

Compartimos material propuesto por el Ministerio de Educación, para llevar a cabo el plan de continuidad pedagógica.

Sugerimos distribuir las propuestas a lo largo de estos días.

Los invitamos a:

- Poner al alcance de los niños libros que puedan tener en casa.
- Brindar oportunidad de elegir un libro entre otros.
- Permitir explorarlos, con cuidado, descubriendo poco a poco las historias que habitan en su interior.
- Se puede organizar un espacio de lectura en cada hogar, por ejemplo con algunos almohadones, con una sábana o con una manta, convirtiendo un rinconcito de la casa en ese lugar para compartir con la lectura y los libros, y para dejarse llevar por la imaginación.
- Disfrutar tiempo de lectura fomenta el apego y es un recurso estupendo para estimular el lenguaje y el diálogo con los niños.

ADIVINA ADIVINADOR... ¿QUÉ ES?



MI TÍA CUCA
TIENE UNA
MALA RACHA
¿QUIÉN SERÁ ESTA
MUCHACHA?

TENGO UN HIPO
EN MI NOMBRE...
¿QUIÉN SOY?

CANTO EN
LA ORILLA, VIVO
EN EL AGUA,
NO SOY PESCADOR,
NI SOY CIGARRA.

¿CUÁL ES
EL ANIMAL QUE MAS
TARDA EN SACARSE
LOS ZAPATOS?

¿QUÉ ANIMAL
TIENE
LAS CINCO
VOCALES?

Algunos cuentos recomendados:

“La sorpresa de Nandi”

La protagonista de este cuento le quiere dar una sorpresa a su amiga que vive en un pueblo cercano y le prepara una canasta de deliciosas frutas: una piña, un mango, una guayaba, una banana, una naranja, un aguacate y una parchita (son frutas típicas de África). Pero durante su camino al pueblo de su amiga, los animales de manera muy simpática y sin que ella se dé cuenta, harán que su cesto termine ¡lleno de mandarinas!... La sorpresa al final se la llevará Nandi más que su amiga Tindi.

<https://www.youtube.com/watch?v=JzUCp4jaY3g>

https://www.youtube.com/watch?v=H1Lq_4Diwg8

“Elmer”

Elmer no es como los otros elefantes de su manada. Aunque parezca difícil de creer, es un elefante de mil colores: verde, azul, blanco, rosa, amarillo... ¡Impresionante! Pero a Elmer no le hace ni pizca de gracia ser así, más bien está harto de ser distinto, así que un día decide escaparse de la manada y buscar un remedio para poder tener el mismo color de piel que los demás...

<https://www.youtube.com/watch?v=z-3OBk09Jxw>

“Horrible melena”

El león ha sido invitado a una fiesta, pero no sabe como peinar su horrible melena. Tanto se cepilla, se enreda, y se encrespa que pronto pierde su propio aspecto sencillo y olvida como pasar un buen rato, ante la preocupación de despeinarse.

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

Actividades:

- Escuchar el cuento en el celular de un adulto o mirar las imágenes impresas.
- ¿Cómo me siento ahora? Dibujar la historia

MATEMÁTICA

En el contexto del ámbito familiar se pueden retomar algunos contenidos y problemas matemáticos planteados en el aula a través de juegos de mesa.

“A LLENAR EL TABLERO”

Materiales:

- Un tablero para cada jugador
- Dados
- Tapitas, piedritas, porotos, etc.

Jugadores: 2 o más

Primera opción: El tablero tendrá 24 casilleros o más y cada jugador tendrá tiros ilimitados. Cada jugador tirará el dado y tapaná en el tablero tantas celdas como indica el dado. Ganará el que primero completa todas las celdas.

Segunda opción: Este juego será más complejo si cada participante tiene un límite de tiros, ya que para saber quién ganó al finalizar cada jugador tendrá que contar cuántas tapitas o celdas pudo tapanar.

MINIGENERALA

Materiales:

- Un tablero para compartir.
- Dados
- Un lápiz

Cantidad de jugadores: 2

- Cada jugador tira el dado y marca en el casillero que corresponde a la cantidad que salió. Si vuelve a tirar y sale la misma cara pierde el turno y tira el otro jugador.
- Gana el que marca todos los casilleros.

