

Semana: 16 al 19 de Junio

## Descubriendo juegos

### Contenidos y capacidades a enseñar

#### El cuerpo y el medio social

Los juegos y el jugar.

- Juegos y rondas tradicionales propios de la edad, de la comunidad escolar y de las distintas comunidades que la integran.
- Elaboración de reglas sencillas que regulen los juegos o modificación de las ya conocidas.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje
	<i>Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:</i>
<b>Iniciativa, creatividad y autonomía.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actuar con creciente iniciativa y creatividad al proponer tareas y juegos.</li> </ul>
<b>Trabajo colaborativo.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir tareas y juegos con sus compañeros/as.</li> <li>• Reflexionar acerca de su participación en los juegos y en las tareas.</li> </ul>

### Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Durante estas dos semanas se trabajará con juegos tradicionales y populares. Estos son aquellos juegos que van pasando de generación en generación y que se transmiten oralmente.

En el recorrido se comenzará ofreciéndoles las reglas para jugar dos juegos tradicionales: la rayuela y el balero. Y luego, se propone que investiguen algún juego que pueda enseñarles un/a abuelo/a, el papá, la mamá, los/las hermanos/as mayores o algún familiar o vecino/a.

## Actividad 1. La rayuela

Los invitamos a jugar juegos tradicionales. Las características de estos juegos son:

- Se transmiten de generación en generación.
- Tienen reglas simples.
- Se utilizan pocos materiales y simples de conseguir.

Empezamos jugando a la rayuela.

### a. ¡La armamos!

Se puede dibujar en el piso con tiza o ladrillo o, en su defecto, armarla con hojas de diario distribuidas en el piso.

La organización de la rayuela es la siguiente:



**b. ¿Cómo se juega?**

Para comenzar hay que pararse delante del N°1 por fuera de la rayuela. Se lanza una piedrita, pelotita o bollo de media al número 1. Se comienza a saltar desde el uno hasta el final. Cuando hay un casillero como el del N° 1 se puede saltar con un pie o con los dos pies juntos. Cuando hay dos casilleros, se salta colocando un pie en cada casillero. Cuando se llega al final se da vuelta y se vuelve saltando igual y al pasar por el N° 1, se trata de levantar la piedra. Luego salta el familiar. Una vez que lanzaron al casillero del N° 1, saltaron hasta el 10, volvieron y retiraron el objeto, se realiza lo mismo con el casillero del N° 2, y así sucesivamente hasta lanzar la piedrita en todos los casilleros.

Si la rayuela es muy larga, se sugiere que en los últimos casilleros no se lance el objeto, sino que, cuando se pasa saltando, lo deje en el número correspondiente, ya que puede ser difícil embocar el objeto en él.

**c. ¿Inventan una rayuela?**

Se propone que, junto con integrantes de la familia, inventen diferentes rayuelas. Pueden modificar:

- La distribución en el espacio de la rayuela. Puede tener todos los casilleros dobles, todos los casilleros simples, puede ser circular.



- Las diferentes maneras de saltarla, por ejemplo, siempre con un pie, de costado, girando.

Podrán inspirarse si lo desean en otros modelos de rayuela en el [Plan de clase del eje Lúdico del 16 al 19 de junio](#).

#### d. Rayuela africana

Es una rayuela distinta, muy divertida para jugar en familia. En esta rayuela saltan varios/as integrantes a la vez. Para conocer este juego, pueden mirar el video [“AMARELINHA AFRICANA”](#), en Impare Educação.

## Actividad 2. El balero

Otro juego tradicional que se juega desde hace mucho tiempo es el balero.

- a. En esta oportunidad se invita a las/los niñas/os a que, con integrantes de la familia, confeccionen un balero con una botella descartable o un vaso de plástico.

### Materiales:

- Una botella de plástico vacía o un vaso de plástico. (Importante: cuanto más grande es la botella, más fácil resulta embocar).
- Hilo.
- Tapitas plásticas.
- Pegamento.
- Elementos para decorar.

### Paso a paso

Estos son algunos ejemplos. Si lo desean también pueden ver el tutorial [“Balero de PET”](#), en Craftología.



