

# JuegarTE

## Aprendizaje Esperado (AE10)

Crear mediante la música, la plástica y el baile sus propios patrones, con distintos elementos y comunicando a los demás los criterios de orden utilizados para construir la secuencia de ellos.



## Lenguaje Artístico

**Cultura Tradicional**  
Lenguaje Artístico asociado  
**Danza**

## Descripción de la Experiencia

Motivar a que los niños se desplacen caminando, en un espacio dado, describiendo líneas curvas y líneas rectas, las que estarán señaladas, ya sean, a través de dibujos sobre el piso o determinadas por elementos dispuestos en el espacio dado.

Luego de esa experiencia dejar que los niños libremente se desplacen describiendo líneas curvas y/o rectas, estableciendo que no se atropellen unos con otros, es decir, motivando al respeto por el espacio ocupado por el compañero.

Utilizando la música de aquella danza lúdica local o regional elegida, sensibilizar para que en los desplazamientos vayan al ritmo de ella.

Luego explicar cuáles son los patrones de desplazamientos, coordinando la experiencia desde lo lúdico, como por ejemplo si se va a trabajar con la trastrasera: ahora se miran, después van hacia un lado, luego al otro, vuelven a mirarse, se dan una media vuelta, vuelven a mirarse, se toman de las manos y hacen una reverencia. Repetirlos hasta que los niños se familiaricen con los desplazamientos.

Luego con la música dejar que los niños vayan coordinándose entre ellos, prestando atención a como se van relacionando y dando tiempo para que construyan nuevas secuencias a partir del patrón dado.

## Hablemos de Arte

La Cultura Tradicional también nos permite a través de la danza reconocer patrones con relación a pasos, desplazamientos y formaciones (coreografías) que se han transmitido de generación en generación, los que nos indican que la danza permaneció o ha permanecido a través del tiempo, debido a que la comunidad le da valores que hablan del sentido de pertenencia y de unión social.

Para este nivel se debiera considerar danzas regionales o locales que sean lúdicas, que tengan un patrón rítmico simple y cuyos desplazamientos sean fáciles de realizar, para que permitan un espacio recreativo y de socialización entre los niños.

Las danzas lúdicas son aquellas que se realizan con el fin de entretenerse, de jugar y de establecer lazos afectivos entre los que participan de la manifestación danzaria.

## Nombre de la experiencia/juego

**Bailar para jugar, Jugar para bailar**

## Recursos

- ▣ Guitarra si la educadora conoce ritmos de alguna danza lúdica.
- ▣ Música grabada de danzas lúdicas regionales o locales.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Crear una secuencia de movimiento nueva a partir del patrón dado.
- ▣ Seguir la secuencia dada, manteniendo el ritmo y el paso básico.

## Sugerencias de integración familiar

Compartir los aprendizajes con su familia preguntando a hermanos mayores, padres, tíos, abuelos, etc. si han tenido la experiencia de bailar algunos de estos ritmos. Preguntar cómo los aprendieron, dónde y si los bailaron.

**AE  
10**

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE10)

Crean mediante la música, la plástica y el baile sus propios patrones con distintos elementos y comunicando a los demás los criterios de orden utilizados para construir la secuencia de ellos.



## Lenguaje Artístico

### Danza

Lenguaje/s Artístico/s asociados  
**Música - Artes Visuales**

## Descripción de la Experiencia

Primero los niños reconocen las partes del cuerpo ayudados por láminas de dibujos, fotos, esculturas, rompecabezas del cuerpo y sus partes.

Luego la educadora pide buscar entre las láminas primero la cabeza para después explorar las posibilidades del movimiento de ésta. Posteriormente hacen lo mismo con los brazos, las manos, el tronco, las piernas, los pies y por último el cuerpo completo. Siempre terminando con el movimiento del cuerpo como un todo.

A continuación cada alumno busca un orden propio, los que pueden ser de la cabeza a los pies, de los pies a la cabeza (de arriba hacia a bajo o viceversa) y encadena en ese orden los movimientos encontrados en la primera parte de la experiencia, estimulados por la música. Finalmente cada uno de los alumnos muestra su secuencia de movimientos al grupo.

