

ESCUELA: ENI N°62

SALA DE 3 AÑOS

Áreas Curriculares: Dimensión, formación personal -social -Dimensión comunicativa artística  
Dimensión “ambiente natural y socio - cultural”. Juego.

## GUÍA N° 17

ENI N° 62

Docentes: DIAZ, Iris. MOLINA, María Agustina. Sánchez, Rocío.

Profesores de Especialidades: GONZÁLEZ, Mariana. VEGA, Nancy. GONZÁLEZ,  
Carolina.

Nivel: Inicial: Sala de 3 años.

Turno: Intermedio.

Área Curricular: Dimensión, formación personal, Dimensión: ambiente natural y socio-cultural. Dimensión comunicativa y artística. Juego.

Título de la propuesta: **“ABRIMOS LA PUERTA PARA IR A JUGAR: JUEGOS TRADICIONALES”**

Contenidos seleccionados: Conocimiento de reglas de algunos juegos tradicionales y regionales que tienen valor para la cultura del niño y su comunidad. Disfrute y placer por los juegos tradicionales. Los números para comparar cantidades. Explorar espacios. Establecer relaciones espaciales: adelante, atrás, arriba, abajo, a un lado al otro. Reconocimiento de colores. Integración de las habilidades motoras básicas. Identificación auditiva del estribillo. Identificación y reconocimiento del sonido. Exploración de obras artísticas del siglo XX. Espacio: tridimensional.

Capacidades generales y específicas: *Trabajo con otros*: Interactuar con otros en la realización de diferentes actividades.

*Comunicación*: Describir necesidades, situaciones y objetos de la vida cotidiana, por medio de distintos lenguajes.

### Actividad N° 1

En casa un adulto podrá contarle al niño sobre el juego preferido de su infancia y proponerle jugarlo. Posteriormente conversarán sobre el juego preferido del alumno ¿Cómo se llama? ¿Quién se lo enseñó? ¿Cómo se juega? ¿Con quién lo juega? Luego se invitará a jugarlo. Enviar un video a la docente donde salgan jugando.

### Actividad N° 2 Educación Física.

**Entrada en calor**: Movimientos circulares de tobillo hacia un lado y el otro. Movimientos circulares de rodillas hacia un lado y el otro. Mover la pierna hacia atrás y hacia adelante, en

Docentes: DIAZ, Iris. MOLINA, María Agustina. SANCHEZ, Rocío.

Profesores de especialidades: GONZALEZ, Carolina. VEGA, Nancy. GONZÁLEZ, Mariana

Áreas Curriculares: Dimensión, formación personal -social -Dimensión comunicativa artística  
Dimensión “ambiente natural y socio - cultural”. Juego.

forma suave y alternando con la otra pierna. Movimientos rotativos de tronco hacia un lado, luego hacia el otro. Movimientos de circunducción de brazos en extensión hacia adelante y hacia atrás. Movimientos de hombros hacia arriba y abajo. Movimientos suaves de cabeza arriba y abajo, a un lado y al otro. Ejecutar de 5 a 10 segundos cada ejercicio.

**Presentación de la actividad:** Habilidades motoras básicas de tipo loco motivas (saltos)

**Elemento:** Aro o dibujar un círculo en el suelo

El adulto indica los movimientos que debe realizar el niño, este se ubica dentro del aro:

- Saltar con los dos pies juntos hacia adelante.
- Saltar con los dos pies juntos hacia atrás.
- Saltar con los dos pies juntos a un lado y luego al otro.
- Saltar separando y juntando los pies.

**Huida de saltos:** delimitar el espacio de juego, marcar una línea de salida donde se ubican los participantes y en el otro extremo marcar la línea de llegada. A la orden de salida deben saltar con los dos pies juntos, no correr, hasta la meta. Invitar a toda la familia a participar.

Gana el primero que logre atravesar la línea de meta.

**Vuelta a la calma:** *La explosión del globo: inflar las mejillas y presionar con las yemas de los dedos, intentando mantener el aire. Las mejillas estarán tensas pero en cuestión de minutos, el globo termina por desinflarse. Realizar el ejercicio varias veces manteniendo el aire en las mejillas, durante más tiempo.*

El objetivo de esta actividad es relajar el cuerpo mediante ejercicios de respiración y controlar la respiración.

