PLAN DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA.

SALA DE 5 AÑOS.

Día 1

- Leer el siguiente cuento: “El vendedor de gorras”. Adaptación de Elsa Bornemann

Les dejo el link para que puedan ver las imágenes aquellos que puedan hacerlo.

https://www.youtube.com/watch?v=sGjGzLkN9g4

Había una vez un vendedor de gorras. Vendía gorras verdes, marrones, azules y rojas. ¡Y las llevaba sobre la cabeza! Primero se ponía su propia gorra rayada; encima de ésta, apilaba las cinco gorras verdes; después, los cinco marrones; más arriba, las cinco azules y arriba de todo, las cinco gorras rojas. Un día, el vendedor se sintió cansado y triste porque no había vendido ni siquiera una gorra: ni una verde, ni una marrón, ni una azul, ni una roja. Entonces, abandonó el pueblo en donde nadie necesitaba sus gorras y caminó y caminó hasta que llegó al campo. Allí encontró un gran árbol y se sentó a la sombra. Se sacó las gorras y las contó. Las tenía todas: la suya, rayada; las verdes, las marrones, las azules y las rojas. Pero como no había vendido ninguna, no tenía dinero para comprar comida. Paciencia –pensó, mientras volvía a ponérselas-. Venderé alguna esta tarde. –Y se quedó dormido. Se despertó sintiéndose mucho mejor y enseguida levantó un brazo para tocar la pila de gorras. ¡Pero sólo le quedaba una! ¡Sólo su gorra rayada! Se levantó de un salto y empezó a buscarlas. Pero no aparecía ni una gorra verde, ni una marrón, ni una azul, ni una roja... Miró entonces hacia la copa del árbol... ¡y allí estaban todas sus gorras! ¡Cada una puesta en la cabeza de un mono! - ¡Monos ladrones! –Gritó el vendedor-. ¡Devuélvanme mis gorras! Los monos no le contestaron nada. - ¡Eh! ¿Me oyen?

¡Devuélvanme mis gorras! –gritó entonces el vendedor, amenazándolos con el puño. Los monos le mostraron entonces sus puños, pero no le devolvieron las gorras. Enojado, el vendedor pegó una patada en el suelo y exclamó: - ¡No me hagan burla, monos feos! Todos los monos pegaron una patada sobre las ramas y le dieron la espalda. Desesperado, el vendedor se quitó entonces su gorra rayada y la arrojó sobre el suelo mientras les decía: - ¡Aquí tienen otra más, ladrones!

Y ya se marchaba cuando vio que los monitos se sacaban las gorras y las tiraban al suelo, tal como él había hecho. En un segundo, todas sus gorras estaban sobre el pasto. Entonces el vendedor se apuró a recogerlas y a colocarlas otra vez sobre su cabeza: primero, se puso la gorra rayada; encima de ésta, las verdes; después, las marrones; más arriba, las azules y, arriba del todo, las rojas. Y silbando contento se puso en marcha rumbo a otro pueblo, para venderlas y poder comprar su comida.

- Confeccionar gorros con el material que tengan en casa, papel de diario, revistas u otro papel.
  Si tienen en casa una gorra, podrán utilizarla y decorarla con lo que deseen.
  Acá les dejo, una forma fácil y divertida de como poder hacerlo.

- Armar un “kiosco”.
  Para jugar a comprar y vender. cada integrante de la familia podrá caracterizarse para llevar a cabo dicho juego. Ofrezcan envases vacíos de diferentes productos, armen con ellos plata con pedazos de papel, bolsas de compras, lo que necesiten para divertirse. Y jueguen estableciendo quién es el comprador y quien el vendedor. Esos lugares después se pueden rotar.

Día 2

- Confeccionar juego: “Tejo” con materiales reciclable. Podrán utilizar Cd en desuso, cartón, hojas, tapas, lo que tengan en casa para realizar este juego.

Fichas necesarias: 3 lisas, 3 con lunares y una pequeña (el bochin).

Cada jugador dispondrá de 3 fichas cada uno. Primero, se arroja el chiquito; de a uno van a ir lanzando las fichas con el fin de acercarse a la ficha pequeña. Gana el jugador que más cerca este de la misma.

Los niños podrán registrar mediante marcas o números un punto por cada partida ganada. Las marcas, podrán realizarlas con líneas, círculos, cruces, como más les guste.

- Jugar con masa que realizaron en casa (la semana pasada) y hacer bolitas, viboritas, un caracol y todo lo que se nos ocurra.
- Baile de las estatuas.