Se presentan a continuación los tableros en orden de complejidad:

Replicando las caras del dado:

●		
● ●		
● ● ●		
● ● ●		
● ● ● ●		
● ● ● ●		

JUEGO DE LA GUERRA

Cantidad de jugadores: 2 ó más

- Se reparten todas las cartas entre los dos jugadores.
- Cada jugador da vuelta la primera carta de su pilón al mismo tiempo y el que tiene el número más alto se lleva todas las cartas.
- Si los dos sacan las cartas con el mismo número se inicia la guerra. Cada jugador pone otra carta de su pilón dada vuelta (sin que se vea el número) sobre la primera carta y se deja allí y luego dan vuelta otra carta al mismo tiempo y el que saca el número más grande gana y se lleva todas las cartas.
- El juego termina cuando alguno de los dos jugadores se queda sin cartas.
- Gana el que tiene más cartas.

EL CINCO GANADOR

Materiales : un mazo de cartas

Cantidad de jugadores: 4 ó más

- Se reparten todas las cartas y cada jugador coloca su pila boca abajo sin mirarlas.
- Al mismo tiempo todos los jugadores dan vuelta una carta y la ponen en el centro de la mesa.
- El jugador que tira la carta con el 5 se queda con todas las cartas. Si nadie tira una carta con el 5 se vuelve a jugar.
- Gana el jugador que al finalizar tenga más cartas.

DERRIBAR BOTELLAS O LATAS

Materiales : botellas de plástico o latas y una pelota de cualquier tipo

Cantidad de jugadores: 2 ó más

Se organizan grupos de 1 niño cada uno, o más, según sean los participantes. Cada grupo formará una fila detrás de las botellas, que estarán organizadas. A una distancia aproximada de 1,50 o 2 m, las botellas o latas estarán agrupadas en hilera, en lo posible apiladas, unas sobre otras. A una señal el primer jugador de cada equipo tira una pelota de trapo o de goma, (la pelota debe ser pequeña, no muy liviana) tratando de derribar la mayor cantidad de botellas o latas posibles. Si le quedaron botellas o latas por derribar, le da la pelota a su compañero y éste arroja la pelota tratando de derribar las botellas o latas faltantes, y así sucesivamente. Cuando se derriban todas las botellas o latas organizadas, el juego comienza de nuevo.



JUEGO

Tener tiempo para el juego y la recreación no sólo es una necesidad y algo propio de la niñez, es un derecho de todos los niños y niñas, para estimular su imaginación y favorecer su desarrollo integral.

El juego permite generar vínculos significativos, compartir experiencias y expresar sentimientos. Los beneficios del hábito de jugar son necesarios en la infancia e imprescindibles en todo contexto. Para que un niño/a juegue no alcanza con que haya juguetes o juegos, sino que es necesario también jugar con otros: madres, padres, hermanos, primos, tíos, abuelos, vecinos.

Sugerimos sumar a esta propuesta, los juegos tradicionales. Juegos que seguramente mamá, papá, hermanos, tíos, abuelos, ya han jugado y podrán variar con nuevas ideas que surjan al jugarlos.

A continuación, acercamos una pequeña lista, que seguramente será enriquecida con los juegos que también las familias conozcan.

A jugar se ha dicho!!!

- Las escondidas
- Veo-Veo
- El gran Bonete
- El teléfono descompuesto.
- La farolera.
- Martín Pescador
- Sobre el puente de Avignon.
- Arroz con leche.
- Estaba la paloma blanca.

Otras posibles actividades:

- Caja de juegos reglados: Juegos con instrucciones, juegos de recorridos, cartas españolas con actividades, etc.
- Cajas de juegos de construcciones: realizado con material desestructurado, que incluya lápices y papel para dibujar y registrar las construcciones.
- Mochila de juegos dramáticos con diferentes elementos.
- Caja con diferentes tipos de masas.

