

ESCUELA: E.N.I N°35 “ESTRELLA DE LOS ANDES”

DOCENTES: Arancibia, Estela; Villafañe, Alicia; Sállica, Belén; Morey Román, Roxana; Amoros, Lorena; Landa, Vanesa; Giménez, Adriana.

Nivel Inicial: sala de 5 años. Turno: Mañana y Tarde.

ÁREAS CURRICULARES: -Dimensión Formación Personal y Social, - Dimensión Comunicativa y Artística, - Dimensión Ambiente Natural y Socio-Cultural

GUÍA PEDAGÓGICA N° 6

“Juegos de ayer y de hoy. Tradicionales y regionales”

CONTENIDOS:

- Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales y regionales, que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.
- Identificación de juegos y costumbres a través del tiempo.
- Iniciación en la resolución de problemas
- Habilidades motoras básicas de tipo manipulativas, formas de lanzamientos.
- Exploración y reconocimiento de orientaciones y situaciones en el espacio: Ubicación (adentro-afuera, adelante-atrás) Agrupación y dispersión (juntos-separados, rondas).
- Sistema de numeración: Reconocimiento de la sucesión ordenada de números, lectura de números.
- Signos del lenguaje plástico visual: El punto, La línea.
- Interpretación y dramatización de canciones que incorporen juegos. Reconocimiento de timbre.
- Historia Nacional : Las efemérides.



Actividades del ámbito autonomía: Rutina

Continuando con la iniciación en la autonomía de sus rutinas, a diario después de levantarse y vestirse (en lo posible solito), antes de desayunar y/o comer, lavarse las manos y la cara; cantando la melodía “Tus manos debes lavar muy bien”, aprendida en la guía 4 mientras se enjabonan manos y dedos. Continuar después con el lavado de dientes. Desayunar en familia. No olvidarse de ayudar a mamá con el orden de la cama y la ropa.

PROPUESTAS PARA EL DÍA 1

JUEGOS DE HOY

Buscar un juguete o juego preferido. Conversar entre todos, sentados para facilitar el diálogo: ¿Cómo juegan con esos elementos? ¿Qué reglas usan? ¿De qué material están hechos? ¿Cuándo juegan? ¿Con quién juegan? Luego jugar con el juego y/o juguete. Al terminar de jugar, ordenar y colocar todo en el lugar correspondiente.

Actividad: Buscar, recortar y pegar en una hoja imágenes de juguetes con los que juegan.

JUEGOS DE ANTES

Averiguar a que jugaban nuestros padres y de ser posible también los abuelos. Para ello,

los adultos guías podrán evidenciar sus juegos mediante fotografías, de cuando eran niños y en donde estén jugando, o mostrar juguetes que aún conserven.

Observar en familia y conversar sobre el video: "Juegos y juguetes de la Época Colonial"

<https://youtu.be/HnhDvi7cN1U>

El juego es una práctica muy significativa tanto en la sociedad Colonial como la actual. Las costumbres no cambiaron de un día para otro, algunos JUEGOS aún se practican.

Actividad en Familia

JUEGO: "LA RAYUELA O TEJO"

Realizar un tejo para jugar. Se puede dibujar con tizas, un trozo de ladrillo o marcado con un palito en la tierra. Luego colocar los números del uno (1) al diez (10) dentro de cada cuadro respectivamente. La ficha para jugar puede ser una piedrita chata o una tapita. Mientras mamá dibuja el niño escribirá o dictará los números. Al saltar sobre cada casilla preguntar ¿Qué número es? ¿Cuál sigue? ¡¡A DIVERTIRSE!!

Luego de jugar conversamos en familia si tuvieron dificultades como por ejemplo, mantener el equilibrio y como se podrían resolver la próxima vez.

ARTES VISUALES: PLÁSTICA

El 25 de mayo de 1810 marcó un antes y un después en la historia nacional. Un grupo de hombres y mujeres nacidos en esta tierra sacó del poder al virrey Cisneros que representaba al rey de España en este suelo. Después de esto, se formó la primera junta, que fue nuestro primer gobierno patrio. Todo sucedió en la plaza mayor, más precisamente en el cabildo. El cabildo era el lugar del gobierno y estaba ubicado en un espacio central de la colonia a orillas del río de la plata, hubo muchos cambios desde aquella época de la colonia hasta nuestra vida actual.



Dibujar el contorno del Cabildo en una hoja de dibujo color negro, luego con un hisopo y pintura blanca, llenar con puntos uno al lado del otro pero sin tocarse.

PROPUESTAS PARA EL DÍA 2

JUEGO "PIEDRA, PAPEL O TIJERA"

Los jugadores deberán contar juntos "1... 2... 3... ¡Piedra, papel o tijera!" y al acabar mostrar todos al mismo tiempo una de sus manos, de modo que pueda verse que ha elegido cada uno: Piedra (puño cerrado) Papel (palma de la mano) Tijera (dedos en forma de "V")

Para ganar seguir estas reglas:

1. La piedra, aplasta o rompe la tijera (gana la piedra).

2. La tijera, corta el papel (gana la tijera).
3. El papel, envuelve la piedra (gana el papel).
4. Si los jugadores eligen el mismo elemento es un empate y se juega otra vez.