## Hablemos de Arte

La conciencia corporal parte por el reconocimiento de la partes que lo componen y del todo. La experiencia de mover las parte y el todo ayudan a la conciencia de un cuerpo móvil y expresivo. Los movimientos del cuerpo y sus partes puede estar reproduciendo acciones básicas cotidianas, como por ejemplo sacudir un pañuelo, empujar un bulto pesado, chutear una pelota o un globo, decir no o si con la cabeza, inclinar el cuerpo para recoger algo en diferentes direcciones, etc.

Estas acciones básicas desarrollan las posibilidades del movimiento asociadas a la expresión ligada a cada una de las acciones experimentadas.

Reconocer las partes del cuerpo y el cuerpo como un todo, permite el crecimiento del repertorio personal de movimiento e cada uno ligado a la conciencia corporal.

## Nombre de la experiencia/juego

**Mi cuerpo y sus partes bailan**

## Recursos

- ▣ Láminas de dibujos, fotos, esculturas, rompecabezas del cuerpo completo.
- ▣ Láminas con partes del cuerpo y cuerpo completo o partes del rompecabezas.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Explorar posibilidades de movimiento.
- ▣ Crear secuencias propias de movimiento.

## Sugerencias de integración familiar

Los niños(as) comentan con sus padres la actividad vivida y les solicitan que en conjunto armen rompecabezas de figuras humanas recortadas de revistas viejas y luego juntos recrean la actividad vivida

AE  
10

Aprendizaje Esperado



# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella propone.



## Lenguaje Artístico

Música

## Descripción de la Experiencia

La actividad consiste en crear una canción sobre dos notas musicales, utilizando como texto versos simples, de fácil memorización (refranes, dichos, pregones, etc.).

Los niños(as) se sientan en círculo, la educadora ejecuta dos notas musicales en un instrumento (**Ejemplo:** Sol y Mi; Sol y Do; u otras notas que resulten fáciles de entonar para los(as) niños(as)).

Los(as) niños(as) cantan las dos notas alternativamente, todos juntos al comienzo y luego se pueden hacer variaciones (**Ejemplo:** un grupo canta una nota y el otro la otra y viceversa).

Durante la actividad la educadora verifica con su instrumento la afinación de ambas notas.

Con las dos notas la educadora entona el primer verso de un refrán; los niños(as) lo repiten. Luego, la educadora invita a un(a) niño(a) a proponer su entonación para el segundo verso y el grupo lo repite.

Finalmente, los invita a crear canciones con las notas aprendidas, teniendo como base los refranes, dichos, pregones, etc. previamente explorados. Esta actividad se puede desarrollar en pequeños grupos.

**Sugerencia:** grabar las canciones de los niños y niñas y luego escucharlas y comentarlas.

## Hablemos de Arte

La música es pensamiento, organización, juego y creación del material sonoro.

El proceso de creación puede empezar con la elección de un material sonoro acotado. La simpleza del material no es una limitante para la composición musical; por el contrario, podría significar un estímulo a la intención creativa.

## Nombre de la experiencia/juego

Somos compositores

## Recursos

- ▣ Un instrumento musical
- ▣ Grabadora

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Reconocer y cantar 2 notas musicales.
- ▣ Inventar canciones libremente a partir de las notas dadas.

## Sugerencias de integración familiar

La educadora hace escuchar a los padres y madres las creaciones de sus hijos/as y las comentan.

AE  
11

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella proponen.



## Lenguaje Artístico

**Cultura Tradicional**  
Lenguaje Artístico asociado  
**Literatura**

## Descripción de la Experiencia

La educadora buscará en el repertorio poético musical infantil rimas que tengan la característica de cuarteta.

**Ejemplo.** Caballito blanco  
Llévame de aquí  
Llévame a mi pueblo  
Donde yo nació.

Las dará a conocer a los niños, haciéndoles ver qué palabras son las que riman, es decir, que tienen un final parecido.

Luego coordinar rimas entre palabras.

