

ACTIVIDADES DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA

(Tercer entrega)

**JARDIN DE INFANTES “Señor de Mailin”
SALA DE 5 AÑOS. (3ra Sección única).**

Docente: Antonella Basualdo.

Preceptora: María Elena Gorini.

Director: Pablo Verón.

- Si tenes alguna duda no dudes en escribirme:

antonellasbasualdo@gmail.com

Grupo de Facebook: Jardín señor de Mailin /Seño Anto

SEGUIMOS CON MAS CUENTOS

CUENTOS QUE VIAJAN – LITERATURA

- Escuchar el cuento, dialogar sobre lo que paso en el cuento, sobre los personajes del mismo y para finalizar dibujar algún personaje o la parte que más le gusto. (esta actividad se realiza en una hoja luego se guarda con las otras).

CUENTOS QUE VIAJAN:

- El zoo de Joaquin ...

CUENTOS QUE VIAJAN – LITERATURA

- Escuchar el cuento, dialogar sobre lo que paso en el cuento, sobre los personajes del mismo y para finalizar dibujar algún personaje o la parte que más le gusto. (esta actividad se realiza en una hoja luego se guarda con las otras).

CUENTOS QUE VIAJAN:

- El zorro y el tigre ...

CUENTOS QUE VIAJAN – LITERATURA

- Escuchar el cuento, dialogar sobre lo que paso en el cuento, sobre los personajes del mismo y para finalizar dibujar algún personaje o la parte que más le gusto. (esta actividad se realiza en una hoja luego se guarda con las otras).

CUENTOS QUE VIAJAN:

- Los sueños del sapo ...

JUGAR EN FAMILIA

LA ESCONDIDA

en este juego pueden participar varias y varios integrantes de la familia. el objetivo es que las personas que se esconden no sean descubiertas y puedan salir sin haber sido encontradas.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Se elige a un integrante de la familia para contar y buscar a las y los demás. entre todas y todos deciden dónde se cuenta y hasta qué número contar. puede ser hasta 10.
- La persona elegida tiene que contar, en una pared o una puerta que será “la casa”, con los ojos cerrados hasta el número propuesto.
- Cuando termina de contar, dice en voz alta y fuerte “punto y coma, el que no se escondió se embroma” y empieza a buscar a las y los demás. al encontrar a una persona tiene que tocar “la casa” (lugar elegido para apoyarse a contar) y decir, por ejemplo, “¡piedra libre para... que está detrás de la silla!” la frase se completa con el nombre de la persona que descubrió. la o el participante sale de su escondite y espera hasta que encuentren a las y los demás.
- La primera persona descubierta es la que cuenta la próxima vez que se juega.
- Si alguna persona participante logra llegar hasta “la casa”, sin ser alcanzada por el o la que contó, puede decir “piedra libre para mí y para todas y todos mis compas”. en ese caso, vuelve a iniciar el juego y cuenta la misma persona.

EL GALLITO CIEGO

Pudieron observar y disfrutar un cuadro de goya donde se representa un juego tradicional: el gallito ciego. Ahora si quieren pueden jugarlo en familia. En este juego pueden participar varias y varios integrantes, van a necesitar un pañuelo o una venda. el objetivo es no dejarse atrapar por “el gallito ciego”.

¿CÓMO SE JUEGA?

- se elige a una persona que será “el gallito ciego”.
- el resto de la familia arma una ronda alrededor del gallito ciego tomados de las manos. el gallito ciego debe dar tres vueltas sobre sí mismo, para desorientarse en el espacio, antes de empezar a jugar.
- al gallito ciego se le vendan los ojos con un pañuelo o venda, se le dan dos giros y empieza a buscar al resto que está ubicado a su alrededor.
- como el gallito no puede ver, se guía por las voces y ruidos. los participantes pueden llamarlo o darle pistas de dónde se encuentran. por ejemplo: “acá estoy”, “estás cerca” “seguí caminando hacia adelante”. cuando alguien es atrapado, ese jugador se convierte en gallito y el juego vuelve a empezar.
- esta no es la única manera de jugar. si en su familia conocen otras, pídanles que se las expliquen y vuelvan a jugar.