

**E.N.I N° 31 “PATRICIAS
SANJUANINAS”**

Docentes:

- Más, Analia. • Naranjo, Gemma.
- Tejada, Micaela. • Montaña, Marisa.



Profesores de Especialidades:

Artes Visuales - Plástica: Jorge

Echegaray. Educación Física: Blanca Ramírez. Música: Cintia Monje.

Nivel Inicial: Salas de 3 años Turno: Interturno. Áreas integradas.

Título: "Juega conmigo"

Guía Pedagógica N° 17:

Fundamentación: El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, que favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, deseos y fantasías de un modo espontáneo y placentero. El juego les permite a niños/as, imaginar, explorar, representar distintas situaciones y así conocer y descubrir sus habilidades, expresando emociones y mostrando su forma de ver el mundo. El juego libre y natural le permite experimentar y así se va generando un aprendizaje significativo. El objetivo de esta guía es dar un cierre que integre todo lo aprendido en el transcurso del año, mediante actividades lúdicas e integradoras.

Capacidades específicas y generales: Comunicación: Expresar en distintos idiomas y/o tipos de lenguajes artísticos, ideas, sentimientos y emociones.

Contenidos: Dimensión: Formación personal y social. Núcleo: “El cuerpo, el mundo y los otros”. Contenidos: Apropiación y aceptación de los roles en el juego.

Actividades:

Propuesta N° 1:

Para comenzar este juego, buscaremos unas sábanas o telas, luego colocaremos éstas sobre la mesa (o sillas puestas una al lado de la otra con un espacio entre ellas) para formar un túnel. El niño llevará un muñeco con alguna parte del cuerpo pasando por debajo de nuestro túnel (lo podrá llevar en la mano, espalda, en la cabeza o donde lo desee) una vez que pasa por el túnel lo dejará en un canasto o caja y volverá a buscar otro muñeco (puede variar el juego sólo llevando un muñeco y en cada ida y vuelta cambiar la forma de llevarlo) Finalizará el juego cuando el niño lo desee y compartirá la vivencia ¿te gustó pasar por el túnel? ¿qué sentiste? ¿con qué parte del cuerpo fue más fácil trasladarlo? ¿Cuántos muñecos llevaste? Sacaremos una foto en el túnel.

Propuesta N° 2 :

Para esta actividad necesitaremos nuestro muñeco o peluche preferido y la ropa que le vamos a colocar para vestirlo, la podemos hacer con papel, telas, o pañuelos de tela que tengamos en casa para confeccionar el traje de superhéroe favorito. Luego lo vestiremos ¿por dónde comenzamos? ¿por la cabeza, por el pantalón o pollera, por la capa, por los zapatos? Luego realizaremos un video contando como voy vistiendo a mi superhéroe, de qué color es su ropa, que le coloco primero, etc. Y se lo envió a la seño.

Propuesta N°3:

Para este juego necesitaremos: agua, jabón líquido o detergente y un burbujero (ya listo lo pueden usar o podrán realizar uno con un vaso o cualquier recipiente pequeño de plástico). Luego realizar con alambre maleable no demasiado fino o cable, el objeto por donde deberán soplar y el que le va a dar forma a las burbujas. Mostraremos los materiales y explicaremos el procedimiento que deben realizar: “introducir el burbujero en el pote y soplar suavemente por donde queda la “telita” de detergente para que se formen las pompas”. Algunos niños/as suelen apoyar la boca sobre el burbujero, explicaremos que esto no ayuda a la formación de las pompas, mostrar la distancia aproximada a la que deben soplar. Luego jugaremos tratando de formar las pompas libremente ayudando o explicando la mejor forma de hacer burbujas. No se debe levantar el burbujero del recipiente sin que se haya formado la película de detergente. Los niños/as suelen batir la mezcla dentro de los recipientes, cuanto más espuma haya en el pote menos mezcla podrán retirar con el burbujero. Estar atentos a esto, es uno de los motivos por los que no salen las pompas. Preguntaremos: cómo soplaron ¿fuerte o suave?, ¿hacia dónde echaban el aire?, etc Exploraremos sobre distintos modos

de producir burbujas. Los problemas apuntarán a tratar de descubrir diferentes acciones que permitan hacer burbujas: ¿será posible hacer pompas agitando el burbujero?

Propuesta N°4: Áreas articuladas: Música y Educación Física Dimensión comunicativa y artística. Ambiente: música. Contenido: Canto: interpretación de canciones que incorporen juegos corporales. Ritmo.

DIMENSIÓN: Personal y social ÁMBITO: Educación Física CONTENIDO: Exploración de diferentes formas de desplazamiento.

