



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “C” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

GUÍA PEDAGÓGICA N°7

DOCENTE: García, Rosa

SECCIÓN: Nivel Inicial “C”

ÁREA CURRICULAR: Dimensión: “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “APRENDEMOS JUGANDO EN CASA”.

CONTENIDO: El juego: Juegos tradicionales.

Día 1:

1. **¡A JUGAR!** Conversar con los niños y contarles los juegos tradicionales que se jugaban antes. Si sus abuelitos viven con ustedes también pueden preguntarles.

ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD

- “El gallo o gallinita ciega”, una persona debe ser el gallito ciego para lo cual debe vendar sus ojos, y tratar de atrapar a uno de los jugadores, quien pasará en ese momento a ocupar su lugar. (si los alumnos no se animan a tapar sus ojos, pueden ser solo los adultos los gallitos. El alumno también disfrutará el juego siendo solo el que se escapa)

Día 2:

1. **¡CÓMO LO HACIAMOS ANTES!** Dibujar con tiza, cinta papel, trozos de telas, lana, etc., una rayuela o tejo en un lugar amplio de la casa (si tienen patio pueden hacerlo con una rama dibujado en la tierra). Invitar al niño a jugar.

DOCENTE: Prof. Rosa García.

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



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “C” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- En una hoja en blanco dibujar del lado izquierdo vestimenta que se usaba en la época colonial y del lado derecho vestimenta actual. Nota: La actividad también se puede realizar de la siguiente manera: Un adulto muestra las imágenes y el alumno debe adivinar diciendo “ANTES” para la vestimenta colonial y “AHORA” para la vestimenta actual.

Día 3:

1. **¡ALTO AHÍ!** Jugar en familia. El juego consiste en formar una ronda, elegir una persona que esté en medio y tire una pelota lo más alto que pueda, mientras los otros integrantes de la familia salen corriendo; cuando la pelota cae y la persona la toma, esta debe gritar ¡ALTO AHÍ!, los demás deben detenerse y quedarse en el lugar. La persona que tiene la pelota debe dar TRES pasos largos y arrojarla a quién tenga más cerca, si logra tocarlo éste ocupa su lugar.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- Coloca en un cajón o balde o directo al suelo cáscaras de frutas y verduras como: naranjas, zapallo, papa, choclo, manzana.
- Colocar tierra; lo haremos en capas por ej.: tierra, cáscaras de frutas, tierra, cáscaras de verduras, también se pueden agregar hojas de árboles.
- Regar con agua todos los días y cada 3 días revolver.
- Repetir el regado y mezclar todos los días hasta conseguir una tierra negra y muy suave.

Día 4:

DOCENTE: Prof. Rosa García.

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



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “C” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

1. **¿ALO?** Elaborar en casa con dos vasos de plástico y un hilo o piola, un teléfono a la antigua. Jugar a hablar por teléfono como se hacía antes, mamá o papá en un extremo de la habitación y el niño en el otro. Uno habla, el otro escucha y viceversa.

ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA

- Buscar con ayuda de mamá o papá los materiales para realizar un Conejo con cartón; temperas de colores, blanca, pincel, marcador negro, una bolsa grande, tijera, plasticola, etc. Marcar en el cartón la cara y las orejas del conejo con la boca grande para perforarla por donde se va a introducir la pelota. Pintar todo de color blanco con el marcador dibujarle los ojos, la nariz, los bigotes y el contorno de la boca. Luego deberás colocarle por el lado de atrás la bolsa pegándola y dibujar un aro de cartón y recortarlo para pegarlo en el contorno de la boca sujetando la bolsa. ¡LISTO PARA JUGAR!

Día 5:

1. **¡A QUÉ NO ME ENCUENTRAN!** Jugar a la escondida en toda la casa. Las personas que están escondidas pueden hacer diferentes sonidos de animales, onomatopeyas, etc. Para que el que cuenta se guíe y pueda encontrarlos.

ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA.

- Observar las siguientes imágenes y dialogar en casa ¿cómo es la vestimenta de los personajes que aparecen? **Buscar con el celular que tengan en casa, en el buscador google, “vestimentas de la época colonial”.**
- Elaborar personajes como los de las imágenes, realizar la estructura del cuerpo con cartón, rollos de papel de cocina etc. Sellar con capa de cartapasta (papel con engrudo o plasticola).



DOCENTE: Prof. Rosa García.