### **Actividad Nº 3**

**¡RONDA, REDONDA!** En familia conversarán sobre las rondas, un adulto les puede contar a que rondas jugaba cuando era niño. Si conocen “La farolera” “La bruja Tapita” y ¿Cuántas más? ¿Cómo se juegan? ¿Se puede jugar con varias personas? Luego de la conversación pueden ver el siguiente video, así conocen una ronda infantil:

<https://www.youtube.com/watch?v=7IDhvzOyN4s>

¡Ahora a jugar! Deben pedir a varios integrantes tomarse de las manos y luego bailar en ronda, cantando e imitando la ronda infantil “El puente de Avignon”.

Pueden jugar a otra ronda, la que más le guste al abuelo, o a mamá, incluso pueden grabar un video y enviárselo a la docente. ¡A jugar!

**Actividad Nº 4****Educación musical**

Inicio: Escucha y mira el video “Pote, tapita y bidón” (el video será enviado por WhatsApp).

Desarrollo: Escuchar nuevamente la canción y con ayuda de un familiar cantar cada vez que la canción diga: “*Pote, tapita y bidón, pote, tapita y bidón, pote, tapita, pote, tapita, pote, tapita y bidón*”.

Cierre: Les propongo buscar elementos que tengan en casa para jugar con ellos (tapas, botellas plásticas de diferentes tamaños y formas, rallador, cuchara etc.). Diviértete explorando los diferentes sonidos que puedes hacer con ellos percutiendo, raspando, chocando entre si etc. Juega imitando con el cuerpo y con la voz todos los sonidos que descubriste.

**Actividad Nº 5**

“**TELÉFONO DESCOMPUESTO**” En familia jugarán al teléfono descompuesto. Previamente le explicarán al chico que se necesita prestar mucha atención, cuando nos digan las palabras al oído, para no equivocarse. (Pero la idea del juego es que se equivoquen) Para este juego se necesitan varios jugadores. Primero armar una ronda, uno le dice una palabra al oído al que está a su derecha, luego este lo tiene que repetir al que está sentado a su derecha y así hasta terminar la ronda. No vale repetir la palabra, lo que entendió esa persona es lo que debe transmitir. Si el mensaje no llega a destino como había sido emitido, el último jugador de la ronda paga prenda. Se puede dificultar el juego agregando más palabras.

**Actividad Nº 6****Artes Visuales/Plástica.**

En la siguiente actividad se representará una naturaleza muerta en el espacio tridimensional, a partir de la obra del artista **Rene Magritte**, para ello necesitará los siguientes **Materiales:** manzanas, lentes o antifaz, mesa, cámara fotográfica o cámara del celular. Antes de iniciar la actividad, el chico observará la obra de arte, luego le preguntará: ¿Qué observa? ¿Son pocas o muchas manzanas? ¿De qué color son? seguidamente con ayuda del adulto ubicarán las manzanas sobre la mesa, colocarán los lentes o el antifaz a la manzana, si prefieren pueden anexar otros elementos. Posteriormente registrarán la composición mediante una fotografía. Finalmente comparará el registro fotográfico con la obra de Magritte. (Enviar esta actividad a la Profe de Artes)

**Actividad Nº 7**

“**LA BRUJA DE 7 COLORES**” Ahora explicarán al niño que jugarán con los colores que aprendieron, mostrarán objetos y el niño tendrá que ir diciendo que color es y cuál le gusta más,

Docentes: DIAZ, Iris. MOLINA, María Agustina. SANCHEZ, Rocío.

Profesores de especialidades: GONZALEZ, Carolina. VEGA, Nancy. GONZÁLEZ, Mariana

para asignar dicho color cuando empiecen a jugar. Como en todas las demás actividades, necesitan la participación de todos los integrantes de la familia. En esta oportunidad los participantes estarán sentados en el suelo y apoyados en la pared. Uno será la “Bruja”, otro “El dueño de los colores” y el resto “Los colores”. Reglas del juego: El dueño le asignará un color a cada participante. Cuando la bruja se acerque a comprar un color, el dueño le dirá su precio de 1 a 5 pesos (para pagarlo, deberán darle tantas palmadas en la mano, como el precio del color) dándole tiempo al color de salir corriendo para no ser atrapado. Si es atrapado, toma el rol de la bruja, comprando y atrapando colores. Podrán repetir el juego la cantidad de veces que lo deseen. ¡A divertirse y no dejarse atrapar!