Escuchar atentamente la canción que la docente les enviará por MP3 (la docente también envía un video explicando la actividad) Charlar con la familia ¿De quién habla la canción? ¿Qué sonido hacen las ranas? ¿Cómo se mueven? ¿La canción es lenta o rápida? ¿Podemos acompañarla con sonidos producidos con el cuerpo? Con ayuda de mamá van a aprender la canción. Luego formar en el piso 2 charcos de agua hechos con piola, tiza o lo que tengan en casa: En la 1° parte saltarán de un charco al otro. En la 2° parte marcharán alrededor de los charcos. En la 3° parte como es más rápido correrán y aplaudirán alrededor de los charcos. Hacer los ejercicios que se muestran en el siguiente video <https://youtu.be/7fHpf4A9P1I> . Después se van a sentar en el piso o se van acostar, , cerrar los ojos para la relajación haciendo ejercicio de respiración escuchando la música <https://youtu.be/pRPrwQ5ZyyE> ¡Que disfruten de estas hermosas actividades!

Propuesta N°5:

Este juego lo podremos realizar en el patio de la casa o en un lugar cómodo. Necesitaremos 5 botellas de plásticos chicas o grandes (las que tengan en casa), una pelota (la que consigan) sino la pueden realizar con medias en desuso, también necesitaremos papeles de colores, témperas o pintura. Una vez conseguido todos los elementos requeridos, colocaremos dentro de cada botella papeles de colores o agua con color (témpera o pintura) , hasta que queden llenas. Posteriormente llevaremos las botellas junto con la pelota al lugar designado asegurándose que quedaron bien tapadas, ubicarlas de manera desigual y comenzaremos a jugar al super bowling. Ubicaremos al niño/a a una distancia acorde a su fuerza y explicaremos el objetivo del juego que debe lanzar la pelota hacia las botellas para poder derribarlas, y si queda alguna sin caer seguir lanzando la pelota hasta que todas hayan sido derribadas.

Finalmente compartiremos sentados en piso ¿te gustó el juego? ¿de qué otra manera se pueden poner las botellas? Estiraremos las piernas y respiramos.

Propuesta N°6: Áreas articuladas: Música y Educación Física Dimensión comunicativa y artística. Ambiente: música. Contenido: Canto: interpretación de canciones que incorporen juegos corporales. Ritmo.

DIMENSIÓN: Personal y social ÁMBITO: Educación Física CONTENIDO: Exploración de diferentes formas de desplazamiento.

Escuchar nuevamente la canción de la rana y luego cantarla (la docente envía un video explicando la actividad por wsp) Después buscar 3 objetos sonoros en casa por ejemplo (rallador, palitos de escoba, maracas hechas con botellas y arroz, etc.). Cantar la canción con ayuda de mamá. Acompañar la canción con los distintos objetos sonoros: - 1° parte acompañarán con el rallador -2° parte acompañarán con las claves (palitos de escoba) -3° parte acompañarán con la maraca (porque es más rápido) (Con cada objeto estarán marcando acento, pulso y subdivisión de tiempo). ¿Les gustó acompañar la canción con los objetos sonoros? ¿Les gustó la canción? ¡A jugar a las estatuas! Deben moverse, ya sea caminando, corriendo, bailando, etc., por todo el espacio al ritmo de la música a gusto del niño /a. En el instante en que la música deje de sonar, los niños permanecen inmóviles. Luego el adulto dará consignas como : 1) bailamos con las manos en la cabeza y al parar la música deberá adoptar la postura consignada (mano en la cabeza) luego se cambiará la consigna por ej. 2) bailamos con los brazos estirados y al parar la música se adoptará esa postura (así se puede ir cambiando la consigna integrando las diferentes posturas) Hacemos la relajación con la canción <https://youtu.be/pRPrwQ5ZyyE>



Propuesta N°7:

Para este juego deberemos buscar: sábanas, almohadas o almohadones, peluches, muñecas, muñecos. Construiremos una gran casita para poder jugar con los muñecos y las muñecas, jugar a hacerlos dormir adentro de la casita, jugar que tomen la leche, también lo podemos cambiar de ropa. Podremos compartir una rica merienda junto con los muñecos/as, también sacaremos las muñecas de la casita de sábanas y llevarlas a pasear por cada sector de la casa o por el patio de la misma (el que pueda) Jugaremos libremente y luego guardaremos cada muñeco/ a en el lugar que corresponda. Finalmente, hablaremos sobre el juego realizado: ¿te gustó armar la casita?, ¿qué fue lo que más te gustó de jugar a la casita con las sábanas? Luego buscaremos un juguete y descansaremos.