**Ejemplo:** Canción con emoción, etc.  
Cantar una canción infantil que contenga esta fórmula. Descubriendo cuáles son las palabras que riman.

Motivar a los niños a que busquen palabras que rimen a partir de la observación de su entorno.

**Ejemplo:** Lápiz con nariz, rosado con cuadrado, etc.

Luego presentar una cuarteta inconclusa, que hable de lo que los niños han observado del entorno, donde ellos vayan completando el verso.

**Sugerencia:** es importante observar qué cantos hacen los niños en sus juegos, para desde ahí tomar ejemplos.

## Hablemos de Arte

El cantar popular se nutre de variadas fórmulas de lenguaje, tanto así, que las primeras comunicaciones de noticias desde los tiempos bíblicos, pasando por la juglaresca, han contenido en su fórmula, diversas formas de expresión poética, con o sin rima, con variedad de métrica en sus versos. La cuarteta es un buen inicio para narrar, contar o simplemente jugar con un tema propuesto.

Rima coincidencia acústica parcial o total entre dos o más versos, de los fonemas situados a partir de la última vocal acentuada. Rima consonante o total, si incluye consonantes y vocales. Rima asonante o parcial si sólo coinciden las vocales

Cuarteta o redondilla es una estrofa compuesta por cuatro versos, los que riman entre sí, pueden ser entre versos pares, impares, el primero con el último, el segundo con el tercero.

AE  
11

## Nombre de la experiencia/juego

**Juguemos con las Rimas**

## Recursos

- ▣ Repertorio de cancionero infantil.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Identificar qué es una rima.
- ▣ Completar rimas para construir un verso.

## Sugerencias de integración familiar

Los niños(as) invitan a sus padres y familiares a inventar palabras que rimen, luego las comparten en la sala de clases

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella propone.



## Lenguaje Artístico

**Danza**

Lenguaje Artístico asociado

**Teatro**

## Descripción de la Experiencia

Para la experiencia la educadora deberá tener un texto que corresponda a literatura infantil, como por ejemplo: canción de ronda, cuento, fábula, etc. que sea claramente descriptiva de alguna situación y que de las posibilidades de ser representada a través del movimiento corporal.

Relatar el texto, o hacerlo escuchar si es una grabación sonora. Buscando con los niños aquellos aspectos interesantes de representar. Dejar que ellos libremente propongan lo que les parece más interesante.

Formar grupos de trabajo y guiar sus propuestas, acompañar los trabajos con la grabación sonora acorde o con alguna música que se preste para las acciones.

## Hablemos de Arte

La Danza como expresión y comunicación a través del cuerpo, nos da la posibilidad de recrear a partir del movimiento corporal situaciones reales o imaginarias.

Inventar, hallar o descubrir a través del movimiento corporal, muchas formas de transmitir algo, es dar la posibilidad de vivir una experiencia que promueve la creatividad, en que el cuerpo es el protagonista de la comunicación.

## Nombre de la experiencia/juego

**Danza para contar**

## Recursos

- ▶ Repertorio de literatura infantil
- ▶ Música para crear atmósfera.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▶ Moverse expresivamente en distintas situaciones.
- ▶ Inventar movimientos corporales acordes con las situaciones a representar.

## Sugerencias de integración familiar

Compartir y consultar con la familia por repertorio de literatura infantil: cantos, retahílas, cuentos, para compartir con los compañeros(as)

**AE  
11**

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella propone.



## Lenguaje Artístico

Literatura

## Descripción de la Experiencia

La educadora enseñará a los niños algunas adivinanzas.

### Ejemplo:

Adivina quién soy:  
cuanto más lavo,  
más sucia voy.  
(El agua)

El juego consiste en descubrir a que se refiere una adivinanza, luego se les invita a crear adivinanzas sencillas ya sea en creación individual y/o colectiva, el juego puede permitir que se formen equipos de creación y que finalmente traduzcan en expresiones pictóricas sus creaciones.

**Variación:** Se les presenta a los niños un trozo o parte de algún elemento para que ellos las observen y adivinen sus usos hasta llegar a nombrar el elemento (realidad)

(Ejemplo: parte de un celular, tubo de lápiz pasta, otro).