### **Actividad Nº 8**

### **Educación Física**

**Entrada en calor:** *Moviendo el cuerpo* (video enviado por WhatsApp).

**Presentación de la actividad:** Habilidades motoras básicas de tipo manipulativas.

**Elementos:** pelota de goma o alguna que posea en casa.

Lanzamientos en pareja:

- Pasar la pelota rodando por el suelo con ambas manos. Luego realizarlo con una mano.
- Pasar la pelota rebotando en el suelo con ambas manos. Luego realizarlo con una mano.
- Pasar la pelota sin que toque el suelo con ambas manos. Luego realizarlo con una mano.

**Embocar:** delimitar el espacio de juego, marcar una línea en el suelo donde se ubican los lanzadores. Deben embocar en palanganas o cajas ubicadas a 1 o 2 metros aproximadamente de distancia. Cada lanzador tiene tres posibilidades de lanzamiento para lograr el objetivo. Invitar a toda la familia a participar.

Gana el participante que logre embocar mayor cantidad de veces.

**Variante:** colocar puntaje a los elementos donde se deba embocar.

Se realiza una breve conversación de la actividad y el juego.

### **Actividad Nº 9**

### **Educación musical.**

Inicio: Seguimos jugando con la canción “Pote, tapita y bidón” (el audio será enviado por WhatsApp) Te propongo que la escuches nuevamente y cantes cada vez que la canción diga: “*Pote, tapita y bidón, pote, tapita y bidón, pote, tapita, pote, tapita, pote, tapita y bidón*” acompañando con palmas.

Áreas Curriculares: Dimensión, formación personal -social -Dimensión comunicativa artística  
Dimensión “ambiente natural y socio - cultural”. Juego.

Desarrollo: ¡Vamos a divertirnos! Invita a los integrantes de tu familia, cada uno seleccionará un elemento para acompañar la canción, siguiendo las indicaciones de la misma. Graba tu producción en un pequeño video.

Cierre: Nos recostamos en el piso y colocamos las manos sobre la panza, respiramos profundamente para sentir como se levantan nuestras manos cuando nos llenamos de aire y como bajan cuando soltamos el aire. Repetimos tres veces para relajarnos.

### **Actividad Nº 10**

### **Artes Visuales/ Plástica**

La segunda actividad es de cierre, en que transformarán un espacio de la casa en el “**Museo de Arte de...**”, para lo cual necesitarán los siguientes **Materiales:** los trabajos que lograron realizar en las guías de artes Visuales, cinta adhesiva, hoja, marcador, cámara de foto. Con la colaboración de la familia seleccionarán un espacio de casa, puede ser interior o exterior,



luego un adulto escribirá sobre una hoja lo siguiente: “**Museo de Artes de (nombre del chico)**” posteriormente pegarán con cinta los trabajos sobre una pared, ubicándolos como más les guste, una vez terminada la instalación, capturarán con la máquina fotográfica. Finalmente enviarán a la Profesora de Artes Visuales el registro fotográfico.

### **Actividad Nº 11**

“**JUGUEMOS EN EL BOSQUE**” Antes de comenzar el mismo preguntarán al niño si saben lo que es un bosque y qué animales viven allí. Luego de una conversación sobre dicho tema, comentarán que vendrá el lobo del bosque a jugar con ellos. Deben formar una ronda, después en el medio se colocará un integrante en el rol de lobo, los demás girarán y cantarán la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=vxiflhaN-zs>.

El juego termina cuando el lobo atrapa a todos.