(En el siguiente link encontrarán ideas para la preparación de diferentes masas: http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/ideas/ideas_para_el_aula_2.pdf)

- Dibujar y pintar libremente sobre diferentes soportes gráficos (cartones corrugados, cajas, latas, etc.)
- Realizar collages recortando distinto tipo de figuras de revistas y diarios.
- Jugar con globos, pelotas de diferentes tamaños y texturas (realizadas con papel de diario, medias de nylon, bolsas de plásticos u otros materiales).
- Realizar instrumentos musicales con: tapitas, potes plásticos, cajas de cartón, tubos de papel, palos de escoba, etc.)
- Realizar máscaras con materiales de desecho.
- Construir figuras de papel: barcos, aviones, pájaros, etc.
- Elaborar alguna comida: una merienda, una torta, decorar alfajorcitos, por ejemplo. También considerar la posibilidad de la colaboración al momento de la preparación de la mesa.
- Compartir una película para toda la familia, en el caso de tener esa posibilidad.

Audiovisuales.

En los tiempos actuales, no estamos ajenos a la importancia de las aplicaciones y medios digitales que nos rodean y son habituales para los niños, como celulares, tablets, computadora, smart tv, o lo que en cada casa puedan tener con acceso a internet. Asimismo, consideramos fundamental e imprescindible, que los adultos supervisen y acompañen en la elección y utilización de las aplicaciones o páginas que los niños elijan para jugar o ver. Por ello también brindamos opciones y propuestas para su implementación.

Una de las páginas que acercaremos es: CONTAR.

CONTAR es la plataforma pública de contenidos audiovisuales. Es totalmente gratuita y pueden ver películas, series, documentales. Ingresando al link que se enuncia

<https://www.cont.ar/kids> podrán disfrutar de películas y videos para niños; no sólo divertidos sino también que posibilitan diferentes recorridos de aprendizajes: para los más chicos, para cantar y bailar, para curiosos y otras opciones más.

Otra de las páginas que les ofrecemos es: Paka Paka <http://www.pakapaka.gob.ar/> en donde encontrarán propuestas diversas y acordes para los niños.

Juegos de construcción

Se caracterizan por el uso y combinación de materiales con la intención de construir un objeto, pueden realizar construcciones solos, con los hermanos o amigos.

Las construcciones serán más elaboradas y completas, es decir, avanzando en dimensiones y altura siempre y cuando el material lo permita. Se podrán usar tubos de cartón de los rollos de cocina o de tela, cajas, latas y otros.

Diseño y producción de otros juegos con materiales diversos

Zancos



Baleros

Tutorial de cómo hacer baleros de papel

<http://www.pakapaka.gob.ar/videos/132652>



Trompos



Juegos cotidianos: El elástico

<https://www.youtube.com/watch?v=XmuV15rJMng>

Juegos cotidianos: La rayuela

https://www.youtube.com/watch?v=GCGw_R2VMA4



La soga

<https://www.youtube.com/watch?v=YhSj-zVldX0>

- **Juegos tradicionales**

VIENE UN BARQUITO CARGADO DE..

Un jugador comienza diciendo: "Viene un barquito cargado de..." y completa la frase. Por ejemplo podrá decir: "Viene un barquito cargado de animales" y luego los participantes deberán decir, de a uno por vez y sin repetir, nombres de animales

ANTÒN PIRULERO

<http://www.pakapaka.gob.ar/videos/100985>

¿LOBO ESTÁS?

<https://www.youtube.com/watch?v=papp9PYaS-w>

PATO ÑATO

1, 2, 3 PELO, PELITO ES...

El Pelo Pelito, de espaldas a los otros jugadores, dice: “un, dos, tres Pelo Pelito es”. Al finalizar la frase se da vuelta rápidamente. En el lapso que se encuentra de espaldas, los demás jugadores corren hacia él, pero, en cuanto termina de hablar y se pone de frente, deben detenerse y permanecer inmóviles. Si alguno se mueve antes de que el Pelo Pelito vuelva a darles la espalda debe regresar a la posición de inicio. El Pelo Pelito vuelve a girar y decir su frase de espalda y el resto vuelve a avanzar, en repetidas ocasiones hasta que alguno al fin llega a tocarlo y pasa a ocupar su lugar como “Pelo Pelito”.

La bruja de los colores...

Un niño de espaldas a otros jugadores y con los ojos tapados, permanece sin mirar al resto de los participantes. Estos reciben de una persona la indicación de un color, un número, una letra, y cuando son llamados por esta consigna, le tocan el pelo a quien está de espaldas. Cuando se le indica, quien tiene tapados los ojos, se da vuelta y adivina quién habrá sido el participante que lo tocó.