

ESCUELAS: Eusebio Segundo Zapata (Sede).

Dr. Saturnino Salas, Arturo Beruti, Esteban de Luca, Dr. Luis Agote, Procesa Sarmiento de Lenoir.

DOCENTES: Gladis Garrido, Ángeles Jofré, María Fernanda Guiraldi, Débora Ramírez, Paola Pedrozo, Sonia Ariza, Roberto Rodríguez (Educación Física), Florencia Mercado (Artes Visuales), Rocío Sánchez (Música).

NIVEL: Inicial.

SALAS: 4 Años.

TURNOS: Mañana y Tarde.

ÁREAS CURRICULARES: Ambiente Natural y Socio Cultural, Comunicativa y Artística, Artes Visuales, Educación Física.

GUÍA N° 16.

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

“JUEGOS CON REGLAS”

Contenidos:

- ♣ Reglas de juego, recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.
- ♣ Recitado de la sucesión ordenada de números hasta el 10.
- ♣ Lectura de números hasta el 10.
- ♣ Indicadores de espacio. De la bi a la tri dimensión.
- ♣ Exploración sobre los diferentes modos de producir sonidos. Utilizando la voz y el cuerpo como fuente sonora.
- ♣ Fuentes sonoras e instrumentos. Exploración sonora de objetos y fuentes de uso cotidiano y proveniente del entorno.
- ♣ Habilidades motoras básicas de tipo no manipulativo.

Capacidades Generales:

- ♠ Comunicación.
- ♠ Trabajo con otros.
- ♠ Responsabilidad y compromiso.

Capacidades Específicas:

- ♠ Expresar por medio de distintos lenguajes, ideas, emociones, sentimientos y opiniones, argumentando oralmente sus puntos de vista.

Docentes: Gladis Garrido, Ángeles Jofré, Fernanda Guiraldi, Débora Ramírez, Paola Pedrozo, Sonia Ariza, Florencia Mercado, Rocío Sánchez, Roberto Rodríguez.

Página 1

Directora: María Silvia García.

- ♣ Interactuar de manera cooperativa y colaborativa respetando diferentes puntos de vistas para la lectura de números.
- ♣ Actuar con iniciativa propia, reconocimiento y valorando sus propias posibilidades, en la recreación de las reglas de juego.

Propuesta de actividades:

Actividad N°1: EL fútbol y listado de juegos con reglas.

♣ “El JUEGO es una actividad esencial de la infancia, un comportamiento que surge de forma espontánea. Jugar es “en sí mismo” un indicador de desarrollo cognitivo, social, y afectivo, es motor de desarrollo infantil. Los juegos con reglas implican reglas fijadas y que los jugadores tendrán que seguir para participar. El objetivo de este tipo de actividad lúdica es estimular el respeto a los compañeros, a los distintos equipos y a las normas de juego. A través del juego el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente (escuela y familia), integra sus vivencias jugando, actividad que se desarrolla hasta después de la adolescencia donde busca modificar esa realidad con hechos y acciones propias”.

Buscaremos un lugar cómodo y en compañía de algún adulto veremos el video: “Respetando las reglas del juego” que se encuentra en el siguiente link <https://youtu.be/DzE2VOw0Y7c> posteriormente comentaremos: ¿De qué se trata el video, quienes salen y qué están haciendo? ¿Juegan con algún elemento, cuál? ¿A qué juegan? ¿Son todos varones o hay nenas también, es la misma cantidad de nenas y de varones? ¿Tienen reglas? ¿Las respetan todos, quién no? ¿Qué le dicen a la nena que no respeta las reglas? ¿Cambia de actitud? Posteriormente con ayuda de la familia realizarán un listado de los juegos con reglas que conocen y el adulto los escribirá en imprenta mayúscula en una hoja, para poder elegir uno y compartir el juego en familia.

Actividad N°2: La Rayuela o tejo.

Después de ver el video de cómo juegan al fútbol y escribir el listado de los juegos con reglas que sabemos, conoceremos [la rayuela o el tejo](#):

Este juego es muy conocido por las mamis o las abuelas; para jugar necesitarán un espacio amplio (el patio de casa) para poder marcar las casillas.

En la imagen se puede observar una de las formas más conocidas de este juego, se dividen casillas generalmente ordenadas con números.



El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadro número 1, luego seguirán haciendo el recorrido por los siguientes casilleros saltando cuando se completa el recorrido se lanza nuevamente la piedra al casillero número dos, evitando que la piedra caiga en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos.

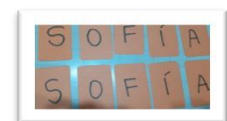
Reglas: Se tira la piedra dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla 2 en un pie, (se utiliza un sólo pie donde hay una sola casilla y se salta con los dos pies cuando hay dos casillas juntas), se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego.

