

J.I.N.Z. N°37

CUE: 7001033-00

- ☉ JINZ N° 37 Escuela Pedro de Márquez
 - Docentes: Margrit Naumchik - Myriam Echagüe
- ☉ JINZ N° 37 Escuela Roque Sáenz Peña
 - Docentes: Laura Ibañez - Fanny Blanes
- ☉ ESPECIALIDADES:
 - Educación Física: Nadia Martínez
 - Educación Musical: Valeria Palacios
 - Educación Plástica: Marisa Salinas

SALA: 4 años

TURNO: Mañana y tarde.

ÁREAS INTEGRADAS

TÍTULO: “Juegos y juguetes de siempre”

CONTENIDOS:

- ☉ Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño.
- ☉ Disfrute y placer por los juegos tradicionales.
- ☉ El ambiente y su protección. Reutilización de materiales en desuso.
- ☉ Habla y escucha. Placer por el intercambio comunicativo como medio para establecer vínculos.
- ☉ Educación Plástica: - Texturas visuales y táctiles.
- ☉ Educación Física: -El cuerpo y las nociones espaciales.
- ☉ Educación Musical: - La voz hablada. Articulación, modulación y expresividad.
 - Identificación de tempo de una obra en contexto métrico

“El valor y el lugar del juego en la vida de los niños pequeños será la base de la que se partirá para el enriquecimiento y la complejización de la mirada que tengan sobre el ambiente que los rodea.

Algo tan cotidiano para los niños como son los juegos y juguetes han ido cambiando a lo largo del tiempo, pero a la vez, algunos permanecieron de generación en generación, convirtiéndose así, en patrimonio cultural e identificándose como juegos tradicionales.”

¡JUGANDO, JUGANDO EN CASITA NOS ESTAMOS CUIDANDO!

ACTIVIDADES:

Actividad N° 1 “El Balero”



Se propone a las familias construir un balero con material en desuso. Para ello necesitamos una botella de plástico, tapitas, una lana, cordón o piolín de 60 cm aproximadamente, silicona o cualquier pegamento, témperas para decorar. Reunidos todos los materiales comenzamos: 1- Se realiza un corte a la botella de 10 a 15 cm de largo contando desde el pico de la misma simulando una copa. 2- Posteriormente se agujerean 2 tapas de la botella y se le introduce la piola o lana solo unos centímetros como para realizar un nudo firme en ambas, dejando así en cada extremo de la piola una tapa. Con una de estas tapas se cerrará la botella en forma de balero que recortamos anteriormente, la otra servirá para embocar. 3- Decoramos con témperas usando los dedos o pegamos figuras de nuestros personajes favoritos. ¡Usa tu creatividad! 4- Una vez seco podremos disfrutar del balero. Mamá me ayuda haciendo los primeros intentos de embocar la tapita. ¡A disfrutar en familia!

Actividad N° 2 “El Gallito ciego”

Es una linda propuesta para jugar en familia y en el patio de tu casa.

1- Necesitamos como único elemento un pañuelo o venda que alcance para tapar los ojos. A continuación uno de los participantes, que puede ser elegido por sorteo o por propia voluntad, será “El gallito ciego” y tendrá que taparse los ojos con la prenda.

2- Mientras el gallito ciego” va dando vueltas sobre sí mismo (otro participante puede ayudar), el resto de los participantes comienza recitando: **“Gallito ciego: ¿Qué se te ha perdido?**

¿Una aguja y un dedal?

Yo lo tengo y no te lo voy a dar”

3. Apenas terminado el recitado “El gallito ciego” intenta atrapar a los otros participantes.

Mientras tanto pueden hablar o emitir sonidos para que la gallinita vaya hacia ellos.

4- Cuando alguien es atrapado sale del juego y el gallito continúa atrapando al resto.

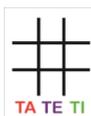
5- El juego culmina cuando todos los participantes fueron atrapados.

Área curricular: Música

“Resuenan los tambores”: 1- Escuchamos el ejemplo musical: “Toribio, el negrito travieso”.

<https://www.youtube.com/watch?v=gYMcQ-Yx5rl&feature=youtu.be>

2- Con ayuda de un adulto buscamos en casa algún objeto que pueda ser utilizado como un tambor (puede ser un recipiente plástico, una olla, tarro de leche etc.). 3- Aprendemos la canción imitando lo que dice (primero lo dice el cantante después repetimos con el coro de niños). 4- Luego en la parte de introducción imitamos con nuestro tambor lo que hace el tambor en la canción. 5- ¿Se divirtieron? ¿Les gustó la canción? ¿Dónde se fue el papá de Toribio? ¿Qué le sacó a su papá? ¿A quién buscó? ¿Cómo tocaba el tambor (fuerte-suave)? ¿Qué cantó con sus amigos? ¿Por qué tenía que correr a guardar el cajón?

