

E.N.I. N°45

**GUÍA N° 14**

**FECHA: 05/10/ AL 16/10/20**

**SALA DE 3 AÑOS TURNO MAÑANA – TURNO TARDE**

**DOCENTES:** Pamela Espinosa, María Emilia Williner.

**TÍTULO** “JUGANDO APRENDO”

**DIMENSIÓN:** Juego.

**CONTENIDOS:** Juego con reglas, tradicionales, habilidades motoras básicas.

**CAPACIDAD GENERAL:** trabajo con otros.

**CAPACIDAD ESPECÍFICA:** interactuar de manera cooperativa y colaborativa.

**ACTIVIDAD N° 1**

¡Explorando juguetes!

Comenzar colocando todos los juguetes que tengan en casa en el piso o sobre una manta, explorar según sus semejanzas y diferencias (tamaño, forma, forma, textura, color)

Luego comentar cuál es su juguete preferido.

Finalmente, en cajas, recipientes o bolsas seleccionar y ordenar los juguetes de acuerdo a su tamaño, en uno colocar los más pequeños y en otros los más grandes.

**ACTIVIDAD N° 2**

¡Mi tejo especial!

Observar el siguiente link <https://www.youtube.com/watch?v=nSYiN6WFsfw&t=29s>

Comentar que se realizará un tejo como el del video y explicar que se va a jugar de la siguiente manera: se recorre saltando y caminando de acuerdo lo indique el adulto (se podrá caminar de puntas de pie sobre las líneas, se saltará con los dos pies sobre las huellas, se podrá saltar en un pie en los cuadrados, etc.). Al terminar el recorrido volverán tratando de recordar cómo llegaron.

Para finalizar proponer jugar libremente en este tejo especial.

**ACTIVIDAD N°3**

¿A qué jugaban nuestros abuelos?

Investigar sobre los juegos y juguetes que utilizaban sus abuelos cuando eran pequeños.

Hacer un video llamado o visitarlos para que le cuente. ¿A qué jugaban cuando eran pequeños?, ¿Cómo jugaban?, ¿Dónde?

Luego conversar y comparar las semejanzas y diferencias de los juegos de antes y los de la actualidad.

Finalmente observar el siguiente video para poder realizar algún juguete tradicional, como por ejemplo el balero <https://www.youtube.com/watch?v=Tpk-JIQJlfQ> y jugar libremente.

#### **ACTIVIDAD N°4**

¡Qué no se caiga la pelota!

Presentar una sábana o mantel y una pelota, proponer el siguiente juego: un adulto toma la sábana o mantel de dos de las puntas y el niño de las otras dos, poner la pelota sobre la sábana y moverla evitando que la pelota se caiga mientras dura la canción.

Para finalizar tirar la sábana o mantel en el piso y hacer relajación para volver a la calma.

#### **ACTIVIDAD N°5**

Lobo ¿Está?

Recordaremos un juego divertido que nos hará gastar energías y reírnos mucho, éste es el “¿Lobo está?”

El juego se llevará a cabo en algún lugar de la casa que se pueda. Se debe realizar una ronda y elegir a un integrante de la familia para que se el lobo; se cantará la canción “juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo estás?”, el lobo debe responder la actividad que está realizando. Una vez listo el lobo debe responder a la pregunta de ¿Lobo estás? Con un “sí” y de ésta manera deberá salir a atrapar al próximo lobo.

Para finalizar buscar ropa (pantalones, camisas, zapatos) para poder colocarse las prendas mientras vuelven a repetir el juego.

#### **ACTIVIDAD N°6**

¡Jugando al huevo podrido!

En familia buscar un lugar en la casa donde se pueda realizar el juego del “huevo podrido”. Se sentarán en ronda en el piso, se ofrecerá un adulto para comenzar el juego; la persona irá caminando por fuera de la ronda, con una pelota chica u objeto blando en la mano; mientras se cantará “jugando al huevo podrido se lo tira al distraído, el distraído no ve, y huevo podrido es”, una vez dejado el objeto quien lo tenga en sus espaldas deberá descubrirlo y rápidamente debe atrapar a quien lo dejó, si no lo logra él deberá ser el próximo huevo podrido.

Para finalizar volveremos a jugar todos juntos en familia.

#### **ACTIVIDAD N° 7**

¡Salta, salta!

Escuchar y observar el video “El baile del sapito” a través del siguiente link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=mrxTQZW9b08&feature=youtu.be>

En familia cantar e imitar los movimientos que sugiere la canción.

Luego jugar al “Sapito cruzando el río” Con dos cartones u hojas (el tamaño depende del número de participantes) deberán cruzar de un lado al otro de la casa simulando ser sapitos.