El juego consiste en bailar al ritmo de la música y cuando la misma para, habrá que quedarse como estatua. El que se mueve, en este caso, pierde. ¡Que comience el juego!

Les dejo algunos links con las canciones que utilizamos en la sala.

https://www.youtube.com/watch?v=Iitf24X2J_g

https://www.youtube.com/watch?v=tQUhgkdKc40

https://www.youtube.com/watch?v=5qnGEVvb8t8

DIA 3

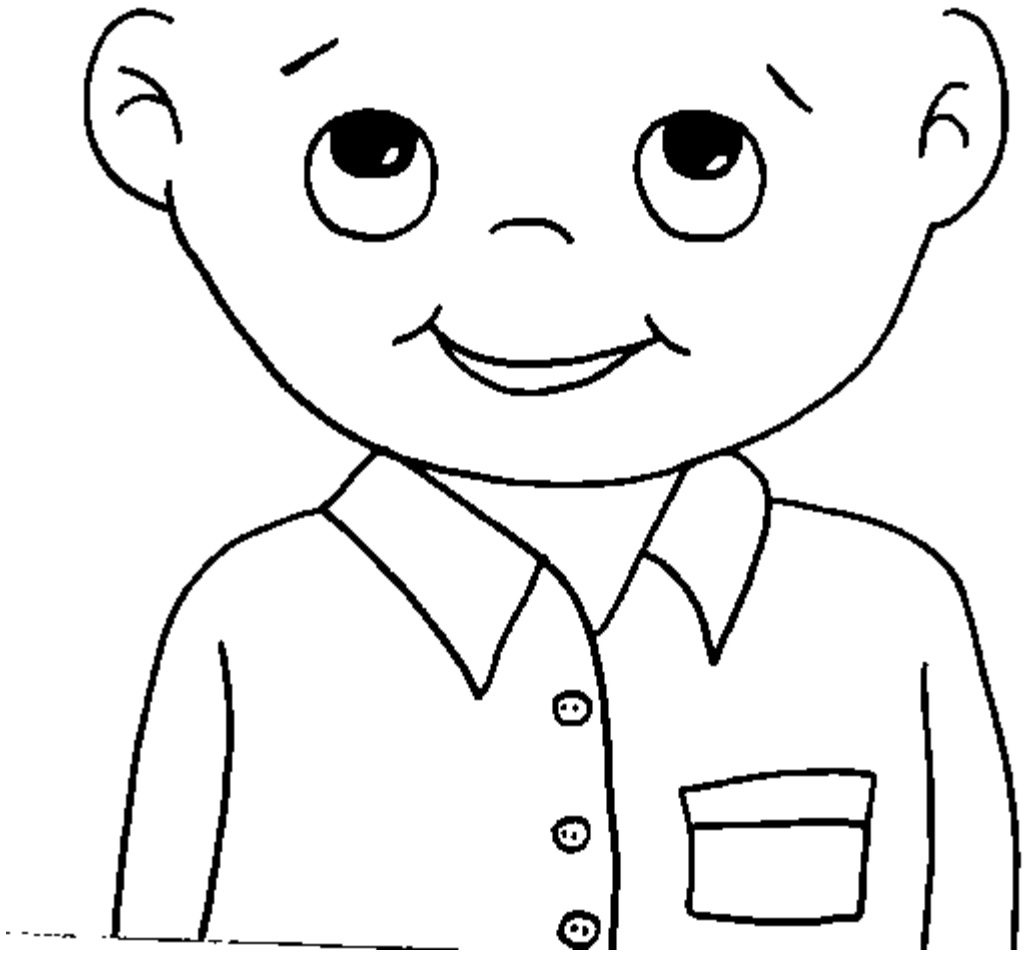
- El uso de la tijera.