Actividad N° 3 “Jugar al TaTeTí”

La propuesta es jugar al Ta Te Ti, es un juego de a dos personas así que invita a alguien a jugar. Necesitas buscar una hoja o un palito para marcarlo en la tierra. , Marcar nueve espacios como lo muestra la imagen. Luego, marcan espacio por espacio (una vez cada uno) círculo uno y X otro, (u otro dibujo que elijan), con el objetivo de realizar una línea recta (ya sea vertical o horizontal) o diagonal con su símbolo. Cada participante coloca su símbolo una vez por turno y no puede marcar sobre un espacio ya ocupado. Cuando se complete y ya no queden lugares, se finaliza la partida, pudiendo finalizar con un ganador o quizá empate. ¡A jugar!

Área curricular: Educación Física

“Buscando a mis amiguitos de la granja”: En algún lugar espacioso de la casa, todos los miembros de la familia se ubicarán alejados unos de otros, elegirán cada uno un animal de la granja y emitirán el sonido correspondiente. Uno de los jugadores será el granjero que, en la oscuridad de noche, saldrá a buscar a sus animalitos perdidos. El granjero, con los ojos vendados, deberá llegar a cada animal, orientándose por el sonido que escucha.

Actividad N° 4 “La Escondida”

Invita a alguien a jugar contigo (mamá, hermanos, abuelo o a quien quieras). El juego consiste en que un jugador debe contar hasta cierto número (se sugiere contar hasta 5 o 10) mientras los demás se esconden y una vez que finaliza empieza su búsqueda. Puedes ocultarte dentro de tu casa, fuera en el jardín de la misma o donde desees. Algunas de las principales reglas del juego son: 1- El jugador que cuenta, no debe intentar ver sin haber llegado a terminar de contar, sino

contará dos veces. El primer jugador que es encontrado será el que pierda y tomará el rol de búsqueda. El juego finaliza cuando se haya encontrado a todos los participantes.

2- Cuando un jugador es descubierto, comienza una carrera hacia donde haya contado el jugador: Si llega primero quien estaba escondido, se salva. Si no, pierde.

3- Si lo anterior mencionado pasa con el último jugador oculto, existen dos posibilidades si éste llega primero de quien contaba: 1-salvarse sólo él y 2-salvarse él y salvar a todos los que perdieron gritando:”¡Piedra libre para mí y para todos mis compañeros!” Reiniciándose el juego con el jugador que ya contó contando él nuevamente.

Área curricular: Educación Plástica



“**Sellos**”: Buscarás un rollo de papel higiénico o servilleta. Cortarás el tubo para que le queden cuatro o cinco patitas como muestra la figura, podrás darle diferentes formas. Puede ser triángulo, cuadrado, redondeado. Pondrás témpera en un plato y mojarás las patitas para luego marcarlas en la hoja. Usa uno o más colores, sellando muchas figuras en tu hoja.

Actividad N° 5 “Remontar barriletes”

-El barrilete, es un juguete tradicional, un objeto volador, que nos dará la posibilidad de explorar y favorecer la creatividad y la expresión.

Observar junto al niño/a la imagen. Proponer realizar un barrilete en familia Mirar con atención los siguientes videos explicativos para aprender cómo construir uno, con ayuda de un mayor y los elementos que tengamos en casa. ¡Manos a la obra! Te presento dos opciones para armar:

1-Barrilete de bolsa: <https://www.youtube.com/watch?v=OGSOPcmv89M>

2-Barrilete de papel con carita: <https://www.youtube.com/watch?v=IE8TtfNybr4>

Conversar sobre las precauciones que debemos tener en cuenta para remontarlo (árboles, alumbrado, tejidos, etc.). ¡Listos para salir al patio de casa a remontar nuestro barrilete!

Actividad N° 6 “¡Arre caballito!”

Con un simple palo de escoba y mucha imaginación, lo utilizaremos como un caballo para cabalgar en ellos y hacer competencias con tus papis y hermanos ¡A cabalgar mi pequeño jinete!

Actividad N° 7 “El Huevo Podrido”

Se propone a las familias jugar al huevo podrido, lo primero será buscar una pelota pequeña (o construirla con medias en desuso, o un bollo bien compacto de papel) y disponer de un espacio para poder desplazarse. Se los invita a que sean varios participantes para hacerlo más divertido.

