

ESCUELA DE NIVEL INICIAL N°8 "QUINOA"

DOCENTES: LARA R. ANAHÍ LOURDES – MOYANO MARÍA BELEN

SALAS DE 3 AÑOS

TURNO: MAÑANA Y TARDE

ÁREA: JUEGO

¡PREPARADOS, LISTOS.... A JUGAR!

CAPACIDAD

Resolución de problemas:

- Identificar situaciones de problemas en las experiencias de juego
- Búsqueda de acuerdos

Aprender a aprender:

- Trabajar de manera colaborativa

Trabajo con otros:

- Participar en situaciones de juegos
- Compartir experiencias con otros

Comunicación:

- Participar en conversaciones e intercambios en contextos de juego
- Interpretar consignas

CONTENIDO:

- Disfrute y placer por los juegos tradicionales

ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN CASA.

1. En familia elegimos un juego de la lista. Leemos y explicamos las reglas para que todos comprendan. Juntos preparamos el escenario y delimitamos los espacios. Charlamos sobre los cuidados necesarios para evitar accidentes.
2. ¡A jugar y disfrutar en familia!!!!
3. En los días sucesivos repetimos el punto uno y dos. Cada juego elegido debe jugarse como mínimo dos veces.
4. Cuando hayamos jugado por lo menos cinco juegos grabamos un video en familia contando que juegos jugamos, cuál fue el que más nos gustó y que

anécdotas nos quedaron de jugar juntos. Enviamos el video a la seño. Si no tenemos como grabar video podemos escribir un mensaje, un audio, un collage de fotos, o lo que la creatividad de la familia crea conveniente.

JUEGOS:

1-PATO ÑATO

Los integrantes de la familia se sientan formando una ronda, menos uno que hará el rol de "Pato Ñato". Quien haga el papel, irá dando vueltas a la ronda tocando la cabeza de cada uno y diciendo "Pato", hasta que en cierto momento elige un jugador y al tocarle la cabeza le dice "Ñato". El jugador elegido deberá pararse rápidamente y perseguir corriendo hasta atrapar al "Pato Ñato".

En el caso que quien está ejerciendo el rol se coloque en el lugar que quedó libre, quien fue elegido pierde y pasa a protagonizar el papel. Si el jugador que lo corrió, lo alcanzó, quien estaba haciendo de Pato Ñato queda descalificado, teniendo que sentarse en el medio de la ronda sin poder volver a jugar hasta que se termine la misma. Generalmente le cantan "Pato a la laguna, se come una aceituna"

Si contamos con poco espacio, podemos hacerlo sentados alrededor de la mesa, y el que queda descalificado en vez de sentarse en el centro de la ronda, puede pagar una prenda acordada entre todos los participantes.

2-ESCONDIDAS

Consiste en que un jugador debe contar hasta 10 mientras los demás se esconden y una vez que finaliza empieza su búsqueda. Se recomienda jugarlo en áreas de la casa con potenciales lugares para ocultarse.

Algunas de las reglas del juego son:

El jugador que cuenta, no debe intentar ver sin haber llegado al número 10, sino contará dos veces. El primero en ser encontrado será el que pierda y tome el rol de búsqueda. El juego finaliza cuando se hayan capturado todos los participantes.

Cuando un jugador es descubierto, comienza una carrera hacia donde haya contado el jugador: Si llega primero quien estaba escondido, se salva. Sino, pierde.



3- EL JUEGO DE LA SILLA

El juego de la silla consiste en ubicar sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas que se pongan será proporcional a la cantidad de participantes menos uno, es decir, siempre deben haber menos. Se coloca una música de fondo, mientras los jugadores se mueven en ronda bailando alrededor de las sillas. De golpe, se detiene el sonido y los participantes deben ocupar una silla inmediatamente.

De ésta manera, el participante que quedó sin poder sentarse queda descalificado. Se quita otra silla y se continúa el juego hasta que gane uno.

Para realizar este juego podemos salir al patio de casa si contamos con él. Si tenemos poco espacio podemos correr la mesa a un costado y ubicar las sillas en el centro.

Si las sillas de casa son muy altas podemos realizar el juego utilizando almohadones ubicados en el piso en círculo.

4-LADRÓN Y POLICÍA

Es un juego de persecución donde deben ser mínimos cuatro integrantes, y como máximo los que se deseen, y éstos están divididos en dos diferentes agrupaciones. Por un lado los policías y por el otro los ladrones.

Se instaura un lugar de referencia como la cárcel. Los ladrones corren y es ahí donde los llevan cuando son alcanzados por algún policía.

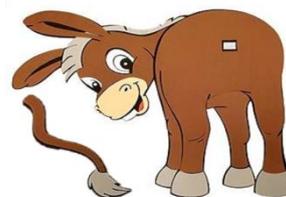
Si un ladrón libre llega hasta la cárcel y toca a uno de sus compañeros, automáticamente lo salva quedando nuevamente en libertad.

El juego finaliza en el momento que todos los ladrones estén en la cárcel.