Se hace una fila, se espera el turno, se arroja la piedra al casillero en el que está el número correspondiente, se recorre saltando desde "la tierra" al "cielo", se toma la piedra, se vuelve a tirar al número inmediatamente siguiente y se repite nuevamente el recorrido.

Actividad N°3: "Observamos y recordamos".

Una vez que jugaron al tejo aprenderemos el juego de la memoria.

Hoy vamos a ejercitar nuestra memoria: 1°- Vamos a confeccionar tarjetas, para lo que necesitaremos: Hoja o cartulina de color o blanca, 1 tarjeta SUBE, 1 lápiz, 1 tijera.

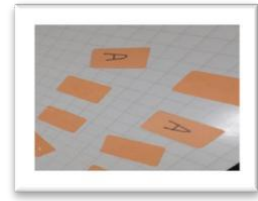
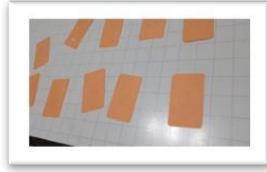


Colocar en la hoja la tarjeta SUBE y con el lápiz marcar el contorno.

En cada tarjeta vamos a escribir el nombre del alumno, letra por letra, dos veces, obteniendo así dos juegos de tarjetas. Es importante que no se vea del lado posterior la letra.

2°- ¡Ahora a Jugar!

Colocar todas las tarjetas mirando hacia abajo, dar vuelta una a la vez, todas las tarjetas, y hacer que el niño observe bien cada una de ellas. Nuevamente dar vuelta las tarjetas dejando las letras mirando hacia abajo.



Cada jugador dará vuelta una tarjeta y buscará la letra igual a la que está en la tarjeta, si encuentra la letra que busca, la dejará a un costado y así sucesivamente, el jugador que más tarjetas consigan y logre formar su nombre, será el ganador.

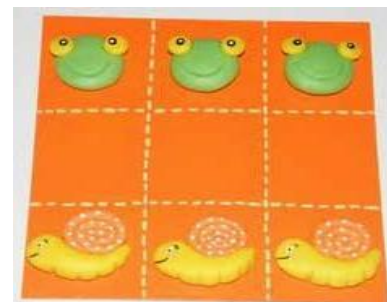
Actividad N°4: “Aprendemos a jugar al ta-te-ti”.

Luego de divertimos con el juego de la memoria aprenderemos a jugar al te-te-ti.

Un poco de su historia: el juego del ta-te-ti, también llamado tres en raya, el gato, ceros y cruces es un juego simple en el que dos jugadores tienen cada uno un símbolo y deben ir colocando sus fichas en forma alternada, hasta conseguir colocarlas en forma alineadas sobre un tablero con 9 casilleros. Dichas líneas pueden ser horizontales, verticales o diagonales.

Su origen es milenario. Se cree que los chinos lo jugaban en la época de Confucio (500 a.C.) y hay tableros tallados en los asientos de algunas catedrales de Inglaterra donde este juego se hizo popular en el siglo xv. Vamos a jugar!

Los papás presentarán un tablero a base de cartón dividido en 9 casilleros y dos grupos de tres fichas de diferentes motivos (variante: se puede jugar con lápiz y papel) y preguntarán a los chicos ¿podemos jugar a algo con esto? Explicarán que les van a enseñar a jugar al ta-te-ti. , Primero explicarán bien las reglas y luego a jugar!!!



Reglas de juego: Se juega de dos participantes. Primero uno coloca la ficha en un casillero y luego el otro en otro casillero, así sucesivamente hasta que cada jugador coloca todas sus fichas. Luego por turno cada jugador va corriendo sus fichas en forma horizontal, vertical y diagonal, mientras el otro jugador trata de cortar la jugada.

Gana quien alinea primero sus tres fichas. ¡¡¡ A divertirse!!!

Actividad N°5: “La casita robada”.

Y seguiremos jugando y aprendiendo... después del “ta te ti” aprenderemos a jugar a la casita robada.

Disfrutar un hermoso juego en estos tiempos donde compartir en familia se volvió algo cotidiano. Los niños necesitan la libertad y el tiempo para jugar, jugar no es un

lujo, es una necesidad. ¡A jugar entonces! Puede realizarse al aire libre o dentro de casa. Será muy divertido quitarle las cartas al jugador contrario.

Materiales: cartas españolas de 1 al 9.

Objetivo: obtener la mayor cantidad de cartas posibles.

Desarrollo: pueden jugar hasta 4 jugadores.