Los participantes deben sentarse en el piso formando una ronda (círculo), todos mirando hacia el centro, otro participante se desplazará con la pelota (huevo podrido) alrededor de la ronda cantando todos: **¡Jugando al huevo podrido se lo tiro al distraído**

el distraído no lo ve y huevo podrido es!

Cuando la canción finaliza, quien se desplazaba coloca la pelota detrás de alguno, y este último deberá estar atento para levantarse, perseguir y pegarle con la pelota al que se la colocó detrás antes de que este logre sentarse en el lugar que quedó vacío. Si este logra sentarse sin ser atrapado con la pelota el otro participante es el próximo huevo podrido De esta manera continua el juego, todos cantamos la canción del huevo podrido ¡A divertirse!

Área curricular: Música

Hace mucho, mucho tiempo, allá por el 1810, los niños jugaban a las escondidas, con un palo simulaban andar a caballo, a la rayuela (tejo), hacían rondas y cantaban “Arroz con leche”, “Mambrú se fue a la guerra” y mucho más. ¿Alguna vez jugaron a estos juegos? Le preguntamos a un adulto a que jugaba cuando era niño. (Si es posible a un abuelo/a). Escuchamos el siguiente ejemplo de ronda: <https://www.youtube.com/watch?v=4STiEqI4Vtk&feature=youtu.be>

Memorizamos la canción y luego la cantamos sólo con la música como lo indica el ejemplo. Una vez aprendida la canción invitamos a todos los miembros de la familia a participar de una ronda y cantamos la canción.

Actividad N° 8 “Molinete”



Necesitas una hoja de papel cuadrada (si tiene las caras con dos colores aún mejor), dos cuentas de collar (o dos rueditas de corcho o dos círculos pequeños de cartón) y un sorbete o tubo de plástico que sirva de soporte

Con ayuda de un adulto dobla por las diagonales y recorta por las marcas sólo hasta la mitad (sin llegar hasta el centro). Pon un poco de pegamento en el centro para pegar las aspas del molino. Para que el molinillo de papel gire usa el alfiler y las cuentas de collar (para hacer el eje del molinillo: atraviesa la cabeza del alfiler en la cuenta y atraviesa el sorbete o tubo de plástico de manera que gire y cierra con la segunda cuenta.

Área curricular: Educación Física



“La rayuela”: Antes de comenzar a jugar se deberá realizar el diagrama con cuadrados y números como lo muestra la figura, en el piso o la tierra.

Buscamos una piedra o una tapa plana Ubicado el primer jugador detrás del

primer cuadrado arroja la piedra en ese cuadrado. Así comienza a recorrer el circuito con un pie (o dos si los cuadrados son dobles) sin pisar adentro ni las líneas del cuadrado donde está la piedra (llamada casa). A medida que se va saltando se pueden ir nombrando los números en voz alta. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar a la última casa y volver a la salida. Si pierde el equilibrio o sale la piedra del cuadrado se pierde el turno y juega el otro participante.

Actividad N° 9 “Saltar la soga”

Te invitamos a saltar la soga. Para jugarlo debes buscar una soga más o menos larga. La forma de jugarlo puede ser individual, saltando la mayor cantidad de veces posible mientras uno o alguien cuenta hasta cierto número (por ejemplo 5), o mientras dure una canción. También puede jugarse en grupo de tres o más integrantes, donde dos de ellos sostienen los extremos de la soga y dan vueltas, mientras que el otro u otros entran al juego por un extremo, saltan y salen por el otro lado luego de cierto tiempo, pasando a continuación el próximo participante. Si el jugador toca la cuerda queda descalificado. ¡A saltar!

Área curricular: Educación Plástica

“**Hermosas Flores**”: Para esta actividad utilizarás la producción anterior de sellos, donde notarás que el interior quedó en blanco. Lo que deberás hacer es tomar papel de servilleta o papel higiénico, con el que harás pequeñas pelotitas y pegará en el interior de la figura.



Para dar color a nuestro centro podemos utilizar colorante amarillo o pimentón disuelto en un poquito de agua. De esta manera nos quedará un trabajo muy colorido.

Actividad N° 10 “Jugamos con autitos”



La docente invita a la familia y al niño a pintar tubos de papel higiénico o de servilletas. Pintar con lo que tenemos en casa o forrarlo con cualquier papel que tengamos. Una vez listo en cada extremo del tubo introducimos un alambre o un palito duro y en cada punta le ponemos tapitas de gaseosas y de esta manera lo convertimos en un divertido autito.

¡QUEDATE EN CASA!



Directora: Natacha Capriotti

**Margrit Naumchick, Myriam Echagüe, Laura Ibañez, Fanny Blanes
Nadia Martínez, Marisa Salinas, Valeria Palacios**