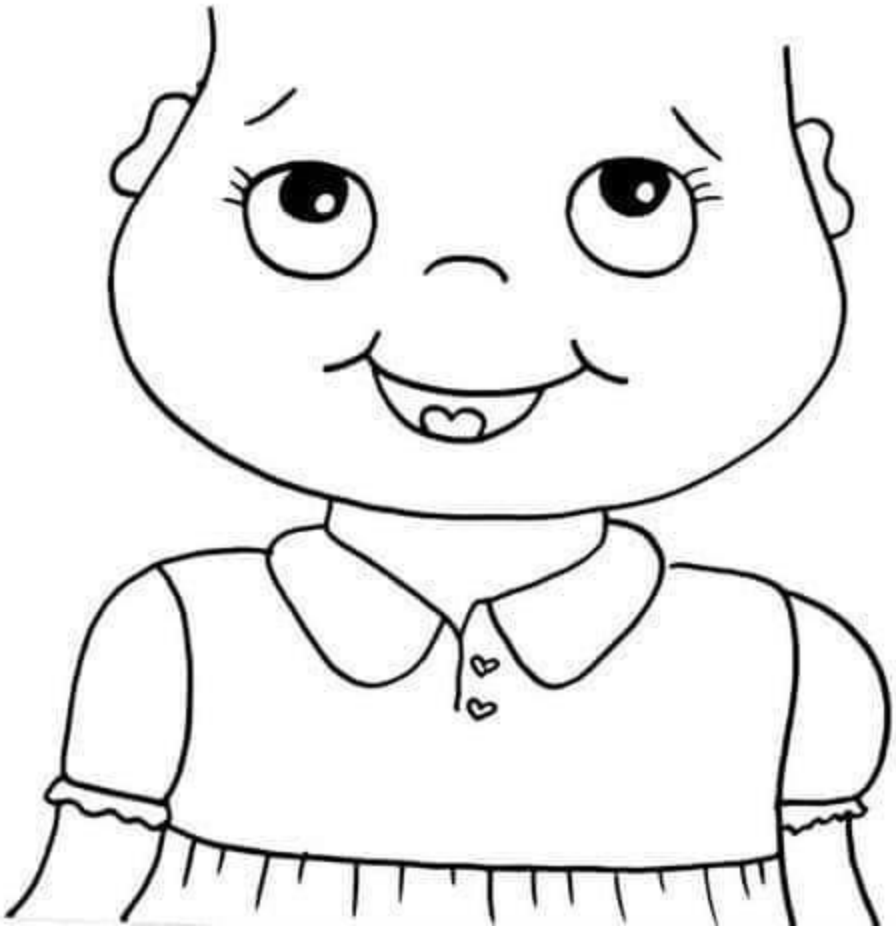
Te proponemos, dibujar a un niño/a y pintarlo como más te guste, a su vez, completarás tu dibujo agregándole pelo con distintas tiras de papel.

Una vez que hayan terminado, podrán realizarle un nuevo corte de pelo a su producción.

La tijera, se debe utilizar bajo supervisión de algún adulto, la misma debe tener punta redonda para que no pueda dañarlo. Ahora, a practicar!

Abajo, les dejo, una imagen de molde para que pueda copiarla algún adulto o bien imprimirla.





- “Carrera de papeles”.

Cada jugador tomará un papel chico y un sorbete. Los colocarán en un extremo de la mesa y deberán soplar con el sorbete para que el papel llegue al otro extremo. Gana el papel que primero cae de la mesa.

¡Súper divertido y fácil!

- Recitar poesías.

LAS GAFAS DE LA JIRAFA

(Unos animales muy originales, Editorial CEDMA)

La jirafa Rafaela
usa gafas de su abuela,
porque desde allá arribota
no ve ni hache ni jota.

Creyó que un enorme pino
era un jirafo muy fino
que le iba a hacer la corte:
¡vaya corte!

Que un erizo con un año
era una esponja de baño
y se lavó en bañador:
¡qué dolor!

Que la serpiente Consuelo
era un lazo para el pelo
y la llevó en la cabeza;

Que un avestruz con sombrero
era un hermoso florero
y lo colocó de adorno;
¡qué trastorno!

Y que era Alejo el Cangrejo
un despertador muy viejo
que atrasaba con frecuencia:
¡qué paciencia!

La jirafa Rafaela
usa gafas de su abuela,
porque desde allá arribota
no ve ni hache ni jota.

Autora: Carmen Gil

Día 4

Jugar al bingo.

Fabricar cartones para jugar al bingo. En los cartones pueden poner números del 1 al 20. En tapitas o cartoncitos escribir los números con ayuda de los chicos/cas. Cada jugador tiene que tener piedritas o tapitas para cubrir el casillero cuando salga el número. Por turno ir sacando las tapitas. Los nenes/as tienen que descubrir si tienen ese número y taparlo. Gana el que termina primero.

Acá, les dejo un modelo de cartón.

3	6	8	1	4	9	7	10	5	2

- Manualidades con rollos de cartón.

Utilizando éste elemento podrán confeccionar y decorar lo que ustedes deseen. A volar la imaginación.

De todos modos, les dejo imágenes de diseños fáciles para realizar con los niños/as con ayuda de algún familiar.