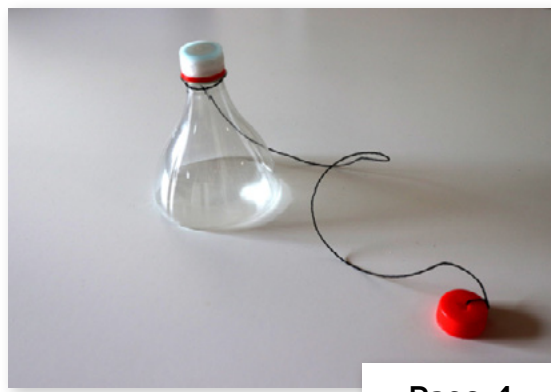
Paso 1



Paso 2



Paso 3



Paso 4



Modelo terminado

### b. ¡A jugar!

Cada participante trata de embocar la tapita o la pelotita dentro del balero. Se propone que se observen y puedan ayudarse entre sí para lograr el objetivo: embocar.

### c. ¡A inventar las reglas!

Se propone a la familia que invente una regla para llevar adelante el juego.

### Sugerencias de reglas

- ¿Quién lo realiza en la menor cantidad de intentos?
- ¿Quién logra embocar la mayor cantidad de veces seguidas?
- ¿Quién lo logra caminando?

Semana: 22 al 30 de junio

## Contenidos y capacidades a enseñar

### El cuerpo y el medio social

Los juegos y el jugar.

- Juegos y rondas tradicionales propios de la edad, de la comunidad escolar y de las distintas comunidades que la integran.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje
Iniciativa, creatividad y autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actuar con creciente iniciativa y creatividad al proponer tareas y juegos.</li> </ul>
Trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir tareas y juegos con sus compañeros/as.</li> <li>• Reflexionar acerca de su participación en los juegos y en las tareas.</li> </ul>

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se continúa en esta semana con la propuesta de los juegos tradicionales pero, en este caso, el objetivo es poder recopilar juegos tradicionales que jugaba la familia.

### Actividad 1. “Somos periodistas”

Los/Las invitamos a jugar a los/las periodistas. Les proponemos entrevistar a algún familiar. La entrevista puede realizarse personalmente o a través del teléfono u otra herramienta de comunicación disponible.

Elegirán una persona, de ser posibles adultos/as mayores, para que nos cuenten a qué jugaban cuando eran chicos/as y nos enseñen dos de esos juegos.

Se invita a que la/el niña/o se invente un nombre, y pueda contarle a la/el entrevistada/o que estuvo jugando a la rayuela y al balero y que le gustaría aprender otros juegos tradicionales. Invita a la/el entrevistada/o a enseñarle algún juego que jugaba cuando era pequeño/a

Una persona adulta acompañará a la/el niña/o para registrar la entrevista completando el siguiente cuadro:

<b>Nombre:</b>	<b>Edad:</b>
<b>Parentesco:</b>	<b>País de origen:</b>
<b>Juego 1</b>	<b>Juego 2</b>
<b>Nombre:</b>	<b>Nombre:</b>
<b>Materiales:</b>	<b>Materiales:</b>
<b>Reglas:</b>	<b>Reglas:</b>

## Actividad 2. ¡A jugar!

Se invita a la familia a seleccionar uno de los juegos propuestos, llevarlo a cabo y, compartir un momento de juego .

### Actividad 3. ¡Te cuento el juego!

Luego de jugarlo se propone que le cuenten a la/el entrevistada/o:

- Qué juego seleccionaron.
- Si les gustó el juego y por qué.
- Si les pareció fácil o difícil.
- Si le cambiarían alguna regla, cuál y por qué. Si es posible pueden explicar la regla nueva.

### Actividades de cierre. El libro de nuestros juegos

El objetivo de esta actividad es que cada niña/o junto a un familiar pueda documentar en la siguiente planilla los datos del juego que más les gustó de los que les relataron en la entrevista.

Cuando regresemos al Jardín, estas planillas se integrarán en un libro que recopilará los juegos tradicionales que juega la comunidad del Jardín. Allí también se podrán incluir materiales que van recopilando, por ejemplo: dibujos, canciones, cuentos, poesías y adivinanzas. En este portafolio de experiencias se irán plasmando los procesos de aprendizajes que fueron haciendo en sus casas en estos meses lejos del Jardín.

- Completar de manera clara la grilla del juego seleccionado.

<b>Nombre:</b>	<b>Edad:</b>
<b>Parentesco:</b>	<b>País de origen:</b>
<b>Nombre del juego :</b>	<b>Materiales:</b>
<b>Reglas:</b>	

- Registrar con una fotografía o un dibujo el juego elegido por la familia.