

---

**ENI N° 11 MARTA GIMÉNEZ PASTOR**

**Docentes:** Liliana Algarilla, Pamela Rivas, Silvana Páez, Mariela Mercado, Carolina Serra, Noelia Mondaca, Mayra Almirón, Ricardo Martínez.

**Nivel Inicial:** Salas de 4 años

**Turno:** Mañana y Tarde

**Fecha:** 08/06 al 20/06/20

**Guía N.º 7**

**Título:** “Jugamos en Familia”

*“Todos los aprendizajes mas importantes de la vida, se hacen jugando.”–  
FrancescoTonucci*

**Actividad N°1:** Ámbito: Juego dramático - Juego del como sí - Contenido: Asunción de roles.

El adulto iniciará una conversación con el niño/a sobre cuál es su dibujito y personaje favorito, buscarán una imagen de él (ya sea en internet, revista, stickers) y juntos observarán su vestimenta, comentarán que hace. Luego, le mostrará papel de diario, cartón, papeles de colores, y/o pintura y le preguntará si se anima a realizar la vestimenta del personaje e invitará a construir el disfraz de ese personaje elegido (puede ser solo un elemento que construyan: máscara, corona, capa, etc. y acompañar con otros elementos que tengan en casa). Una vez realizado el mismo compartir el juego con el pequeño/a y también darle el espacio para que juegue libremente. Finalmente, se comentará sobre los roles asumidos, si le gustó realizar el disfraz y jugar a ser su personaje favorito y por qué.

**Actividad N°2:** Ámbito: Juego con reglas- Contenido: Iniciarlos en las reglas de algunos juegos.

El adulto le mostrará al niño/a seis papeles glasé de distintos colores como por ej.: rojo, azul, amarillo, verde, naranja y morado, le preguntará que son y de qué colores, que cosas pueden ser de esos colores. Luego, le propondrá realizar un juego, una “Lotería de Colores”, para ello, cortarán los papeles glasé en dos mitades para que queden cuatro cuadros de cada uno, sacaran seis cuadrados, los colocarán en una bolsa (uno de cada color) y los restantes los dividirán en dos y pegarán en un cartón u hoja y ya estarán listos los cartones de la lotería. Posteriormente, buscar tapitas de gaseosa o pelotitas de papel u otro elemento para que a medida que saquen un papel de la bolsa puedan completar los cartones. Antes de comenzar, se deben explicar las

---

reglas del juego, es decir que se puede hacer y que no. Finalmente, reflexionarán sobre cómo se jugó y si se respetaron o no las reglas.

**Actividad N.º 3:** Dimensión: Formación Personal y Social.

Contenido: El niño, su cuerpo y movimiento

Los pequeños observarán y escucharán la canción “Fui al mercado” <https://youtu.be/-YLMqR82cHo> luego con la ayuda de mamá, papá o alguien de la familia confeccionarán una hormiguita con tapitas de botellas para poder jugar y bailar usando la hormiguita.



Para finalizar escucharán nuevamente la canción colocando la hormiguita en las partes del cuerpo que se van nombrando tratando que no se caiga.

**Actividad N.º 4:**

Para la siguiente actividad se le entregará un globo inflado al niño/a y escuchando música <https://youtu.be/SE1yT2Y-1VA> mamá, papá o un familiar indicarán distintas partes del cuerpo y los niños se deberán colocar el globo, luego entre el adulto y el pequeño se pondrán el globo sosteniéndolo entre ambos con la panza, la cabeza, la espalda y demás lugares que se les ocurran, también se pueden colocar el globo entre las piernas y saltar como canguros sin que el globo se les caiga. ¿De qué otras formas pueden llevar el globo?

Para finalizar la actividad el niño deberá reventar el globo con la parte del cuerpo que quiera: con la cola, pies, etc.