- En esta oportunidad, te propongo Imitar movimientos siguiendo la coreografía de distintas canciones.

Te dejo los links para que puedan descargarla y comenzar a bailar.

Mi perro chocolo.

https://www.youtube.com/watch?v=lSop8os7GLs

Baby Shark Dance.

https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55w

El baile de los animales.

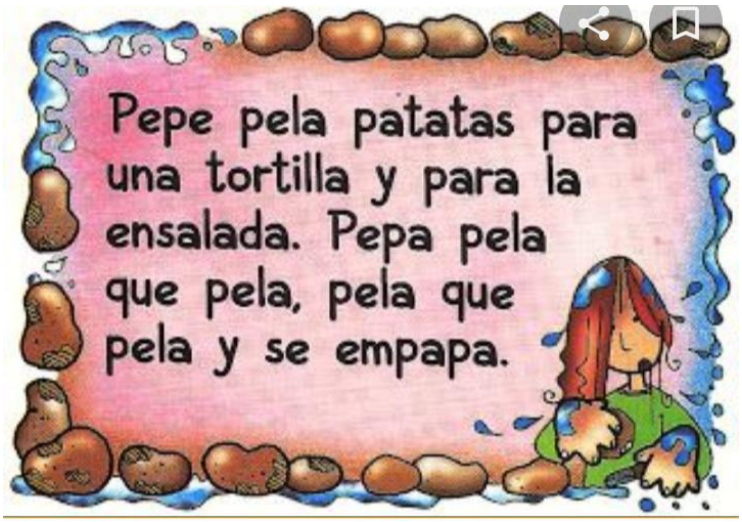
https://www.youtube.com/watch?v=HRs7DfxI2-c

Si yo tengo muchas ganas.

https://www.youtube.com/watch?v=mO2Xwv4g2XE

Día 5

- Escuchar disparates.



- Cocinar palmeritas.

RECETA DE PALMERITAS.

Ingredientes:

- **Tapa pascualina**
- **200 gr. de azúcar**
- **100 gr. de Manteca**

Preparación:

Colocar una tapa de pascualina en la mesa y ponerle bastante manteca derretida y sobre ella el azúcar. Enrollar de dos lados hasta el centro, apretando bien.
Cortar de 1 cm. Aproximadamente y colocar sobre asadera enmantecada.
Llevar a horno medio 10 o 15 minutos.

¡A Cocinar!

- Mi nombre.

Cada familia en una hoja, comenzará escribiendo la inicial del nombre de su hijo/a; a esta podrán decorarla con trozos de papel (el que tengan en casa). Luego, abajo en letra imprenta mayúscula, escribirán el nombre propio completo; para que el niño/a pueda copiarlo debajo.

Aquí les dejo un ejemplo.

Día 6

- Jugar con adivinanzas.

