

ACTIVIDADES DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA

(13º Entrega)

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

Docente: Antonella Basualdo.

Preceptora: Maria Elena Gorini.

Director: Pablo Verón.

- Si tienes alguna duda no dudes en
escribirme:

antonellasbasualdo@gmail.com

Grupo de Facebook: Jardín señor de Mailin /Seño Anto



Familias:

Nuevamente les ofrecemos actividades de continuidad pedagógica para realizar con los chicos y las chicas en casa.

Queremos recordarles a las familias que todavía no lo hicieron, comunicarse con JAVIER (Profe de Medios), mandando un mensajito o whats app a este número **1127459210 ES IMPORTANTE.** Para que puedan tener un CORREO ELECTRÓNICO, especial y único que le va a permitir realizar muchas actividades en la escuela.

Les queríamos contar que a partir del **Lunes 20/7** comienza “**el receso de Invierno**” hasta el **Domingo 2/8.** Durante estas dos semanas no se van a enviar actividades, y tampoco se van a realizar clases virtuales. Sin embargo, las familias que están atrasadas con las actividades pueden seguir compartiendo y subiendo. Estas semanas son para descansar y recuperar energías para comenzar con todo la segunda parte del año.

Durante estas semanas podemos aprovechar el tiempo para jugar, para cocinar, para hacer video llamadas a nuestros seres queridos o también a compañeros, para ver películas, para ordenar nuestros juguetes, para desayunar en la cama, para correr y jugar en el jardín, para saltar la soga, para disfrazarnos, para crear y hacer obras de teatro, para hacer un karaoke en familia y muchas cosas más, pero sobre todo para descansar...

En estos tiempos de frío, les recomendamos seguir **CUIDANDOSE y sobre todo abrigándose mucho.** Esto implica además de tomar todas las medidas higiénicas, organizar el día para que la vida en familia transcurra de la mejor manera.

¡A seguir quedándonos en Casa! Y disfrutar estos días. Les dejamos muchos besos y abrazos virtuales. LOS EXTRAÑAMOS y ya falta poco para volver a vernos. **¡Los Queremos mucho! EQUIPO DE MAILIN**

***Recuerden seguir trabajando con el reconocimiento del nombre (le pedimos que en las actividades producidas por los niños ellos firmen con su nombre). Las actividades recuerden enviarla o subirla en grupo de Facebook. En el caso de realizarla en hoja, guardar esa actividad con las realizadas previamente. De esta manera podemos ver las producciones de los niños/as que se realizaron con tanto entusiasmo y valorar su trabajo.**

PRIMER DIA

CONOCEMOS QUE ES UN BOTIQUIN: – AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- **Mirar el siguiente video:**
Un BOTIQUIN DE BIBABU - https://youtu.be/GM_66ef5MZ8
- A continuación mostrar las Imágenes del BOTIQUIN. Luego de ver el video y las imágenes del Botiquín. Dialogar con las familias ¿Qué paso en el cuento? ¿A quién encontraron en el camino? ¿Qué le paso al caballito de mar? ¿Cómo lo ayudaron? ¿con que elementos lo pudieron curar? ¿Qué es un botiquín? ¿qué elementos tiene adentro del Botiquín? ¿en qué momento se utiliza? ¿para que se utilizan? ¿quiénes tienen que usar el botiquín? ¿en casa tienen un botiquín?
- **Dibujar los elementos que hay dentro de un botiquín (por ejemplo: algodón, vendas, etc.)** (esta actividad se realiza en una hoja, se comparte la foto y luego se guarda con las otras).

SEGUNDO DIA

CUENTOS QUE VIAJAN – LITERATURA

- **Mirar el siguiente cuento que se llama:**
 - Hasta que podamos abrazarnos
 - <https://youtu.be/VUwd-dse-tc>
- **Luego conversar con las nenas y los nenes.**

¿Qué paso en el cuento? ¿Porque no se podían abrazar? ¿Cuáles son las otras maneras de demostrar cariño? ¿Que hizo erizo? ¿Qué hizo la tortuga? ¿Qué dibujos iguales hicieron los dos? ¿Por qué hicieron ese dibujo? ¿Qué querían demostrar? ¿Qué les gusto más del cuento?
- **Debido a la cuarentena no podemos salir de casa, para ver a nuestros seres queridos: ¿A quién tienes ganas de abrazar? ¿Que podes hacer para que le llegue esa demostración de cariño?** Para finalizar dibujar en una hoja, lo que más te gusto del cuento y los personajes. También podes dibujar a la persona que tienes ganas de abrazar(esta actividad se realiza en una hoja. Después se saca una foto y se comparte, luego guarda con las otras).

TERCER DIA

CONOCEMOS A ROMERO BRITTO- EDUCACIÓN ARTISTICA

- Para conocer a ROMERO BRITTO, ver el siguiente video: https://youtu.be/XWBHxbl_8UE
- Luego de ver el video les proponemos a los niños y niñas reproducir una obra de las obras de ROMERO BRITTO.