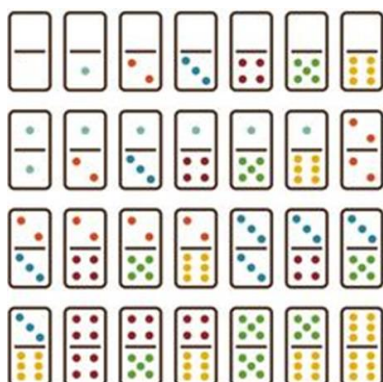
Este juego es muy utilizado para sacar suerte o decidir quién gana algo que se disputa.

JUEGO: “EL DOMINÓ”

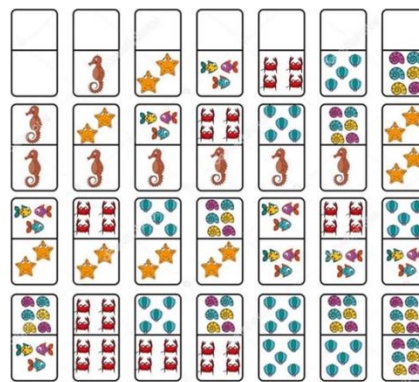
Recursos: 28 fichas de cartón o material resistente con cantidades del 0 al 6.

Colocar las fichas hacia abajo en la mesa y mezclarlas. Si son dos jugadores cada uno tomará 6 fichas, si son más jugadores tomarán 5 fichas. Los jugadores no deben ver las fichas de los demás. El resto de fichas se dejan en la mesa mirando hacia abajo (Pozo). El primer jugador (decidido de común acuerdo) colocará una de sus fichas hacia arriba en el tablero. El siguiente jugador deberá colocar una ficha que coincida con una de las imágenes de la primera ficha para formar una cadena. Si no tiene ninguna ficha que coincida deberá tomar fichas del pozo, una por una hasta encontrar una que sea igual a las imágenes. Si ya colocó una ficha o no hay más fichas en la mesa para tomar entonces pasa el turno al siguiente jugador. También se puede abrir un nuevo camino usando fichas dobles. Gana el primero en quedarse sin fichas.

Observación: Se puede realizar cualquiera de los dos modelos propuestos.



Ejemplo 1



Ejemplo 2

PROPUESTAS PARA EL DÍA 3

EDUCACIÓN FÍSICA

Recursos: se propone buscar entre los elementos de casa, para las nenas pueden usar pollera larga y trenzas y si es varón un pañuelo al cuello y sombrero o boina.

Iniciar escuchando bien alto, la canción “La chacarera del saludo” <https://youtu.be/yqOTKJH9fzU> y recordar como se baila en el jardín.

Pararse con un pie adelante, aplaudir hacia un lado, luego hacia el otro. Luego levantar los brazos y flexionar los codos, también chasquear los dedos. Zapatear con los pies. Girar

hacia un lado, luego hacia el otro, siguiendo la letra de la canción. Ejercitar 3 veces.

JUEGO: "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"

Los chicos deben cantar en ronda y hacer preguntas al "Lobo" que está en el centro. El "Lobo" debe contestar hasta que esté totalmente listo y decir "Estoy preparado para salir" ¡Sale a correr a los demás! El primero en ser atrapado pasa a ser el lobo.

"Juguemos en el bosque, /mientras el lobo no está. /Juguemos en el bosque, /mientras el lobo no está. / ¿Lobo está?/ ¡Me estoy poniendo la camiseta!"



PROPUESTAS PARA EL DÍA 4

EDUCACIÓN MUSICAL

A-Escuchar la siguiente canción <https://youtu.be/TaUrOldnW7M>

-Comentar en familia, ¿Qué género musical hay? (minué y rap) ¿Cuál es el de 1810? ¿Y el actual?

-Bailar acorde del ritmo que escucha.

-Jugar en familia al "juego de la silla" (Cuando suena el "rap" nos sentamos y viceversa).

JUEGO: "LAS ESCONDIDAS O ESCONDITE"

Un jugador debe contar hasta un número acordado, puede ser hasta el 10 o más, sobre una pared con los ojos cerrados y en voz alta. A la vez los otros jugadores deben buscar un lugar para esconderse. Al finalizar de contar decir "Zapatilla de goma, el que no se escondió, se embroma, punto y coma" y salir a buscar a los escondidos. Cuando los vea, ir a la pared, donde se contó, y decir "Piedra para..." (El nombre del descubierto) siendo éste el siguiente en contar. Cualquier jugador escondido puede anticiparse y correr a la pared, antes que la persona que contó, y decir "Piedra" quedando libre de no contar la siguiente vez. El último de todos los escondidos puede correr a la piedra antes de la persona que contó y librar a todos al grito de: "Piedra libre para todos los compañeros".