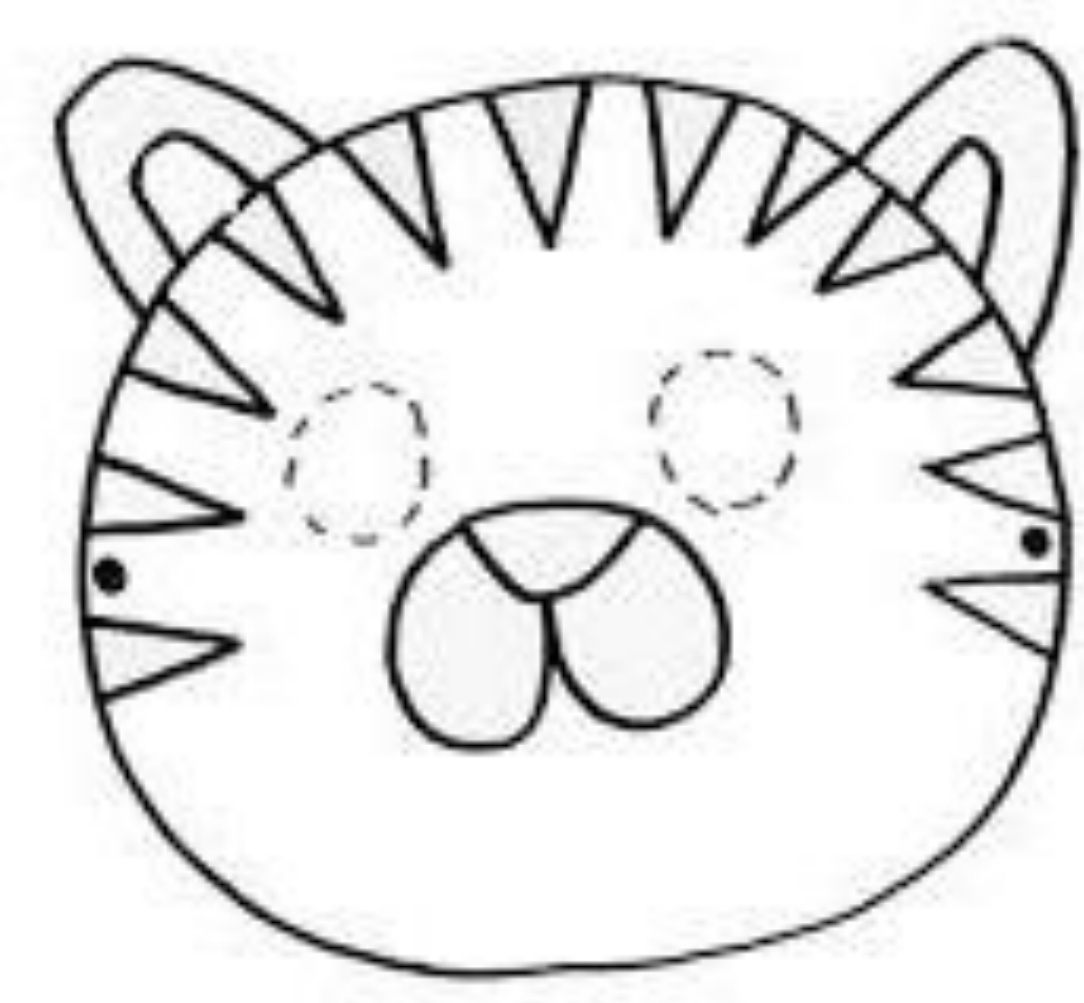
- Dígalo con mímica.

Para realizar este juego, podrán las familias realizar tarjetas con dibujos de elementos de la casa, por ejemplo, silla, tenedor, mesa, reloj y demás.

Cada jugador deberá tomar una tarjeta (imágenes de objetos/cosas) y deberá representar movimientos o gestos para que adivinen de que se trata.

- Confección de máscara.

Cada familia les preparará a los niños una máscara para que ellos puedan decorar con papeles, pinturas, o lo que tengan en casa.



Día 7

- Belleza de manos.

Una atractiva propuesta y fácil para jugar en casa.

Marcar la silueta de una mano, en una hoja o cartón (lo que tengan en casa) y luego con ayuda de un adulto, recortarla.

Bajo la supervisión de algún adulto, con esmalte o tempera+pincel podrán pintar las uñas.

- Leer el siguiente cuento.

Les dejo el link para que el que quiere, pueda acompañarlo con la imágenes.

https://www.youtube.com/watch?v=GsuCf8XkY9c

La Bruja Berta Valerie Thomas/Korky Paul Bs.As.: Ed. Atlántida

La bruja Berta vivía en una casa toda negra. La casa era negra por fuera y negra por dentro. Las alfombras eran negras. Las sillas eran negras. La cama era negra y tenía sábanas negras y frazadas negras. Hasta el baño era negro. Berta vivía en su casa negra con su gato llamado Bepo. El gato también era negro. Y así comenzaron los problemas. Cuando Bepo se echaba en una silla con sus ojos abiertos, Berta lo podía ver. Al menos podía ver sus ojos. Pero cuando Bepo cerraba sus ojos y se ponía a dormir Berta no lo veía para nada, y entonces se sentaba encima. Cuando Bepo se echaba en la alfombra con sus ojos abiertos, Berta lo podía ver. Al menos podía ver sus ojos. Pero cuando Bepo cerraba sus ojos y se ponía a dormir Berta no lo veía para nada, y entonces tropezaba con él. Un día, después de una caída muy fea, Berta decidió que algo había que hacer. Tomó su varita mágica, la agitó una vez y ¡ABRACADABRA! Bepo dejó de ser un gato negro. Ahora era verde brillante. Entonces, cuando Bepo dormía en la silla, Berta lo podía ver. Cuando Bepo dormía sobre el piso, Berta lo podía ver. Y también lo podía ver cuando dormía sobre la cama. Aunque a Bepo no le estaba permitido dormir sobre la cama... y Berta lo llevó afuera, y lo dejó sobre el pasto. Cuando Bepo se echaba en el pasto, Berta no lo podía ver, aunque sus ojos estuvieran bien abiertos. Berta salió precipitadamente afuera, tropezó con Bepo, dio tres volteretas, y cayó en una mata de rosas llenas de espinas. Esta vez, Berta estaba furiosa. Tomó su varita mágica, la agitó cinco veces y ¡ABRACADABRA! Bepo tenía la cabeza colorada, el cuerpo amarillo, la cola

