



GUÍA PEDAGÓGICA N° 15

Docente: Cecilia López.

Nivel: Nivel Inicial E.

Turno: Tarde.

Título de la propuesta: “EL MÁGICO MUNDO DE LOS JUEGOS”

PROPUESTA PEDAGÓGICA:

Áreas:

- Dimensión transversal el juego

Contenidos:

- Juegos motores: percepción óculo- manual y aprendizajes propios de la manipulación de objetos.
- Exploración del movimiento corporal
- Juegos motores: iniciación de resolución de problemas que presentan los juegos.

ACTIVIDADES:

Día n°1:

1) De una punta a la otra. Para esa actividad se necesita un cucharón, varios pares de medias, y una caja o recipiente. Ubicar la caja en un extremo, para lo cual los jugadores, que pueden ser hasta 3, deberán ubicarse en otro extremo. Cada jugador debe sostener un par de medias en el cucharón, y llevar las mismas hasta el otro extremo, donde se encuentra el recipiente o caja. Quién más pares logre embocar, en 1 minuto, es el ganador. ¡A divertirse!

ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD

- El adulto debe esconder un regalo (golosina o un objeto que sea de interés y/o motive al alumno) en algún lugar de la casa, explicar que van a jugar al tesoro escondido. Se pueden colocar algunas “trampas” para despistar al alumno y de esta forma hacer que el recorrido por el espacio sea mayor (Por ejemplo, decir que vino un conejo y escondió un tesoro por algún lugar, y que ellos deben buscar por todos lados para poder encontrarlo, y para desorientarlos dejar patitas de conejo dibujadas por diferentes lugares). Si es posible, realizar la actividad al aire libre y poner música del agrado del niño, para que sea aún más atractivo.

Día n° 2

1) Soplando llegamos. Para esta actividad, que será de 2 jugadores, necesitan 5 vasos de plástico, o bien de cualquier material, mientras que sean todos del mismo tamaño, y una pelotita pequeña. Llenar los vasos de agua (al ras) y colocarlos en fila. El 1° vaso contendrá



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “E”

AÑO: 2020

ÁREA CURRICULAR: Dimensión

transversal el juego

en su interior la pelotita. Solicitar a los alumnos que soplen por encima del vaso, en la parte superior, para lograr que la pelota vaya pasando de vaso en vaso. Estimar un minuto para el juego. El jugador que más vasos logró pasar con su pelota, sin derramar el agua, es el ganador.



ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA

• ¡Realizar un avión con materiales descartable! Materiales: Botella de plástico, plasticola, diario, cartón, témpera, pincel, cinta papel, marcador. Con ayuda de mamá o papá, dibujar y recortar en el cartón las alas y la hélice del avión. Después, pegar a la botella, colocándole cinta papel para que quede más firme. Luego realizar una cartapesta: mezclar plasticola con un poco de agua, revolver hasta quedar líquida. Posteriormente, cortar el diario en trozos, colocar una capa de plasticola, otra de diario y así varias veces, hasta cubrir todo el avión. Para finalizar, dejar secar. El último paso es pintar las ventanas y las alas de distintos colores como se ve en la imagen y con el marcador hacer distintas rayas como adorno. ¡Listo para jugar!



Día n° 3:

1) Encajando figuras. Para esta actividad, deberán buscar una caja, del tamaño que deseen. Dibujar sobre la tapa diversas figuras, como cuadrado, círculo, triángulo, etc., o las que deseen, y recortar, dejando hueca dicha figura. Sobre un cartón, dibujar las formas a trabajar en la caja. El alumno deberá encastrar todas las figuras que se le presenten. Pueden trabajar desde 4 a 10 figuras, dependiendo de las posibilidades de cada uno. Las siguientes imágenes son sólo a modo de ejemplo:

DOCENTE: Prof. Cecilia López.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-
Brenda Castro-YaninaYusif.



ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- Jugar al espejo: un adulto debe realizar una acción y el alumno debe imitar como si estuviera frente a un espejo. Algunas acciones a representar pueden ser: Reír, llorar, saltar, caminar, girar y todas aquellas que su imaginación les permita hacer. Si desean pueden intercambiar roles.
- Elegir un personaje del agrado del alumno para disfrazarse, utilizar maquillaje, pelucas y vestimenta y recrear el personaje. Jugar a ser lo que elegimos. (Policía, Doctor/a, Princesa, Príncipe, Súper Héroe o Súper Heroína, etc.)