**Actividad N.º 5:** Ámbito: Juego-Contenido: Placer por el juego.

Los padres invitarán al pequeño/a ver un video –Simón Dice. [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=10&v=vGb-V3xBmjA&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&v=vGb-V3xBmjA&feature=emb_logo)

Luego propondrán realizar un juego que consiste en hacer lo que Simón dice...explicando que cuando el adulto les diga Simón dice, por ejemplo: que deben tocarse la cabeza, Simón dice salten en un pie, Simón dice que den una vuelta, dice que hagan cómo que lloran, que bailan, obedeciendo cada una de las órdenes que da

---

Simón y así sucesivamente acompañando con música. Para continuar el adulto dará las órdenes más rápidas para que el niño/a lo haga más rápido prestando atención. Finalmente volverán a la calma reflexionando si le pareció divertido, y si en algún otro momento le gustaría jugarlo.

**Actividad N.º 6:** Ámbito: Juego – Contenido: Disfrute y placer por el juego.

Algún integrante de la familia explicará al niño/a el juego llamado “Quien para el Robot”. Que consiste en caminar o bailar por la casa con movimientos como los que hace un robot al compás de una melodía haciendo participar a toda la familia , uno de los integrantes debe salir afuera mientras que el resto debe ponerse de acuerdo que parte del cuerpo debe tocar para que “pare” el robot .Luego la persona que salió debe adivinar si por ejemplo tocándole la cabeza, o el brazo o la rodilla deja de caminar, si adivina la parte del cuerpo, ya ese integrante de la familia queda fuera del juego. Finalmente se volverá a la calma dialogando y proponiendo volver a realizar el juego siendo otra persona quien adivine.

**Docente:** Noelia Mondaca. **Área curricular:** Plástica

**Actividad N° 7 y N° 8:** Las actividades de Plástica serán enviadas por video al grupo de WhatsApp.

**Actividad N.º 9:** Ámbito: Juego. Contenido: Disfrute del juego con otros.

El adulto que acompaña propondrá a los pequeños jugar en familia a “Sacarle la cola al ratón” que consiste en: dos o más participantes tendrán un pañuelo o una cinta colgando de sus ropas y serán los ratones. El resto de los participantes (puede ser solo uno) deberá perseguirlos tratando de sacarles las colas. Los que logren el cometido pasarán a ser ratones.

Al finalizar volverán a la calma y conversarán sobre el juego: si les gustó, fue divertido, se les ocurre alguna modificación o variante ¿Cuál?

**Actividad N.º 10:** Ámbito: Juego. Contenido: Disfrute del juego con otros.

Un miembro de la invitará a los chicos y demás familiares a jugar a “El oso dormilón”. Luego explicará a todos, que el juego consiste en elegir a un participante que será el “oso dormilón” y debe acurrucarse en el centro del patio (o espacio que eligieron para jugar) con los ojos cerrados. Los demás se acercarán en silencio y

cuando lo rodeen intentarán despertarlo. Al lograrlo el “oso” se levantará y los perseguirá hasta capturar a alguno, el que puede convertirse en el “oso dormilón”, si lo desea. Al finalizar volverán a la calma y reflexionaran entre todos sobre el juego: ¿Qué fue lo que más les gustó del juego?, ¿Les gustaría volver a jugarlo?, ¿Le cambiarían algo?

**Área Curricular:** Educación Musical

**Título de la propuesta:** Juguemos cantando

**Contenidos:** -El Canto: Interpretaciones de canciones que incorporen juegos corporales.

**Actividad N° 11:**

➤ Jugamos a la rueda de la batata: se juega en ronda mientras se canta la canción. Al llegar al arrupé o arrulé saltan hasta el final que los niños se sientan en el suelo. Si tus papis o abuelos no se acuerdan de la canción te dejo el link para que lo puedas escuchar. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_UbFLjuAdno](https://www.youtube.com/watch?v=_UbFLjuAdno)

Canción: **A la rueda de la batata, Comeremos ensalada  
Como comen los señores, Naranjitas y limones...**

**Arrulé, arrulé, Sentadito me quedé  
En un tarro de café, Con pan francés**

**Actividad N° 12:**

➤ Jugamos al Aguacero: Los jugadores elegirán a un participante que cumplirá el rol del aguacero. El resto se ubican en ronda tomados de las manos. El aguacero en el centro de la rueda, dará las órdenes que los integrantes deberán realizar. La ronda se desplaza con paso salticado (dar saltitos), mientras se canta la canción.