Uno de los jugadores reparte tres cartas a cada uno y coloca cuatro cartas en el centro de la mesa boca arriba. Se les da la siguiente consigna; **“Se pueden levantar cartas iguales en número y se puede robar la casita del otro jugador con una carta igual en el número”.**



Reglas: cada jugador, a su turno, puede: Levantar una

carta del centro de la mesa, si coincide en número con una de las cartas que tiene en su mano.

♥ Colocar una de sus cartas en el centro de la mesa, si no logra levantar ninguna. Cada jugador al levantar cartas las debe colocar, boca arriba, a un costado formando su **“casita”**.

Si un jugador tiene una carta igual en número a la de la **“casita”** de algún otro jugador puede, a su turno, robarla. Cuando se terminan las cartas se vuelven a repartir hasta quedar sin cartas.

Las cartas que al finalizar el juego, quedan en el centro de la mesa son para el último jugador que levantó las cartas.

GANA el jugador que obtiene mayor cantidad de cartas. Para finalizar sacarle una foto al jugador ganador.

Actividad N°6: El ludo. Juguemos al LUDO!

Luego de jugar a la casita robada aprenderemos a jugar al ludo.



INICIO: Para comenzar en familia, realizaremos el tablero, las fichas y el

dado para los cuales necesitaremos cartón, cuatro colores para pintar las esquinas del tablero y el recorrido a la llegada más las fichas, pueden ser ténpera, papel glasé o simplemente lápiz de color, estos identificarán a cada jugador; seguro que durante esta cuarentena lo viste jugar a alguien de la familia en el teléfono y es muy fácil y divertido.

DESARROLLO: Es hora de jugar pero primero debemos recordar las **Reglas de juego:** participarán de 2 a 4 jugadores quienes eligen su color, luego se debe tirar el dado por turno, según el número del dado (del 1 al 6) que salga correrás tu peón (ficha) por los casilleros blancos para dar la vuelta y entrar por el camino de color, si otro participante le toca el



casillero donde está tu peón te debes devolver al punto de partida, si tu peón está en el casillero con estrellas no pueden devolvarte al punto de partida, ganará el juego el participante que coloque sus cuatro fichas en el triángulo del centro de su color. Mucha suerte y a jugar!

Actividad N°7 Educación Artística: Plástica/ Artes Visuales. Prof. Florencia Mercado.

Lema: “Yo no pinto lo que veo, pinto lo que siento”. Pablo Picasso.

1° SEMANA:

INICIO: Observamos la obra de Picasso. ¿Notamos algo extraño en este retrato?. Éste artista fue reconocido por su singular manera de pintar. Él pensaba que la riqueza del arte pasaba por dibujar, pintar y esculpir como un niño, de manera genuina.

DESARROLLO: Con ayuda de nuestra familia buscaremos materiales descartables que dañen el ambiente como: cartones, tapitas de gaseosa, lápices, pinturas, bolsas o papeles de colores en desuso para fabricar una máscara al estilo Picasso.

ANEXO:



2° SEMANA:

Una vez que terminemos de confeccionar la máscara, podemos jugar a personificar una obra de arte.

Registraremos la actividad en una linda fotografía que enviaremos a la seño, para colocarla en el libro de oro de la institución. Podemos agregarle un cartel, a la fotografía, que señale:

“Semana de las Artes 2020”.

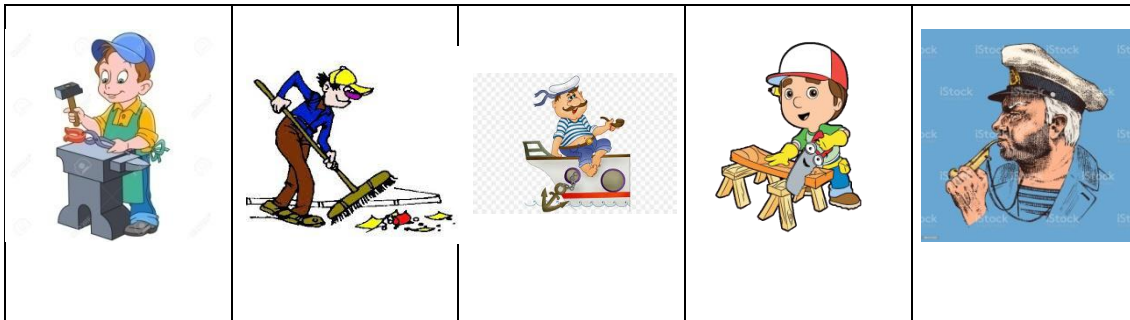
Actividad N°8 Educación Musical. Prof. Rocío Sánchez.