## Hablemos de Arte

Las adivinanzas son dichos populares, juegos infantiles de ingenio que tienen como meta entretener y divertir a los niños contribuyendo al mismo tiempo al aprendizaje, y a la enseñanza de nuevo vocabulario

## Nombre de la experiencia/juego

Adivina, adivinador

## Recursos

- ▣ Sala de clases, patio, exteriores
- ▣ Objetos diversos

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Descubrir que es una adivinanza.
- ▣ Inventar adivinanzas sencillas.

## Sugerencias de integración familiar

Solicitar a niños(as) que traigan adivinanzas de sus casas para compartirlas con el resto de sus compañeros, así como también partes de elementos para ser adivinados.

Invitar a padres y apoderados a jugar y crear adivinanzas en reuniones de padres.

AE  
11

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas que él o ella proponen.



## Lenguaje Artístico

Literatura

## Descripción de la Experiencia

La actividad consiste en que la educadora y los niños crean en forma conjunta y complementaria versos cómicos, absurdos.

Para ello la educadora puede usar la fórmula:

**Educadora dice:** Ayer pasé por tu casa y me tiraste...

**el(la) niños(a) completa:**, por ejemplo un balde; un zapato; una flor; un lápiz; una tetera, etc.)

**Educadora sigue:** Ahora la voy a usar para...

**Niño(a) completa:** (lavarme los dientes; saltar; bañarme; cocinar, etc.).

La idea es promover la completación absurda, cómica y poco a poco se incluye la rima.

Finaliza la actividad eligiendo la respuesta más (absurda, cómica, larga, corta, etc.)

## Hablemos de Arte

Los niños de 5 y 6 años han experimentado la creación de "textos literarios" teniendo como base su mundo simbólico y la amplitud de su vocabulario.

Mientras más ricas sean las experiencias que experimenten más abundantes serán las creaciones literarias.

Sobre la base de memorias ajustadas a la realidad de eventos cotidianos se sugiere agregar solo un elemento de carácter fantástico, ya que más elementos podrían confundirse entre narraciones fantásticas y absurdos.

## Nombre de la experiencia/juego

Completemos la oración, riendo.

## Recursos

Educadora y un listado de frases incompletas.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Completar la oración con palabras cómicas.
- ▣ Inventar oraciones con rimas.

## Sugerencias de integración familiar

En familia, pueden construir en base a recortes un álbum de absurdos que rimen. Otra sugerencia es crear el cuaderno viajero de rimas absurdas, el que será llevado a casa de cada niño y niña para que se le hagan aportes.

AE  
11

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella propone.



## Lenguaje Artístico

Literatura

## Descripción de la Experiencia

En este caso el juego consiste en repetir un trabalenguas lo más rápido posible. Se debe comenzar por enseñarles algunos y luego solicitarles que traigan otros que sepan en su familia de la tradición oral.

Pata, Peta, Pita y Pota,  
cuatro patas, con un pato  
y dos patas cada una.  
Cuatro patas, cada pata  
con dos patas y su pato.  
Pota, Pita, Peta y Pata.



También se pueden acopiar palabras que suenen parecido, que digan ellos, y finalmente armar uno nuevo.

### Ejemplo:

Sapo sapito  
Salió a jugar solito  
Solito salió a jugar el sapo sapito  
Hasta encontrar otro sapito.

## Hablemos de Arte

Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua

Los Trabalenguas, que también son llamados destrabalenguas, son útiles para adquirir rapidez de habla, con precisión y sin equivocarse. A la vez, sirven de juegos y entretenimientos para ver quién pronuncia mejor y más rápidamente.

## Nombre de la experiencia/juego

Trabalenguas.

## Recursos

<http://www.elhuevodechocolate.com/trabale3.htm>

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Inventar nuevos trabalenguas a partir del uso de las palabras.
- ▣ Repetir trabalenguas.

## Sugerencias de integración familiar

Solicitar que en familia recopilen trabalenguas conocidos para compartir con sus compañeros(as).