En esta actividad vamos a realizar un collage con papeles de colores (rojo, amarillo, azul, violeta, naranjada, verde). Intentar recortar los papelitos de diferentes tamaños de los colores primarios y secundarios, luego los papelitos se pegaran con plásticola en la hoja. Luego de que el collage cubra toda la hoja, se dejara secar por un rato. Una vez seco el collage se dibujará con una fibra o fibron una de los personajes de la obra de Romero Britto, intentando reproducir la misma.

Pueden elegir una de estas obras:



MATERIALES:

- HOJA BLANCA.
- TIRAS DE CARTULINAS/ PEDAZOS DE PAPEL DE COLORES O DE OTRO MATERIAL (GOMA EVA, PARTES DE REVISTAS, HOJAS PINTANDAS) DE COLORES PRIMARIOS Y COLORES SECUNDARIOS: ROJO, AMARILLO, AZUL, VERDE, VIOLETA, NARANJA.
- PLÁSTICOLA.
- TIJERA.
- FIBRA/FIBRON

EJEMPLO DE OBRA:



CUARTO DIA

JUEGO DE TUMBA LATAS - MATEMATICA

PARA PREPARAR ESTE JUEGO, ACOMODEN LAS LATAS EN ALTO COMO MUESTRA EL DIBUJO. COLOQUEN 4 EN LA BASE, 3 POR ENCIMA, 2 MÁS ARRIBA Y POR ÚLTIMO LA QUE QUEDA.



- PUEDEN PARTICIPAR 2 O MÁS JUGADORAS Y JUGADORES.
- SI NO TUVIERAN 10 LATAS PUEDEN USAR OTROS ENVASES APILABLES O HACER UNA TORRE MÁS BAJA.
- ADEMÁS VAN A NECESITAR UNA PELOTA Y LÁPIZ Y PAPEL PARA REGISTRAR LOS RESULTADOS. SI JUEGAN EN LA TIERRA PUEDEN DIBUJAR LA GRILLA EN EL PISO CON UNA RAMITA.
- LUEGO, POR TURNO, CADA JUGADORA O JUGADOR LANZA LA PELOTA Y DEBE CONTAR CUÁNTAS LATAS FUERON DERRIBADAS Y ANOTARLO EN LA GRILLA.

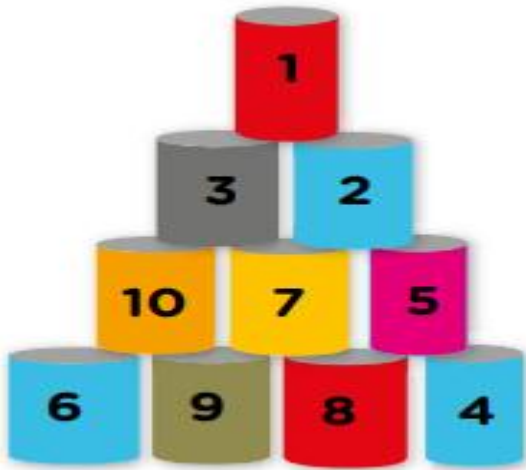
¡ATENCIÓN! EN ESTE JUEGO ES NECESARIO DECIDIR DESDE DÓNDE SE VA A LANZAR LA PELOTA Y CUÁNTOS TIROS VA A DURAR EL JUEGO ANTES DE HACER EL RECUENTO DE LOS PUNTOS FINALES.

EN LA GRILLA PUEDEN ANOTAR EL NÚMERO O DIBUJAR LA CANTIDAD DE LATAS. ¿SE LES OCURRE ALGUNA OTRA FORMA DE ANOTAR?

NOMBRES				
TIROS				
1				
2				
3				
4				
5				
TOTAL				

LES PROPONEMOS ALGUNAS VARIANTES DE ESTE JUEGO:

- USEN PIEDRAS QUE PUEDAN APILAR Y DERRIBAR.
- PONGAN UN NÚMERO A CADA UNA DE LAS LATAS QUE USARON PARA HACER LA TORRE Y, CUANDO ANOTEN LOS PUNTOS, COLOQUEN LA SUMA DE LOS NÚMEROS QUE INDICA.



QUINTO DIA

HACEMOS NUESTRO PROPIO BOTIQUIN- AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

En esta actividad les proponemos armar un botiquín para tener en casa y utilizar al momento de tener un accidente. En el caso que ya tengan, pueden decolarlo y subir una foto del mismo. Cuando volvamos al jardín vamos a realizar entre todos el botiquín de la sala.