rosada los bigotes azules, y cuatro patas violetas, pero sus ojos seguían siendo verdes. Ahora Berta podía ver a Bepo cuando se echaba en una silla, en la alfombra, y cuando se desplazaba agazapado en el pasto. Y aun cuando trepaba al árbol más alto. Bepo trepó al árbol más alto para esconderse. Se le veía ridículo y él lo sabía. Hasta los pájaros se reían de Bepo. Bepo se sentía desgraciado. Se quedó en lo alto del árbol todo el día y toda la noche. La mañana siguiente, Bepo seguía subido al árbol. Berta estaba preocupada. Quería a Bepo y no le gustaba que se sintiera desgraciado. Entonces, Berta tuvo una idea. Agitó su varita mágica y ¡ABRACADABRA! Bepo fue otra vez un gato negro. Bajó del árbol ronroneando. Entonces, Berta nuevamente agitó su varita, una, dos y tres veces. Ahora, en lugar de una casa negra, tenía una casa amarilla con un techo colorado y una puerta también colorada. Las sillas eran blancas y coloradas con almohadones blancos. La alfombra era verde con flores rosadas. La cama era azul, con sábanas blancas y rosadas. El baño era blanco reluciente. Y ahora, Berta podía ver a Bepo no importaba dónde estuviera.

- Vocales escondidas: Búsqueda de tesoro.

  Se prepararán 5 fichas (tamaño carta, en hoja) en donde aparezca en cada carta una vocal A-E-I-O-U. Algún adulto la esconderá y deberá dar pistas, para que el niño/a pueda encontrarla. Finaliza el juego cuando se hayan encontrado las 5 vocales.

Día 8

- Jugamos a la rayuela.

Se dibujará en el piso y sino en hojas cada número; y luego su armado se llevará a cabo pegando las hojas formando la tradicional rayuela.

- **Para comenzar este juego infantil, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cuadrados con números del 1 al 10. Puedas hacer los cuadrados de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.**
- **Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.**
- **El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.**
- **Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.**
- **Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera del cuadrado o pisar una línea.**

- Cuento: “Los días en que todo se detuvo”

https://www.youtube.com/watch?v=H6WkkF9xy0U

- ¡A lavarse las manos!

Día 9

- Jugamos a acampar (con sábanas, telas, etc.) y luego compartir una merienda en dicho lugar.