AE  
11

# JuegarTE

## Aprendizaje Esperado (AE11)

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella propone



## Lenguaje Artístico

Literatura

## Descripción de la Experiencia

En este caso el juego consiste en hacerles comparaciones a las cosas, pero inclinándolos a ver las cosas desde una óptica más bella.

Se le solicita al niño que hable de.....

**Ejemplo:** que es el cielo, el sol, una nube, las estrellas, una mano, etc...., luego se le pide que le vaya agregando palabras que para el niño(a) son hermosas y que complementen la descripción de lo solicitado.

**Ejemplo:** El sol es como una pelota de fuego, una moneda que rueda por el cielo, etc.

La luna es un plátano perdido en la noche, un disco de plata, etc.

La mariposa es una acuarela con alas, etc.

Es recomendable que la educadora elabore una lista de nombres y/o elementos y/o cosas que según sus contenidos a tratar deba ejercitar, para ofrecer a los niños(as) un juego dinámico, independiente de permitir que sean ellos(as) los que hagan el listado.

## Hablemos de Arte

### Construcción de metáforas

Del diccionario: Figura retórica consistente en establecer una identidad entre dos términos y emplear uno con el significado del otro, basándose en una comparación no expresada entre las dos realidades que dichos términos designan

Nietzsche en varios pasajes de sus obras, pero sobre todo, en su pequeño escrito Sobre Verdad y Mentira en sentido extramoral (que vio la luz como póstumo en 1903), va aclarando que la fuente original del lenguaje y del conocimiento no está en la lógica sino en la imaginación. En la capacidad radical e innovadora que tiene la mente humana de crear metáforas, enigmas y modelos.

## Nombre de la experiencia/juego

¿A qué se parece?

## Recursos

- ▣ Sala de clases, patio, espacios exteriores.
- ▣ Música ambiental.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Observar poéticamente el mundo que lo rodea.
- ▣ Construir imágenes poéticas.

## Sugerencias de integración familiar

Entregarles un pequeño listado de palabras para que en casa realicen este ejercicio y luego lo compartan en clases.

AE  
11

Aprendizaje Esperado



# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE12)

Inventar procedimientos y secuencias en que se integren y combinen distintas técnicas artísticas, en las cuales se apliquen elementos básicos de expresión: movimiento, línea, forma, espacio, de acuerdo a proyectos de su interés.



## Lenguaje Artístico

### Cultura Tradicional

Lenguaje/s Artístico/s asociados  
Artes Visuales, Expresión corporal, Literatura

## Descripción de la Experiencia

La educadora relatará un mito, que pertenezca a la cultura local, desde su oralidad, tratando de no leerlo desde un texto frente a los niños, sino que el trabajo estará en hacerlo suyo primero. Este procedimiento ayudará a dar más vida al relato y principalmente a que los niños se atrevan a hacerlo en su momento.

Luego motivar a que los niños puedan re-hacer el mito, a partir de responder preguntas que ayuden a coordinar las ideas y a dar coherencia al relato.

Cuando los niños tengan claridad suficiente de quien es el o los personajes que participan, de qué le o les sucede, de cuál es su entorno, etc., motivar a que realicen una recreación del mito, en forma colectiva, pudiendo ser a través de movimiento (expresión corporal) y/o de materiales para una realización de un trabajo en artes visuales.

## Hablemos de Arte

La Cultura Tradicional a través del imaginario colectivo va creando mitos, que son la historia viva de la existencia de hechos fabulosos, que permiten buscar y dejar en la memoria la posibilidad de un mundo mejor.

Rincón de mitología puede ser un espacio que potencie la imaginación y la invención de procedimientos, por parte de los niños, con el fin de dar vida a los mitos que sean de la localidad a la que se pertenece, siempre con la idea de creación colectiva.

## Nombre de la experiencia/juego

Rincón de mitología,  
espacio para la fantasía.