PROPUESTAS PARA EL DÍA 5

ARTES VISUALES: PLÁSTICA

¿Recuerdan el dibujo anterior? ¡El Cabildo! Dibujar el mismo Cabildo en una hoja blanca y con un marcador o lápiz de color negro rellenar con líneas hasta que se cubra todo. Deben ser finas y una al lado de la otra. Al terminar colocar un trabajo al lado del otro y comentar como se ven y que les hacen sentir.

JUEGO: "LA PAYANA"

Los jugadores se sientan en el piso, formando un círculo, y se juega por turnos. Para decidir quien empieza primero se deben tirar cinco



pedras hacia arriba y recibirlas con la palma de la misma mano. El jugador que tenga más piedra empezará. Se empieza dejando cuatro piedras sobre el piso, tirar una hacia arriba y antes de que caiga agarrar una de las cuatro. Así repetir hasta agarrarlas todas. En la segunda vuelta agarrar de a dos, después de a tres. Si no se levanta ninguna o se cae alguna, se pierde el turno.

PROPUESTAS PARA EL DÍA 6

JUEGO: “LA LOTERÍA “

Recursos: Cartones de lotería con números del 2 al 12. Bolsa con tapitas plásticas de botellas, numeradas (del 1-12) en su interior. Porotos o piedritas.

Forma de juego: El participante designado para cantar los números, deberá agitar la bolsa, sacar una tapita y decir en voz alta el número. Los participantes deberán buscar en su cartón

	2		4
6		8	
	10		12

	3		6
5		8	
	7		10

	4		5
6		7	
	9		12

3		5	
	7		9
11		12	

2		5	
	4		7
6		9	

5		6	
	7		8
9		11	

el número, si lo tienen deberán colocarle un poroto o piedrita para marcarlo. El participante que complete primero su cartón ganará la ronda y podrá ser quien cante los números la próxima vez. Nota: Se puede mostrar el número que se cante para que sea más fácil identificar en el cartón. Jugar varias veces. Incentivar al niño a cantar los números.

JUGUETE: “LOS ZANCOS”

Los zancos eran un juguete muy apreciado por los niños humildes de antes, los construían ellos mismos con maderas. Hoy también se usan y se hacen concursos de habilidades con ellos.

Con ayuda de papá, mamá o un adulto construir unos zancos para niños. <https://www.youtube.com/watch?v=Gd8-VPUDd20> y jugar en familia.



PROPUESTAS PARA EL DÍA 7

EDUCACIÓN MUSICAL

A-Escuchar: “El candombe del 25 de mayo” https://youtu.be/2P4h8_c-vDE

-Invitamos a la familia a jugar:

JUEGO “EL GALLO O GALLINITA CIEGA”

Vendar los ojos a quien hace de gallo o gallinita, con un pañuelo. Darle tres vueltas en círculo para desorientarlo, mientras se dice: “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?, Una aguja y un dedal, Yo las tengo y no te la quiero dar”. El mismo debe tratar de atrapar a uno

de los participantes y adivinar de quién se trata, a través del tacto. Si lo logra, éste pasará a ocupar el lugar de gallo o gallinita.

PROPUESTAS PARA EL DÍA 8

JUGUETE: "LOS BARRILETES"

Escuchar el cuento "BARRILETES EN EL CIELO".

<https://www.youtube.com/watch?v=iPxHhCW3TUc>

Conversar sobre el cuento escuchado. Les proponemos en familia armar un barrilete; para ello necesitamos 1 hoja o papel de cualquier color o bolsa de nylon, piolín o lana, 2 palitos finos y tiritas de colores. Para armar un bello barrilete, ver el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=0kIHkmg8C9A>. ¡LISTO TU BARRILETE HAZLO VOLAR!

PROPUESTAS PARA EL DÍA 9

EDUCACIÓN FÍSICA

En un espacio abierto, alinear 8 latas una al lado de la otra, contar 5 pasos y marcar una línea. Parado detrás de la línea, arrojar la pelota de trapo intentando volcar la mayor cantidad de latas posibles de una sola vez. Luego será el turno del otro participante. Gana el juego el niño que derriba más latas con la pelota.

Para hacerlo más complejo, contar 10 pasos y marcar la línea. Apilar las latas de forma escalonada y parado de tras de la línea arrojar la pelota hacia delante intentando derribar las latas. Ejercitar 3 veces.

JUGUETE: "EL BALERO"

Era un juguete hecho madera: un mango unido por una piola de cuarenta centímetros a una bocha. El juego consistía en embocar en una bocha en el mango la mayor cantidad de veces. Para jugar con destreza construirlo con



materiales que tengamos en casa.



EL 28 DE MAYO ES DECLARADO, EN MEMORIA DE ROSARIO VERA PEÑALOZA, COMO "DÍA NACIONAL DE LOS JARDINES DE INFANTES" Y "DÍA DE LA MAESTRA JARDINERA" EN ARGENTINA.

Directora: Rosana Villafañe Vice-Directora: Nancy Valdez

Docentes a cargo: Arancibia, Estela;Morey Román, Roxana;Salica, Belén;Villafañe, Alicia;Amoros, Lorena;Landa, Vanesa;Giménez, Adriana