Para armar el botiquín necesitamos:

- UNA CAJA
- HOJAS BLANCAS
- LAPICES DE COLORES /FIBRAS/CRAYONES (COLOR ROJO Y NEGRO)
- CINTA/PLASTICOLAS

Con la ayuda de un Adulto, pedirle que no ayude a forrar la caja con las hojas blancas o también la podemos pegar con plásticola, luego la dejamos secar por un momento. Después con un lápiz dibujar una cruz y luego pintarla con fibras/crayones/tempera/ de color rojo. Le podemos agregar el nombre: BOTIQUIN.

Les proponemos mirar el siguiente video:

- COMO ARMAR UN BOTIQUIN

https://youtu.be/G_oEGvcmiqs

Les dejamos algunos elemento que pueden tener dentro del BOTIQUIN:

- MATERIAL PARA REALIZAR CURACIONES COMO GASAS, VENDAS, ESPARADRAPO, ALGODÓN.

- MATERIALES ANTISÉPTICOS COMO JABÓN, ALCOHOL, AGUA OXIGENADA.
- MEDICAMENTOS EN GENERAL COMO DEL TIPO ANALGÉSICO, ANTIPIRÉTICOS, SUERO ORAL, ANTIHISTAMÍNICOS.
- CONTAR CON CIERTO INSTRUMENTAL Y ELEMENTOS ADICIONALES, QUE SIRVAN DE APOYO PARA ATENDER UNA EMERGENCIA TALES COMO PINZAS, TIJERAS, TERMÓMETRO, GANTES QUIRÚRGICOS, ENTRE OTROS.

Ejemplo:



ACTIVIDADES EXTRAS PARA COMPARTIR EN FAMILIA (SON OPCIONALES)

JUEGO DE LAS TAPITAS

PARA JUGAR NECESITAN TAPITAS DE GASEOSA. PUEDEN PINTARLAS PARA QUE QUEDEN MÁS LINDAS

¿CÓMO SE JUEGA?

- **SE DIBUJA EN EL SUELO UN CIRCUITO DE CARRERA CON UN PUNTO DE SALIDA Y OTRO DE LLEGADA, POR DONDE SE DESLIZARÁN LAS CHAPITAS.**
- **PUEDE SER UN RECORRIDO CON MUCHAS CURVAS PARA HACER MÁS DIVERTIDO EL JUEGO. SI ESTÁN EN UN LUGAR CON TIERRA, PUEDEN JUNTARLA A LOS COSTADOS DEL RECORRIDO, FORMANDO MONTAÑITAS PARA HACER LOS BORDES DE LA PISTA. TAMBIÉN PUEDEN ARMAR LOS BORDES CON OTROS MATERIALES.**
- **EL JUEGO COMIENZA CUANDO CADA JUGADORA O JUGADOR COLOCA SU CHAPITA EN LA LÍNEA DE SALIDA.**
- **LUEGO SE COLOCA LA CHAPITA SOBRE EL DEDO PULGAR Y SE LA GOLPEA CON EL DEDO ÍNDICE. LA CHAPITA TOMA IMPULSO Y SALE CON FUERZA.**
- **LA O EL JUGADOR QUE DURANTE LA PARTIDA SE SALE DE LA PISTA, INICIA EL RECORRIDO DE NUEVO.**

GANARÁ QUIEN LOGRE LLEGAR ANTES A LA META. ¡ A JUGAR!

CARRERA DE JUGUETES

¿QUÉ SE NECESITA?

- **TABLERO.**
- **FICHAS.**
- **DADO**

¿CÓMO SE JUEGA?

PUEDEN PARTICIPAR 2 O MÁS JUGADORAS O JUGADORES.

COMIENZA, DESDE LA LÍNEA DE PARTIDA, QUIEN SAQUE EL NÚMERO MÁS ALTO CON EL DADO.

POR TURNO, TODAS Y TODOS LOS JUGADORES VAN TIRANDO EL DADO Y AVANZANDO LA CANTIDAD DE CASILLEROS QUE EL DADO INDIQUE. GANA QUIEN ALCANCE EN PRIMER LUGAR EL CASILLERO DE LLEGADA.

¡ATENCIÓN! ¡ALGUNOS CASILLEROS TIENEN PREMIOS O PRENDAS PARA QUIENES CAIGAN EN ELLOS! ¡A JUGAR!

SI LA FICHA CAE EN EL CASILLERO:



LA O EL PARTICIPANTE DA DOS VUELTAS SALTANDO EN UN PIE SIN CAERSE PARA PODER SEGUIR EN CARRERA.



EL PERRO SE QUEDÓ SIN PILAS, PIERDE EL TURNO.



¡SIGUE LA CARRERA EN TRICICLO! AVANZA HASTA EL CASILLERO 10.



¡SE NECESITA MUCHA CONCENTRACIÓN PARA ARMARLO! PIERDE UN TURNO.



¡SALTA A LA SOGA A TODA VELOCIDAD! AVANZA UN CASILLERO.



¡MURO DE LADRILLOS! RETROCEDE UN CASILLERO.