## Recursos

- ▣ Materiales aptos para la realización de objetos en Artes Visuales.
- ▣ Material bibliográfico con mitos y leyendas de Chile.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Inventar secuencias de movimientos corporales, en forma individual, para llegar a un desarrollo colectivo, en base a la historia contada.
- ▣ Combinar técnicas de Artes visuales, para una realización colectiva, recreando la historia dada.

## Sugerencias de integración familiar

Compartir relatos en la sala de clases durante una convivencia o en reunión de apoderados, donde participen creativamente los niños y los padres.

AE  
12

Aprendizaje Esperado



# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE13)

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía.



## Lenguaje Artístico

**Música**

## Descripción de la Experiencia

Esta actividad requiere que la educadora cree rápidamente una historia a partir de cuatro personajes: el ogro, el niño, el perro y el gato. A cada personaje se le asigna su sonido; se forman 4 grupos y cada uno se le asigna el sonido de su personaje.

El juego consiste en que mientras la educadora va narrando una historia donde aparecen los personajes, cada vez que ellos aparecen los grupos hacen el sonido correspondiente.

Luego, la educadora repite el cuento y cuando aparece el personaje el grupo cambia el sonido por el contrario (por ejemplo; ogro con voz de niño; niño con voz de ogro; gato ladrando; perro maullando).

La educadora promoverá que los niños creen sus propias historias y personajes sonoros.

## Hablemos de Arte

Dicen que la risa es un remedio infalible; también se dice que quienes ríen tienen más y mejores posibilidades de vivir más tiempo; asimismo, dicen que ampliar y cruzar las fronteras más allá de lo “normal” o “común”, brinda la oportunidad de enriquecer la mirada.

En la enseñanza musical la conexión de los niños y niñas y ésta es potente si de por medio está la alegría, la risa, la fantasía, el absurdo.

Ello se puede lograr a través la realización de acompañamientos musicales absurdos, ridículos, o de la creación de canciones sin sentido, o exageradas, como por ejemplo, las de ponderación, que nos cuentan de manzanas del tamaño de un camión, sandías más grandes que una persona o de zapallos que solo pueden ser transportados de a uno en una carreta.

## Nombre de la experiencia/juego

**Sonidos locos**

## Recursos

Un cuento infantil creado por la educadora.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Emitir sonidos creados por ellos.
- ▣ Crear una serie de sonidos cómicos para acompañar el cuento.

## Sugerencias de integración familiar

Hacer participar a la familia en un cuento inventado por ellos

**AE  
13**

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE13)

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía.



## Lenguaje Artístico

**Cultura Tradicional**  
Lenguaje Artístico asociado  
**Literatura**

## Descripción de la Experiencia

La educadora realizará el juego involucrándose activamente en él.

### Ejemplo:

El burrito de San Vicente es un juego que consiste en poner sobre la cabeza de un niño una prenda u objeto que sea lo suficientemente liviano para que el niño no lo perciba fácilmente.

Los compañeros que lo ven repiten a coro:

El burrito de San Vicente,  
lleva carga y no la siente

Van repitiendo esta rima hasta que el niño atina a pasarse la mano por la cabeza descubriendo que es él quien lleva carga.

Continúa el juego cuando el niño que ha descubierto su carga se la pone disimuladamente a otro compañero.

Realizar otros juegos de travesuras que pertenezcan a la cultura local. Considerando el aporte de los niños.

## Hablemos de Arte

La Cultura Tradicional también nos enseña a tener viveza y sutileza de ingenio, a partir de juegos que se relacionan con travesuras y bromas, que despiertan el sentido del humor en los niños.

Las rimas que acompañan estos juegos, generalmente, vienen de España los que han sido adoptados y adaptados plenamente en la tradición americana.

## Nombre de la experiencia/juego

**Juegos de travesuras**

## Recursos

- ▣ Recopilar juegos de bromas y travesuras.
- ▣ Objeto liviano para que sirva de carga.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Enfrentarse a una broma sin contrariarse, considerando este espacio como un juego.
- ▣ Recrear nuevas situaciones jocosas a partir de las dadas.

## Sugerencias de integración familiar

Sugerencias de integración familiar  
Al interior de sus familias realizan estos juegos de travesuras.