### **Actividad Nº 12**

“**EL GALLITO CIEGO**” Para jugar necesitarán un pañuelo para tapan los ojos y como mínimo tres jugadores, pero cuantos más sean mejor. Primero: vendan los ojos a la persona que será “el gallito ciego”, luego la marean un poco mientras cantan: “*Gallito ciego ¿Qué se te perdió?*” a lo que debe responder “*Una aguja y un dedo*” a los demás integrantes. Segundo: giran al participante con la intención de marearlo, mientras los demás jugadores contestan: “Yo la tengo

Áreas Curriculares: Dimensión, formación personal -social -Dimensión comunicativa artística  
Dimensión “ambiente natural y socio - cultural”. Juego.

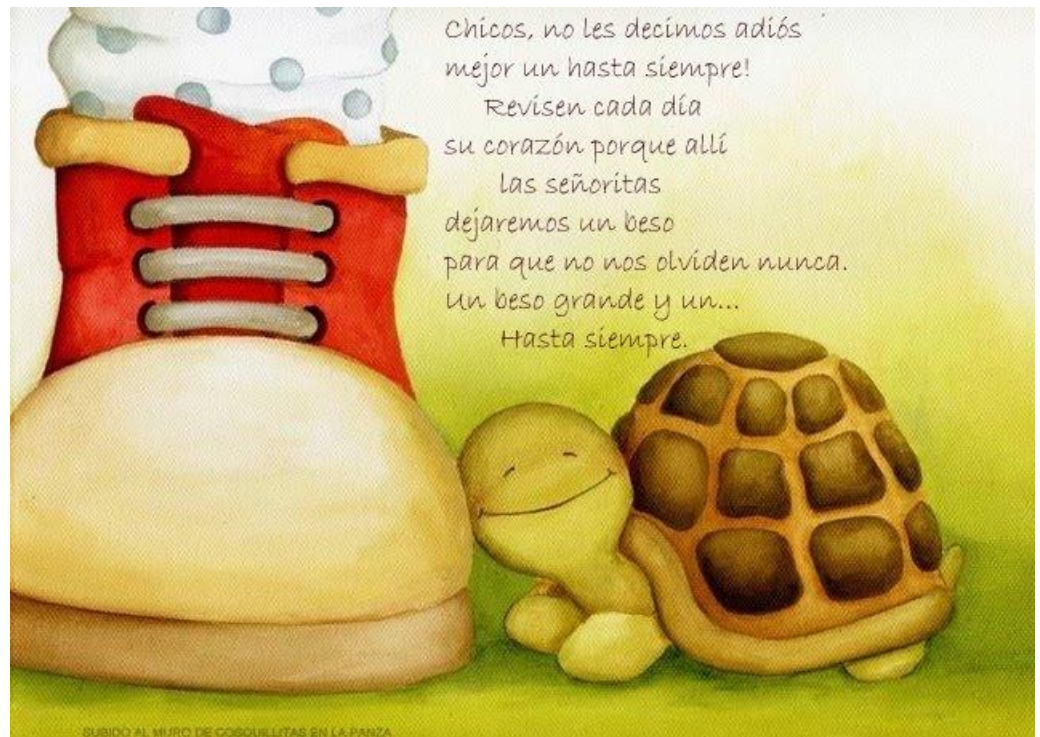
y no te la quiero dar” y por último: salen todos corriendo. El jugador que es gallito ciego debe atrapar a un integrante y debe descubrir quién es. Si lo adivina, pasa a ser el “gallito ciego”.

Otras alternativas podrían ser: agregar refugios, agregar un gallito más o si hay varios jugadores, el que es atrapado va saliendo. ¡A divertirse!

### Actividad N° 13

“LA ESCONDIDITA” Para poder jugarlo, vean el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=8JdtnNU1vLk>.

Cuando haya finalizado el mismo preguntarán al niño que hacían los personajes del video, a que estaban jugando y si se animan a hacerlo ellos. Les explicarán que deben buscar un lugar para esconderse y no ser descubiertos, deben elegir un lugar súper secreto, pero cuidado, sin lastimarse ni golpearse. ¡Esperamos que se diviertan y no los descubran!



**Equipo de conducción:** Directora CAVALIER, Carina. Vicedirectora MANZINI, Rosana.

Docentes: DIAZ, Iris. MOLINA, María Agustina. SANCHEZ, Rocío.

Profesores de especialidades: GONZALEZ, Carolina. VEGA, Nancy. GONZÁLEZ, Mariana