Para hacerlo deberá colocarse en fila, explicar que nadie puede pisar el agua porque está repleto de cocodrilos, por lo que tienen que ayudarse entre sí. Comenzar pisando el primero de los cartones, y para continuar pisando el otro cartón deben colocarlo delante de manera que puedan pasar ayudándose mutuamente. Una vez que estén encima del segundo cartón, volver a tomar el primero para pasarlo por delante y así sucesivamente hasta que consigan cruzar el río.

Para finalizar utilizar otra variante de juego: puede ser que dé a un integrante por vez pase por el río y los demás esperan del otro lado de la casa, cuando todos hayan logrado pasar finaliza el juego.

### **ACTIVIDAD N° 8**

¿Y si ordenamos los juguetes?

Escuchar en familia el cuento “Los juguetes ordenados”.

<https://www.youtube.com/watch?v=tQj-4j0HcpM>

Luego conversar con el niño/a ¿Sabías que, si no ordenas tus juguetes, tiene que hacerlo otra persona con su esfuerzo? ¿Has observado que los juguetes se estropean más cuando no se ordenan?, ¿Cuál es tu juguete favorito?, ¿Te gustaría que dentro de un tiempo estuviese igual o roto?, ¿Entonces que tienes que hacer?

Para finalizar proponer al niño/a que se dirijan a su habitación o al lugar donde tienen guardados los juguetes y pedir que, si hay juguetes desordenados, los ordenen juntos, colocando cada uno en su lugar. Buscar recipientes o cajas para guardarlos, si desean pueden decorar los mismos y así se podrá observar el orden.

### **ACTIVIDAD N° 9**

¡Jugamos en familia!

Con ayuda de un adulto buscar los siguientes materiales: 1 CD en desuso (o también puede ser un platito descartable o un círculo de cartón), una tapa de gaseosa, una balita y pintura. Posteriormente el niño/a decorará el CD con pintura, marcadores, papelitos de colores, etc. Confección de trompo: con estos materiales confeccionarán un original trompo, pegando primero la balita en el orificio del CD con pegamento. Una vez que esté seco darán vuelta el CD y pegarán la tapa de gaseosa. Esto nos servirá para sujetar y hacer girar nuestro trompo. Podrán hacerlo bailar tomándolo de la tapita para que gire. Una opción será jugar por turnos. Otra, realizar varios trompos para que toda la familia pueda jugar y divertirse, simultáneamente.



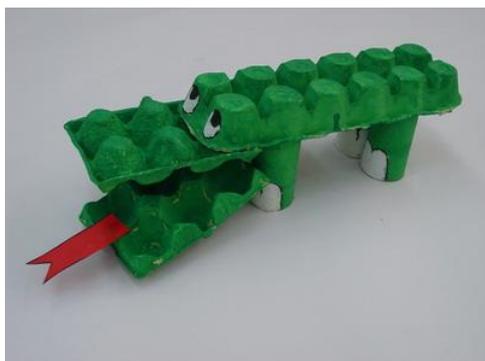
### **ACTIVIDAD N° 10**

¡Al ritmo del cocodrilo!

Escuchar y bailar la canción del cocodrilo <https://youtu.be/lcwcZTAXpSU 2>

Luego el adulto confeccionará un cocodrilo con maples (cartón de huevos). Y los niños lo pintarán con témperas, le podrán colocar tapas de alguna gaseosa como ojos, también podrán pensar un nombre y junto al cocodrilo, podrán imitar los movimientos de la canción.

Para finalizar, volver a la calma y guardar el cocodrilo en algún lugar donde estén los juguetes para que luego puedan volver a jugar con él. Podrán compartir la imagen del cocodrilo con la docente y sus compañeros.



### **ACTIVIDAD N° 11**

¡Somos divertidos juguetes!

Observar las imágenes y comentar en familia a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo camina el robot?, ¿Cómo mueve su cabeza?, ¿Cómo caminará la muñeca de trapo?, ¿Podrá estar de pie solita?, ¿Cómo correrá el auto de carrera?, ¿Y el oso de peluche cómo caminará?

Luego jugar a ser juguetes, imitar los movimientos de los mismos, caminar como robot, caminar como muñecas de trapo, correr como autos de carrera, caminar como un gran oso de peluche.

Para finalizar el juego ofrecer hojas, crayones, marcadores para que dibujen libremente.

### **ACTIVIDAD N° 12**

¡Jugamos al supermercado!

Armar en familia un supermercado donde tenga los distintos espacios (almacén, ropa, juguetes) con elementos que tengan en casa, como cajas de distintos tamaños, mesa pequeña, banquitos, etc. Colocar sobre éstos todos los elementos luego jugar a vender y comprar. Realizar billetes con pequeños trozos de papel, colocar un nombre en familia para el supermercado. Distribuir los distintos roles que luego pueden intercambiarse: vendedor, cliente, repositor. Jugar asumiendo los roles para comprar y vender.