Preguntan a sus familiares el conocimiento de juegos de travesuras y bromas.

Comparten con su familia la experiencia vivida durante el juego en el aula.

**AE  
13**

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE13)

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía



## Lenguaje Artístico

Literatura

## Descripción de la Experiencia

Los niños en actitudes relajadas (sentados en el suelo, en el patio, en la plaza, en un paseo, etc.)

La educadora construye una frase sin sentido tal como "Hoy en el almuerzo hemos comido... pollo con pantalones". El niño tiene que responder con algo igualmente absurdo con la misma estructura, por ejemplo: "Hoy hemos comido puré con sombreros". Y así sucesivamente.

## Hablemos de Arte

A los niños(as) pequeños les encantan los chistes ilógicos y las combinaciones absurdas de palabras.

Estas y otras combinaciones estimulan la imaginación y la capacidad creativa, así como también permiten que a través del humor se pierda paulatinamente el temor al ridículo.

Estas y otras experiencias similares estimularan al niño a pensar en combinaciones de palabras y le demuestran que el lenguaje puede ser divertido.

## Nombre de la experiencia/juego

Los absurdos

## Recursos

Sala de clases, patio, plaza u otro lugar.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Diferenciar ficción de realidad.
- ▣ Elaborar ficción para transformar la realidad.

## Sugerencias de integración familiar

Solicitar a niños(as) que junto a sus familiares inventen absurdos para compartirlos en la escuela.

AE  
13

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE13)

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía



## Lenguaje Artístico

Literatura

## Descripción de la Experiencia

La educadora divide el curso en pequeños grupos y les propone ponerles "nuevos nombres" a los objetos conocidos y cercanos. Pueden inspirarse en el aspecto o en la función que cumplen.

### Ejemplos:

Nuevos nombres al reloj: "tic tac toc", "dalahora", etc.

Nuevos nombres al zapato: "guardapie", "el caminador", etc.

**Variación 1:** un niño(a) dibuja (sin hablar) un elemento conocido (bicicleta), expone su dibujo a sus compañeros(as) y los invita a reinventarles un nombre, al final de la experiencia se contará con una gran variedad de dibujos los cuales pueden servir como motivación para generar cuentos o ampliar frases a partir del dibujo.

**Variación 2:** compartir la experiencia.

De acuerdo a los grupos un niño(a) de cada grupo visita otro grupo y nombra un elemento con su "nuevo nombre", individualmente cada niño(a) de ese grupo debe dibujar lo que entiende sin hacer uso de la palabra hablada.

Se comenta en grupo los aciertos y los errores.

## Hablemos de Arte

### Construcción de metáforas

**Del diccionario:** figura consistente en usar una palabra o frase por otra, estableciendo entre ellas un símil no expresado

"La metáfora consiste en trasladar a una cosa un nombre que designa otra, en una translación de género a especie, o de especie a género, o de especie a especie, o según una analogía". Aristóteles, Poética, 1457b.

## Nombre de la experiencia/juego

Nuevos nombres

## Recursos

- ▣ Sala de clases, patio
- ▣ Salidas a paseos.
- ▣ Medio ambiente de entorno
- ▣ Papel Kraft
- ▣ Plumones, lápices de colores, cera

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Inventar nuevos nombres a objetos conocidos.
- ▣ Tolerar los aciertos y desaciertos.

## Sugerencias de integración familiar

Proponerles a los niños(as) que trabajen con sus padres este tipo de experiencias para luego compartirlas en la sala de clases.

Dar un listado de elementos (3 – 5) que tengan que buscar y recortar, y además buscar en familia nombres en que tengan que utilizar el humor, la fantasía o el absurdo, como tarea de fin de semana, compartir el lunes los nombres recreados para un mismo elemento.

AE  
13

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE13)

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía. (AE13)



## Lenguaje Artístico

### Teatro

Lenguaje Artístico asociado  
Literatura

## Descripción de la Experiencia

Sentados en un círculo la educadora les pedirá que se presenten fantaseando acerca de su nombre. (Real o fantástica.)