5- PONER LA COLA AL BURRO

Se coloca una imagen de un burro al que le falta la cola pegada a una pared al alcance de la mano de los niños.

Uno a la vez, cada participante (con los ojos vendados) y llevando en las manos un elemento que hace de cola (una cuerda, tela o similar con un alfiler o cinta de pegar en la punta) gira hasta quedar desorientado. El jugador intenta colocar la cola en el burro. El jugador que consigue



colocar la cola en el lugar correcto, o lo más cercano posible, gana.



6-GALLITO CIEGO

Un jugador, con los ojos vendados, debe atrapar a alguno de los participantes y, en ciertas variantes, adivinar quién es

Los jugadores le tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado.

Y se le canta el verso ¡Gallito ciego que se te ha perdido!?

El jugador con los ojos vendados responde: ¡Una aguja y un dedal!

El resto de los participantes continúa diciendo: ¡Yo te lo tengo y no te lo quiero dar!

A partir de ese momento, el jugador nombrado «gallito ciego» intenta atrapar a alguno de los que juegan, guiándose por sus voces. Cuando alguien es atrapado, ese jugador queda fuera del juego. Cuando estén jugando, para poder ayudar al gallito a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de donde se encuentran (como por ejemplo: cantando o gritándole direcciones como izquierda o derecha).

DOCENTE: BETTINA JOFRÉ

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

Título: "Canciones Tradicionales"

Contenidos:

El Canto: disfrute de la participación de un repertorio de canciones adecuadas al nivel.

La voz: exploración de la voz y sus posibilidades sonoras.

Actividades 1°Semana

Observamos el video y escuchamos la canción: "Juguemos en el bosque".

<https://youtu.be/vQITg0J5b2I>

¿Quiénes salen en el video? ¿Qué están haciendo? ¿En dónde están? Prestamos atención y escuchamos las voces de los niños y el lobo. ¿Son iguales? ¿Cómo son? ¿A parte de los niños qué otros personajes salen? Observamos también que cada vez que se repite la canción los niños hacen algo distinto: jugamos, cantamos, bailamos, saltamos, reímos. ¿Y el lobo que está haciendo cada vez que los niños dicen: ¿lobo está?

Hacemos una ronda. En primer lugar los adultos que acompañan muestran como se hace una ronda y practicamos el girar todos juntos en el mismo sentido. A

continuación elegimos a alguien para que se coloque en el centro y sea el lobo. Jugamos mientras cantamos la canción y vamos memorizando su letra.

2° Semana

Cantamos la canción: "Arroz con leche"

<https://youtu.be/-QLLboEyOs4> Hacemos una ronda y cantamos la canción, que seguro los niños conocen. Repetimos varias veces para memorizarla, cantamos lento y luego rápido.

¿A quién le gusta el arroz con leche? ¿Qué otra comida te gusta?

DOCENTE: NADIA CHAQUERIAN

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

Objetivos:

- Identificar las diferentes partes del cuerpo obteniendo así nociones corporales.
- Explorar las distintas posibilidades del cuerpo en el espacio.
- Jugar en familia

Inicio: Para comenzar esta actividad elegir alguna canción favorita y bailar al ritmo de la música que nos servirá de entrada en calor para continuar con las siguientes actividades.

Se propone un link como opción para bailar: "la batalla del movimiento"

<https://www.youtube.com/watch?v=TezsPt10nhA>

Desarrollo: Algún miembro de la familia nombrará una parte del cuerpo: cabeza, hombros, codos, orejas, etc. y el niño/a con un pañuelo, toalla o servilleta de tela deberá tapar (esconder) dicha parte, para que no se vea, luego trasladar el pañuelo variando intensidades: corriendo, caminado, saltando, alrededor de una mesa o de algún obstáculo, etc. eligiendo una parte del cuerpo.

Cierre: Para finalizar la actividad le preguntamos a los chicos ¿Con qué parte del cuerpo no se cae? ¿Cómo les resulta más fácil? ¿Pudiste saltar y correr? Luego de escuchar sus respuestas felicitamos al niño por la tarea realizada.

DOCENTE: FRANCO LUCERO

ÁREA CURRICULAR: ARTES VISUALES

Dimensión: Comunicativa y Artística

Ámbito: Artes Visuales

Núcleo: Apreciación

Capacidad

- Comunicación

Contenido

- Otoño
- textura

Actividades:

Materiales

- Hojas de arboles
 - Ramas
1. Acompañado de un adulto pasear por la vereda y observar las hojas de los árboles, comentar ¿de qué color están las hojas?, ¿se cayeron?, ¿son iguales a las de otro árbol?
 2. En una bolsa recolectamos hojas y ramitas (verdes, amarillas, grandes y chicas)
 3. Dentro de casa colocamos en la mesa los materiales recolectado, tocar suavemente y describir la sensación (suave, áspero, blando, duro, etc)
 4. Jugar con los materiales como más les guste

DIRECTIVO: SONIA MERITELLO