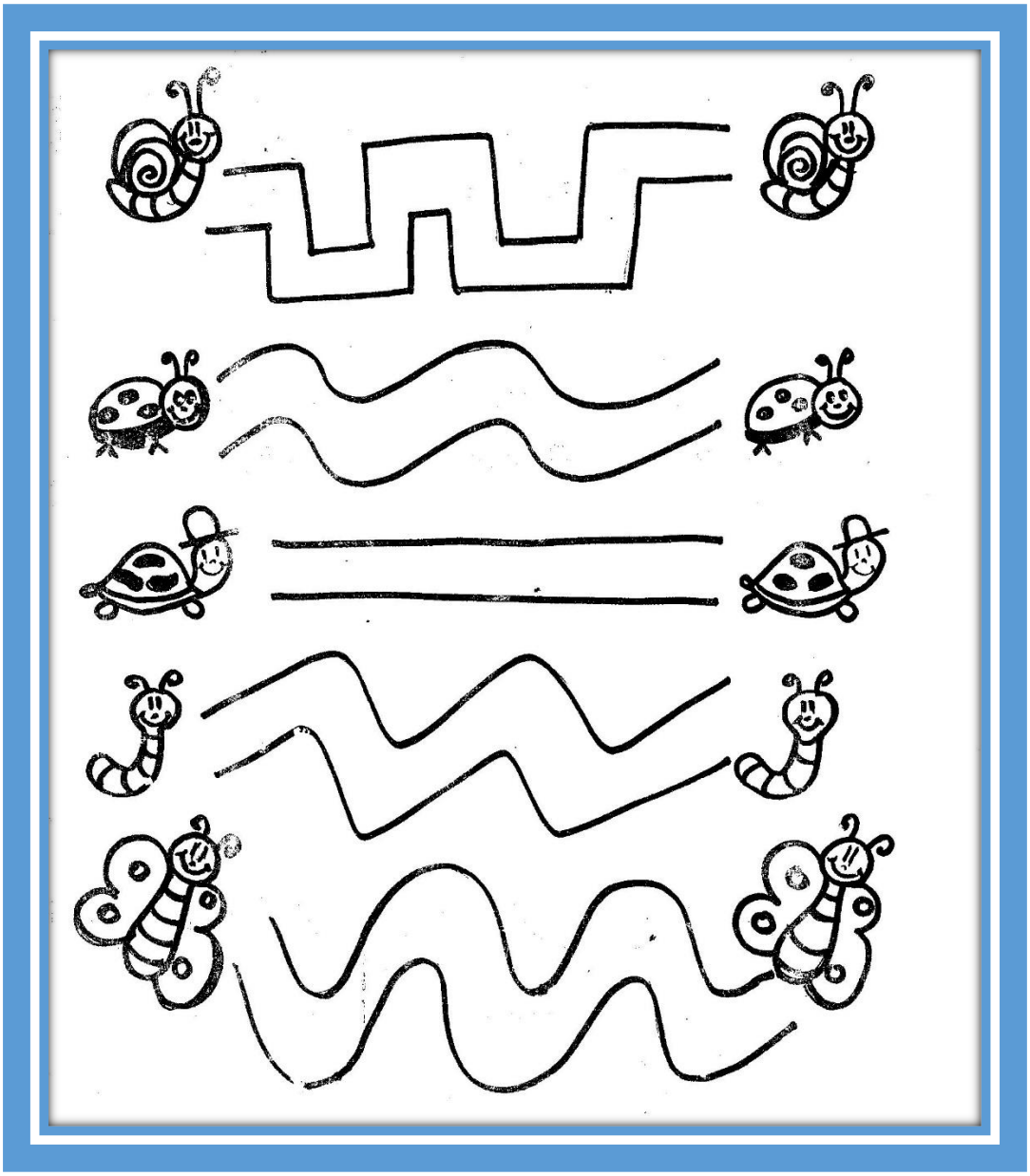
En esta ocasión, les proponemos a las familias armar una carpa en casa con sillas de cada extremo y sobre ellas colgar la sábana, que imitará una carpa. Luego, los niños, podrán jugar allí adentro y hasta compartir una rica merienda con algún adulto.

- Dibujo con sombras. La imagen es a modo de ejemplo pueden realizar otras con las manos, con baldes, regadera, etc.

EDUMAMA

- Trayecto.

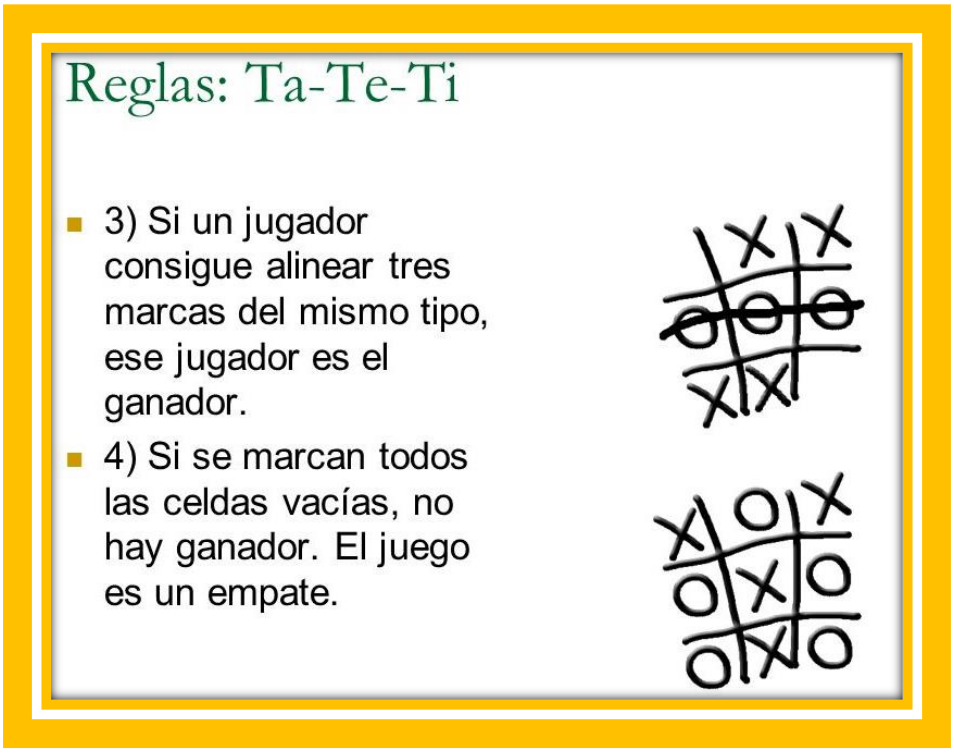
Recorrer cada trayecto con el dedo o si lo desean, cada familia podrá recrearlo en hoja para que los niños/as puedan seguir el trayecto con un lápiz y luego, colocar papeles dentro de las líneas.