- a) Yo me llamo "Luisa" porque hace siglos existió un hada que encantó a mi familia con poderes de tal o cual forma... etc.
- b) Hacer presentación de nombres con rimas "Yo me llamo Lucía y me da mucha alegría". "Yo me llamo Isabel y me gusta tocar el cascabel". "Yo me llamo Patricia y soy prima de Alicia", etc.

Esta experiencia se recomienda repetirla en más de una oportunidad de manera tal de ir observando ampliación del vocabulario y de la creatividad en ideas.

## Hablemos de Arte

En este nivel se espera que niños y niñas tengan un encuentro con el arte teatral pero no como una adquisición de técnicas para realizar un montaje teatral sino más bien como una actividad de tipo lúdica que le permita desarrollar su expresión general y su exploración tanto de sí mismo como de su medio. Mediante el juego podemos hacer que niños y niñas realicen una "actuación entretenida" ya que no conlleva la carga de un libreto y largas sesiones de ensayos para demostrar a la escuela o a los padres que se ha aprendido algo.

Las expresiones verbales asociadas a juegos teatrales están directamente relacionadas con la adquisición y/o ampliación del vocabulario por lo que se sugiere que estas se realicen en forma cotidiana variando las temáticas.

## Nombre de la experiencia/juego

**"¡Que lindo mi nombre!"**  
Juegos de expresión verbal

## Recursos

- ▣ Sala de clases
- ▣ Ambiente adecuado.
- ▣ Música ambiental.

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Diferenciar ficción de realidad.
- ▣ Analizar su medio como fuente de material expresivo.

## Sugerencias de integración familiar

Los niños(as) una vez incorporado el juego a su aprendizaje invitarán a sus padres y familiares a realizar la experiencia.

Pedirán a sus familias que realicen esta actividad en la casa, es decir que la preparen, y cuenten una historia en la cual relaten de donde viene la familia, (edad media, prehistoria, etc.), la idea es que puedan fantasear y que también lleven los disfraces respectivos para que sea más entretenido y lúdico para los párvulos que los observarán. La idea es designar diferentes días para que así todos los párvulos puedan participar con sus familias.

**AE**  
**13**

# Juegarte

## Aprendizaje Esperado (AE13)

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía.



## Lenguaje Artístico

Teatro

## Descripción de la Experiencia

Los niños(as) se dispondrán en actitud de juego (circulo, libres, organizados por temas, etc.), se inicia el juego a la instrucción de la educadora (esta instrucción puede ser dada cuando se inicie la música o al palmoteo).

Antes de iniciar el juego la educadora solicita a los niños(as) una lluvia de ideas acerca de sonidos a reproducir y cual sería la animación que desean darle.

Ella por su parte dispondrá de un catastro con un número de objetos a los cuales animar con acciones propias de las personas

Ejemplo: una silla alegre, una mesa con muchos objetos encima, una ventana muy sucia, otros.

Se sugiere permitir que niños y niñas sean quienes proponen y la educadora interviene para incentivar y/o apoyar en caso de "falta de creatividad" en las propuestas.

Los niños, niñas en forma individual o colectivamente realizan las acciones propuestas.

## Hablemos de Arte

Se sugiere que las manifestaciones no verbales sean acompañadas por expresiones gestuales y corporales.

La música es un elemento que debiera estar presente en forma recurrente en los juegos ya que contribuye a armonizar y crear un clima adecuado.

La educadora deberá ser más que un instructor, un guía de juegos, en los que también deberá participar y por que no, disfrutar.

## Nombre de la experiencia/juego

Animaciones  
Juegos de expresión NO verbal

## Recursos

- ▣ Sala de clases y/o
- ▣ Patio y/o gimnasio
- ▣ Láminas (opcional)
- ▣ Acompañamiento musical

## Evaluación Sugerida

El niño(a) es capaz de:

- ▣ Elaborar ficción para transformar la realidad.
- ▣ Utilizar elementos de su medio como fuente de material expresivo.

## Sugerencias de integración familiar

Vivir este juego en reunión de padres e invitarlos a comentar como se sienten.

AE  
13

Aprendizaje Esperado