Título de la propuesta: “Mundo de los Sonidos”

1° SEMANA:

INICIO: Escuchar la canción: “Canción de los oficios del marinero” ¿Te animas a descubrir cuáles son los oficios de los marineros? Presta mucha atención a los sonidos que se

escuchan cuando el marinero realiza los diferentes oficios. En familia, canta y baila la canción representando los diferentes oficios con ayuda de las siguientes imágenes.



DESARROLLO: Acompañar la canción con palmas alternadas en los muslos y representar los oficios acompañar silbando, siguiendo el ejemplo de la docente en el video. Buscar en casa algunos elementos cotidianos para representar los diferentes oficios, como por ejemplo, dos cucharas de metal para el herrero, cepillo para el grumete, rallador para el marinero, espiral de cuaderno para el tonelero y algún tipo de silbato.

CIERRE: Repartir los elementos y un oficio a cada integrante de la familia. Cantar e instrumentar la canción en el orden en que aparecen los oficios mencionados y al final todos juntos, puede utilizar el video como soporte para esta actividad.

2° SEMANA:

Repetimos la actividad de la semana anterior para reforzar los contenidos.

Actividad N°9 Educación Física. Prof. Roberto Rodríguez.

TEMA: HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE TIPO NO MANIPULATIVO.

PRIMERA SEMANA:

ENTRADA EN CALOR: Comenzamos a mover los brazos hacia adelante y hacia atrás, luego abriendo y cerrando los brazos, comenzamos a trotar al ritmo de los aplausos de mamá (Rápidos y lentos).

ACTIVIDADES:

1)-Jugamos a “SER ANIMALITOS”: Somos caballitos saltarines, que saltan de un lado al otro del patio de casa, de ida saltan hacia adelante y de vuelta hacia atrás.

Luego hacia un lado y de vuelta hacia el otro lado.

2)- Nos transformamos en “MONITOS TRAVIESOS” que deben pasar por debajo de 5 cuerdas colocadas de un extremo a otro de 2 sillas. Hacer esto hacia atrás y hacia adelante. También de costado.

JUEGO: Imitación de sonidos de animales. Cada familiar tendrá 2 animales iguales, y deberán encontrarse emitiendo los sonidos del animal que le tocó a cada uno.



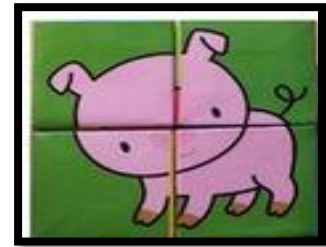
VUELTA A LA CALMA: Nos transformamos en ositos dormilones y nos recostamos sobre una sábana colocada por mamá en el piso de casa.

SEGUNDA SEMANA.

ENTRADA EN CALOR: Al ritmo de la canción “El tren de la ilusión”.

ACTIVIDADES:

1)-Mamá nos dibuja en una cartulina un animal de granja a elección, mamá lo recorta en 4 partes y deja cada parte en un lado del patio de casa. A la orden de mamá corremos llevando de a una, las partes del “rompecabezas” hasta el otro lado del patio de casa; pero haciendo saltos de conejo mientras llevamos cada parte, así hasta terminar de armar la imagen.

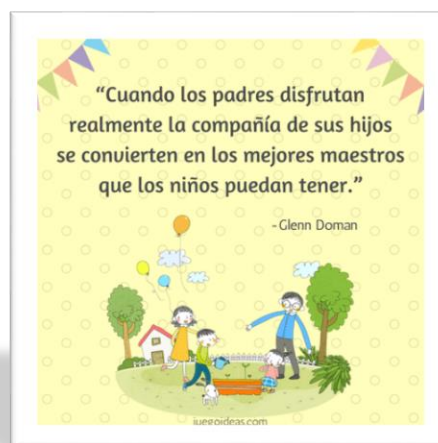


2)- Hacemos la misma actividad, pero mientras llevamos cada imagen realizamos zigzag entre 5 botellas que estarán colocadas en el patio de casa; pero lo hacemos en parejas, tomados de la mano de mamá o papá.



JUEGO: Búsqueda del tesoro, en algún lugar de la casa; mamá deberá esconder un osito de peluche, ¡SE GANA UN APLAUSO EL QUE LOGRE ENCONTRARLO!

VUELTA A LA CALMA: Dibujamos en una hoja con la ayuda de mamá y pintamos.



Directora J.I.N.Z. N° 32: María Silvia García.

Docentes: Gladis Garrido, Ángeles Jofré, Fernanda Guiraldi, Débora Ramírez, Paola Pedrozo, Sonia Ariza, Florencia Mercado, Rocío Sánchez, Roberto Rodríguez.

Página 8

Directora: María Silvia García.