El aguacero irá interrumpiendo en forma sorpresiva diciendo:

- ¡Alto ahí!

---

Los jugadores que se encuentran en la ronda contestan:

- ¿Qué pasa?

El del centro responde:

-El aguacero manda que se tiren al suelo

Seguidamente los jugadores realizan la acción pedida, y luego se reinicia nuevamente el juego variando las órdenes dadas por el aguacero.

Canción: ¡Uyuyuy! Aguacero,

diálogo:

¿Porque me quieres mojar?

Sabiendo que soy tan pobre

Y no tengo con que mudar

La camisa que tenía

Me la echaron a lavar

- ¡Alto ahí!

- ¿Qué pasa?

-El aguacero manda...

¡Uyuyuy! Aguacero...

➤ Si no conoces la canción te dejo el link:

<https://www.youtube.com/watch?v=edegc62jcw>

**Actividad N.º13:** Ámbito: Juego. Contenido: Disfrute del juego. Creatividad e imaginación.

Se propondrá a la familia recolectar botellas de plástico que vayan a desechar y (aproximadamente 10) decorarlas junto a los pequeños. Luego confeccionarán una pelota de media rellena con papel o retazo de tela y finalmente agruparán las botellas en una punta; el niño con ayuda del adulto se colocará en el extremo frente a las botellas para derribarlas con la pelota de media. Una vez tirada la pelota cuentan cuantas botellas se cayeron y las anotan en un papel, ganará quien derriba más botellas.

**Actividad N° 14:** Realizamos botellas de la calma. La docente les enviara un link de como fabricar estas botellas que tendrán como relleno agua, plasticolas de colores colorantes, etc. Todas las tapas tendrán que sellarse con silicona para seguridad de los niños. <https://youtu.be/uLhg-IEueTk>

**Actividad N° 15:** Ámbito: Juego. Contenido: Libertad para elegir diferentes formas de jugar.

Algún familiar invitará a los niños a jugar con burbujas. Para comenzar, se les pedirá ayuda para la preparación de la mezcla, con tres partes de detergente (el más barato del mercado) o cualquier champú para niños, una parte de agua y una

cucharadita de azúcar. Buscar burbujeros que pueden realizarse con distintos materiales (alambre, plásticos, rúleros, etc.) y con distintos tamaños y formas. Luego jugarán con los pequeños a realizar burbujas y jugar con ellas: soplándolas para que se eleven, las pueden reventar con diferentes partes del cuerpo, o simplemente jugar libremente con ellas y dejar volar su imaginación.

Finalmente dialogarán sobre el juego: ¿Qué sucedía con las burbujas?, ¿Cómo jugaste con ellas?, ¿Eran todas iguales?, ¿Cómo eran?, ¿Les resultó divertido?, ¿Volverían a jugarlo?

**Actividad N° 16:** Ámbito: Juego. Núcleo: Juegos Tradicionales. Contenido: Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para el niño y su familia.

Conversarán en familia recordando los juegos que jugaban (mamá, papá, abuelos, etc.) cuando eran chicos. Luego les enseñarán a los chicos alguno de esos juegos, con reglas sencillas y claras. Por último, reflexionamos sobre el juego elegido y compartimos con la docente (a través de WhatsApp) una foto de algún momento del juego.

**Área Curricular:** Educación Física. Las actividades de Educación Física a cargo del Prof. Ricardo Martínez serán enviadas por video al grupo de WhatsApp.

Directora: Adriana Villavicencio