Para finalizar el juego, guardar cada juguete en su lugar y desarmar el supermercado.

### **MÚSICA**

**Contenido:** Interpretación de canciones, que incorporen juegos. Ritmo y pulso. Expresión corporal. Danza libre.

#### **ACTIVIDAD N° 1.**

Escuchar la canción, <https://youtu.be/zvvEhFs8Ua8>, vamos a jugar con lateralidad y con 2 pañuelos de diferentes colores.

Buscar un pañuelo y atar con el pie de la persona que te ayuda con las guías. (Tu pie derecho, con el pie derecho de papá o mamá, e igual lo hacemos con el pie izquierdo).

Observar el video y repetir varias veces los movimientos.

#### **ACTIVIDAD N° 2.**

Escuchar la canción, <https://youtu.be/3wLgixT48VI> con mucha atención.

Buscar los pañuelos, y atar uno en cada muñeca, imitar los movimientos de la canción

Realizar, movimientos de brazos, con el pañuelo, puede ser derecha e izquierda.

Seguir la coreografía del video, imitar todos sus movimientos, al ritmo de la música, con mucha alegría.

### **EDUCACIÓN FÍSICA**

**CONTENIDO:** Identificación de la lateralidad: derecha- izquierda y afirmación del dominio lateral.

**ELEMENTO:** Un avión de papel hecho en casa.

#### **ACTIVIDAD N°1:**

Realizar una línea en el piso con lana, piola o trazada con tiza; colocarse a 1 metro de ella y lanzar el avión con la mano derecha, luego con la izquierda. Si el avión sobrepasa la línea fácilmente, puede alejarse más.

#### **ACTIVIDAD N°2:**

Ubicarse delante la mesa y lanzar el avión por encima o por debajo de ella. Intentarlo en forma alternada con ambas manos.

**JUEGO:** ¡A competir derecha contra izquierda! Contar cuantas veces el avión sobrepasa la línea con la mano derecha y cuantas con la mano izquierda. Igual con la actividad de la mesa.

**IMPORTANTE:** Reflexionar con un familiar sobre la habilidad con cada mano, respondiendo a las preguntas: ¿Con qué mano lanzas más lejos el avión? ¿Con cuál mano es más fácil lanzar el avión?

### **ARTES VISUALES.**

**Título:** Experimentando con el color.

**Capacidad General:** Resolución de problemas.

**Capacidad Específica:** Diseñar diferentes alternativas de resolución de un problema.

**Contenido:** Disfrute y placer de experimentar la línea en el juego.

#### **ACTIVIDAD N° 1**

Observar atentamente la obra de arte “The Creole Dancer” del artista plástico Henri Matisse, para identificar el **color** como el elemento principal de su obra y entender el modo de uso del artista.



Comentar en familia: ¿Qué se observa en la imagen?, ¿Qué colores utiliza el artista?, ¿Cómo están ubicados los colores?

Realizar un juego llamado “Huellas Naturales”, donde el alumno experimente el color a través de elementos cotidianos. Experimentar en esta actividad la impresión de la huella plasmada con color en forma directa, mediante el empleo de vegetales o frutas con diversas formas y tamaños sobre la superficie de una hoja.

Desarrollar dicha actividad con la técnica de sello. Utilizar formas naturales como cebolla, papa, pimientos etc., embebidos en tempera, pinturas de color, sobre la superficie de una hoja de dibujo o A4. Charlar en familia sobre la diferencia de colores y las herramientas no convencionales utilizadas en el juego.



## ACTIVIDAD N° 2

Realizar un juego de psicomotricidad gruesa llamado “Búsqueda del Tesoro”. Consiste en buscar a nuestro alrededor, diversos objetos que identifique el color de sala, a la que pertenezco, los cuales se encuentran escondidos en casa. Cuyo objetivo del juego será, identificar y asociar el color como elemento principal del juego.

A continuación, realizar un juego llamado “Espejo de color”, realizar movimientos libres en una hoja de dibujo o la que tengamos. Así experimentar a través del juego una simetría del color. Utilizar temperas, pinturas de color primarios (azul, rojo y amarillo), doblar una hoja clara o blanca por la mitad, abrir y colocar pintura en una mitad. Cerrar con cuidado la hoja doblada. A continuación, generar simples movimientos, sobre la mitad de la hoja doblada, desplazando en diversas direcciones la pintura en su interior, así generar una simetría por reflejo al momento de abrir la hoja.



NADA ES UN ERROR... TODO ES APRENDIZAJE...

¡GRACIAS POR LA COLABORACION EN CASA!



EQUIPO DE CONDUCCIÓN: Ana María Márquez. Rosa Morán.