAROLINA BRAVO – CELIA CARRIZO.-