Día n° 4:

1) Atrápalo si puedes. Para este juego, contar con un balde, y varios pares de medias, pelotitas varias, etc. El adulto deberá tener en su poder los elementos, mientras que el niño sostendrá el recipiente en sus manos. El juego consiste en lanzar al aire los dispositivos, y los niños deberán atrapar la mayor cantidad de objetos posibles, por un tiempo de 2 minutos. Luego, intercambiar roles. El que más objetos logre sostener en el balde, es el ganador.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

- “Los animales dicen”. Sentados en familia en un lugar cómodo de la casa realizar las siguientes actividades: Escuchar la canción de Bartolito en el siguiente link https://youtu.be/E7_rf_an2CA .El video también será enviado por WhatsApp. Enumerar y reproducir los sonidos de los animales que confunde Bartolito: pato, lobo, oveja, perro, vaca, gato, y gallo. Cantar la canción y realizar los sonidos de los animales que aparecen en la canción.

Día n° 5:

1) ¡Bingo! Para confeccionarlo utilizar: cartón, marcador o fibra, tijera, lápices de colores. Realizar un bingo casero, donde para su realización deberán utilizar diversas imágenes (como muestra el ejemplo a continuación), reemplazando así los números de una lotería tradicional. Dividir un cartón de 20 x 10, aproximadamente, en 6 cuadrados iguales, como



máximo. En cada uno de ellos, deberán dibujar o recortar y pegar de diarios y revistas, 6 objetos diversas que el niño conozca o vivencie a diario. Para anotar, podrán usar las mismas imágenes del cartón, ya sea dibujadas, recortadas, o bien utilizar piedritas y/o marcadores, sólo para marcar. Esto dependerá de las posibilidades de cada uno. El adulto referente deberá escribir diversos papelitos cada uno de las cosas que contiene el cartón, los pondrá en una bolsa, para luego ir cantando una por una las figuras que van saliendo, para lo cual el niño deber ir anotando, tachando, o haciendo correspondencia uno a uno, según la modalidad que hayan seleccionado. La siguiente imagen es sólo a modo de ejemplo:



ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA

- **Relación Figura/Objeto:** A continuación se detalla el paso a paso para esta actividad.
 1. Buscar diversas figuras, como en el ejemplo.
 2. Marcar su contorno en una hoja con un lápiz.
 3. Luego repasar la figura con marcador negro.
 4. (En este paso comienza la ejecución del alumno). Tomar de un objeto a la vez.
 5. Identificar en la hoja la figura del objeto seleccionado con el que cuenta en su mano.
 6. Utilizar figuras varias, que a su vez formen figuras ya familiarizadas, como lo son el círculo, cuadrado, triángulo, etc.





Día n° 6: Actividad propuestas por la docente residente.

1) ¡A jugar en Familia! ¡A tirar obstáculos! El juego consiste en colocar una pelotita dentro de una media o calcetín, atarlo sobre la cintura y balancearse hasta golpear y tirar todos los vasos de plástico, sino tienes puedes utilizar botellas (como se muestra en la siguiente foto). El integrante que logre tirar primero los 5 vasos, gana.



ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD

- Jugar con barro: Primero delimitar el lugar para trabajar (tratando de que sea el patio o al aire libre) se deben preparar vistiéndose con ropa que se pueda ensuciar y en lo posible trabajar descalzos. Proveer los materiales para explorar, manipular y moldear el barro (embudos, macetas, palas, cucharas, maderas, moldes, botellas, jarras, juguetes, piedras, ramitas, pétalos, plumas, semillas, hojas, etc.) y comenzar a trabajar, crear tortas, castillos, etc. Tratar de que el niño se llene de barro y puede sentir como se desliza entre los dedos, permitirles caminar sobre la tierra y el barro hasta hundir los pies en este. Acompañar y ensuciarse con ellos, será una experiencia sensorial inolvidable.

Día n° 7: Actividad propuesta por la docente residente.

1) ¡Pescamos tapitas! **Materiales:** Palitos, tapas, un balde o una fuente profunda y agua. El juego consiste en colocar las tapas en la fuente con agua, que queden flotando como lo indica la imagen. Cada jugador toma dos palitos, uno en cada mano y, usando únicamente estos palitos, debe sacar la mayor cantidad de tapas que se encuentran flotando en el agua. Luego contar la cantidad, el que logró sacar más gana. ¡TU PUEDES!





ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA

• ¡Realizar un trompo! Materiales: Tapita, cd, una balita, témpera de distintos colores, pincel, pegamento. Con ayuda de mamá o papá realizar un trompo. El primer paso es pegar de un lado una tapita y del otro una balita dejar secar. Luego con témpera pintar de distintos colores el cd como se ve en la imagen, para cuando gire se verá varios colores. ¡Ya está listo para jugar!



Día n° 8: Actividad propuesta por la docente residente.

1) ¡Jugamos a embocar! Materiales: 3 tubos de cartón, hojas, marcador o lapicera, pelotitas o bolitas de papel, pinza o broche. Cortar los tubos de cartón en 3 partes cada uno.

En un cuadradito de papel el adulto escribirá los números del 1 al 5 y los pegara en cada uno de los tubos de cartón como se ve en la foto. El alumno debe agarrar cada bolita con la pinza y colocar la cantidad que indica el número. ¡A JUGAR! ¡SUERTE!



ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

• Recrear un escenario Lúdico: La forma de hacerlo es armando, en algún espacio, del hogar, distintos dispositivos donde el alumno pueda jugar libremente. Buscar: botellas plásticas (algunas dejarlas vacías, otras colocar un poco de agua con tempera o colorante para hacerlas más llamativas), tubo de cartón de servilletas o papel higiénico, diarios o revistas, baldes o tachos, pelotitas, juguetes del agrado del alumno, masas, pinturas, aros, cinta papel, cd viejos, cartones de huevo, etc. Dejamos algunas imágenes de ejemplo.





- Bailar la canción del siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=ziSrWY4gu_s (será enviado también formato mp4). Representarla bailando.

Día n° 9: Actividad propuesta por la docente residente.

1) ¡Soy tu sombra! Este juego se realiza en pareja. Consiste en elegir una sombra ya sea del adulto o del alumno. La sombra debe seguir e imitar cada movimiento que la otra persona hace. Algunos movimientos pueden ser mover la cabeza, brazos, piernas, hacer muecas con la cara, flexionar rodillas, simular caminar, etc. Luego cambiar los roles. ¡TU PUEDES! ¡A JUGAR!

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

- Escuchar para recordar la canción de Bartolito, el gallo. Juego: ‘*Dígalo con sonidos*’: nos sentamos en ronda con la familia. Un adulto elige un animal de la canción de Bartolito y da pistas para que los niños adivinen imitando su sonido. Por ej.: Adulto: - ¿Quién tiene alas y le gusta jugar en el agua?

Chicos: el pato

Adulto: ¿Y como dice el pato?

Chicos: – cua, cua, cua.

Hacer lo mismo con los otros animales: vaca, gato, gallo, etc.

Por último, cantar la canción realizando los sonidos de los animales y acompañar con palmas.

Día n° 10: Recurso audiovisual propuesto por la docente residente.

1) Observar el siguiente video y conversar en familia. Será pasado vía WhatsApp si no puedes acceder a internet. <https://youtu.be/lzt6VLx2vgU>

¿TE ANIMAS HACER UN GERMINADOR EN FAMILIA?

Vas a necesitar: 2 botellas de plástico cortadas o vasos de plástico, piedritas, tierra, semilla (las que crecen más rápido son las de alpiste) y un poco de agua. Si deseas puedes decorar las botellas con materiales que tengas en casa. Te presento algunos modelos.



Se recomienda dejar la botella en un lugar húmedo no muy frío. Después de unos días se verá como comienza a mojarse las paredes de la botella y aparecerán los primeros brotes. Registrar todo el proceso en fotos.



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “E”

AÑO: 2020

ÁREA CURRICULAR: Dimensión

transversal el juego

ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA

• **Formas y Figuras:** Realizar un *llamador de ángeles*, creando formas diversas con masa de sal (2 tazas de harina, 1 de sal, 1 de agua), colocar los apliques estando aún fresca la pieza.



DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos

VICEDIRECTORAS: Prof. Carolina Espinosa -Prof. Laura Vilaplana

DOCENTE: Prof. Cecilia López.

PROF. DE ESPECIALIDADES: Gema Avellaneda -Silvina Pulvirenti -Carla Martinazzo -Nora Fuentes-
Brenda Castro-YaninaYusif.