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



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “C” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

Día 6:

¿**ABUELITA QUÉ HORA ES?** Jugar en familia. Uno de los jugadores se pone de espaldas a una pared, el que hace de abuelita. Todos los demás se colocan enfrente y preguntan la hora ¿**Abuelita, qué hora es?** Y la abuelita responde las horas como por ejemplo 5 de hormiguita, 10 de canguro, 2 de bailarina. El resto debe avanzar de la forma que indica, es decir, de hormiguita pasos cortitos, de canguro saltando y de bailarina dando vueltas.

ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRICIDAD

- “Lobo está”, Para este juego se necesitan al menos cuatro jugadores. Armar una ronda tomándose de las manos, un jugador debe ser el “lobo” el cuál tiene que estar apartado del grupo. El resto de jugadores debe girar y cantar: “Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece, a todos nos comerá. ¿Lobo está?” Y el lobo debe responder cada vez que se le pregunta, respuestas diferentes (por ejemplo: me estoy poniendo los zapatos, estoy lavándome los dientes, etc.) hasta que el lobo decide salir y comienza a perseguir a los jugadores, al jugador que atrape le tocará ser el lobo.

Día 7:

¡**RÁPIDO, RÁPIDO!** Buscar en casa tapitas de botellas. Marcar en el piso con cinta papel, una cinta de tela, dibujar con un marcador o lápiz con el que se pueda borrar; una línea de salida y un poco alejada una línea de llegada. Hacer rodar las tapitas como en una carrera para ver quién llega primero a la meta.

ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

Buscar en casa vestimentas parecidas a nuestros personajes coloniales de la imagen y vestirnos de uno de ellos.

Aprender un pregón de acuerdo al personaje que elegimos o lo representamos mientras un adulto lo lee.



DOCENTE: Prof. Rosa García.

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



E.E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “C” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

Vendo velas y velitas para alumbrar la casita
Vendo velas y velones para alumbrar los balcones:
Vendo yo, vendo yo todo lo que necesita
Llámenme, siempre voy, por estas callecitas.
Vendo pasteles dorados para los hombres casados
Vendo pasteles caseros para los hombres solteros.
Vendo lechita blanquita para tomar en tacita,
Leche recién ordeñada para tomar de mañana.
Vendo agüita fresquita pa’ refrescar su boquita,
Vendo acelga y lechuga mire que linda verdura.
Voy caminando al río para lavar la ropita,
Yo voy a lavar la mía para que quede blanquita.
Voy a pasear a la plaza con vestido y peinetón,
la acompaño señorita con mi traje y mi bastón.
Las doce han dado y sereno nos vamos a descansar...

Si podemos ponemos este link con la música y la bailamos

<https://www.youtube.com/watch?v=yRrHzT9ct7A>

Día 8:

¡ARRE, ARRE! Dibujar en un papel en blanco una cabeza de caballo (puede ser de ambos lados). Buscar un palo de escoba sin las cerdas en lo posible. Pegar la cabeza recortada por los bordes en una punta del palo y elaborar un caballo de juguete. Montar el caballo y jugamos a ser un jinete.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

Dibujar en una hoja con ayuda de mamá o papá nuestro cajón y sus capas.

Día 9:

DOCENTE: Prof. Rosa García.

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



E.E. GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Nivel Inicial “C” **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** “Formación personal y social”. “Ambiente natural y socio - cultural”. “Comunicativa y artística”. “Juego”.

¡FRÍO... FRÍO... CALIENTEEE! Envolver un objeto en papel de regalo, en una tela, en papel de color, etc. Esconder el “regalo” en algún lugar de la casa y pedirle al niño que lo busque. Ayudar a que lo encuentre diciéndole frío si está lejos del objeto o caliente si esta cerca.

ÁREA CURRICULAR: TECNOLOGÍA

Confeccionar con ayuda de un adulto un rompecabezas. Buscar imágenes en revistas o dibujar lo que más te guste. Pegar la imagen en un cartón y la dejamos secar. Del lado de atrás marcamos diferentes formas y las recortamos para que se pueda encastrar y armar el rompecabezas. Una vez terminado ya se puede jugar.

Día 10:

¡AY, SE CAE! Bailar sosteniendo una pelota entre medio de dos personas sin que se caiga. Podemos elaborar una pelota con medias, diarios, telas u otros materiales que tengamos en casa.

ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA.

Una vez que tienen la estructura del cuerpo, pintar y agregar diferentes texturas para armar el personaje, con telas, objetos que se puedan reciclar como, tapitas, bolsas, etc. Al finalizar colocarle nombre.



DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos

VICEDIRECTORAS: Prof. Carolina Espinosa -Prof. Laura Vilaplana.

DOCENTE: Prof. Rosa García.

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