Propuesta N°8:

Para este juego buscaremos un espacio libre de la casa, donde se pueda utilizar el piso. Con elementos (la cantidad que prefieran desde 5 en adelante) que se encuentren en cada hogar, como por ejemplo botellas retornables, vasos plásticos, juguetes, etc., se colocará en el piso en forma de hilera y con una distancia de 15 a 20 cm entre ellos. Este juego es más divertido si se realiza en compañía de una persona. Colocaremos en uno de los extremos de la hilera comenzando a realizar los siguientes desplazamientos. 1° rodeando los obstáculos de derecha a izquierda, 2° salto de rana (tratando que el salto sea de un elemento a otro) 3° se distancia un poco más cada elemento y se salta sobre ellos. Para finalizar crearemos nuevos desplazamientos con las ideas de los participantes y compartirlos con los compañeros/as de la sala. Se vuelve a la calma guardando los elementos que se utilizaron.

Propuesta N°9:

Nuevamente se utilizará el piso de un espacio de la casa, esta vez se jugará a dibujar en diferentes posiciones. Para comenzar buscaremos un papel afiche o se unirán hojas que ocupen un gran espacio y colocaremos con cinta en la pared y desde el ras de la misma. Una vez listo este espacio, el adulto anticipará que va a dibujar en el papel, pero remarcando que sólo en el papel, no se puede dibujar la pared. Ahí se podrá dibujar libremente en un primer momento, dando la posibilidad de explorar el espacio. dependiendo el lugar de elección para dibujar se le podrá acompañar con preguntas como, ¿dónde dibujaste, arriba o abajo? ¿qué dibujaste? etc. Este es un momento apropiado para estimular a completar detalles del mismo, siempre orientando al niño/a para que se identifique por sí mismo. Para finalizar proponemos hacer un nuevo dibujo, pero esta vez utilizando los pies en vez de las manos, para esto se deberá conversar previamente de qué forma realizarlo, es decir, acostándose en el piso y tratando de tomar el lápiz o crayón con los dedos de los pies, este resultará un momento divertido ya que la situación de dificultad puede ser un disparador para que otro miembro de la familia intente esta actividad. También se puede buscar otras posiciones para intentar dibujar, por ejemplo, pegando una hoja debajo de una silla y acostado/a debajo de ella intentar dibujar. Concluimos conversando sobre cuál fue la posición más divertida para dibujar y se comparte en el grupo imágenes de este momento divertido y de las creaciones logradas.

Propuesta N°10:

Necesitaremos un espacio al aire libre; un vaso para cada grupo; dos recipientes llenos de agua en un punto y los otros dos vacíos a unos metros de distancia, de forma paralela. Se divide a la familia en dos grupos iguales en donde cada grupo se ubicará detrás de un recipiente con agua. Cada participante debe llenar un vaso plástico con el agua de su respectivo recipiente, colocarlo en la cabeza y correr/caminar con él hasta el otro recipiente procurando que el agua del vaso no se caiga. El participante que vacíe su vaso primero debe correr a entregar el vaso para que el próximo pueda realizar el mismo recorrido. El juego finaliza cuando uno de los equipos consiga llenar primero el recipiente vacío. Nos sentamos en el suelo, cerramos los ojos respirando.



Propuesta N°11:

17 Contenido: Técnica “Tapas”
Caja de cartón, tijeras, cuchillo, plasticola o engrudo, papel de diario o revista o papel higiénico o temperas, fibras o lápices, pincel o esponja o algodón, agua

① Marcamos y cortamos una caja de cartón del tamaño de una hoja N°5, pegamos papeles de diario o revistas con plasticola o engrudo (harina, agua caliente)

Ed. Plásticas

Elegimos un lugar para realizar la vivencia

PARA HACER CON LA FAMILIA

② Hacemos un dibujo, acá hicimos un búho, paso a paso y pusimos el nombre de quién será la dueña/o de la carpeta.

Luego pintamos con fibras/témpera

Podemos hacer diferentes modelos y usar distintas técnicas, lo importantes es darle nuestro toque artístico personal a nuestras tapas de carpetas!!!

Otro ejemplo para hacer es pintar con témpera blanca la tapa, y antes de que se seque hacemos dibujos con otros colores, puede ser con el dedo o con pincel, también escribimos nuestro nombre. Al final solo le hacemos los agujeros para poder atarla o colocar ojalillos

Si no nos reímos mientras lo hacemos, es mejor hacerlo en otro momento

DIRECTORA: CLAUDIA ALBAR DÍAZ.