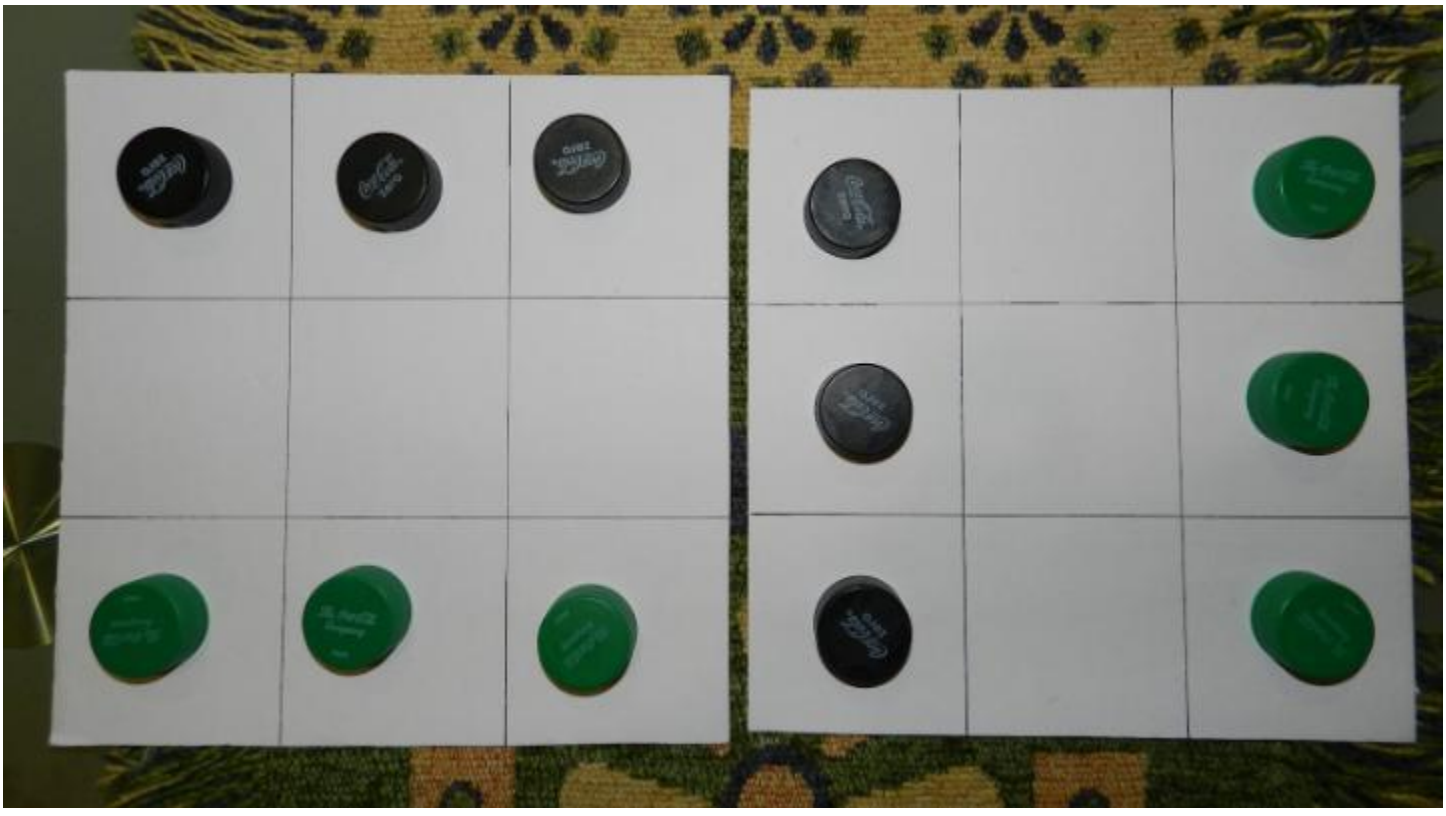


Día 10

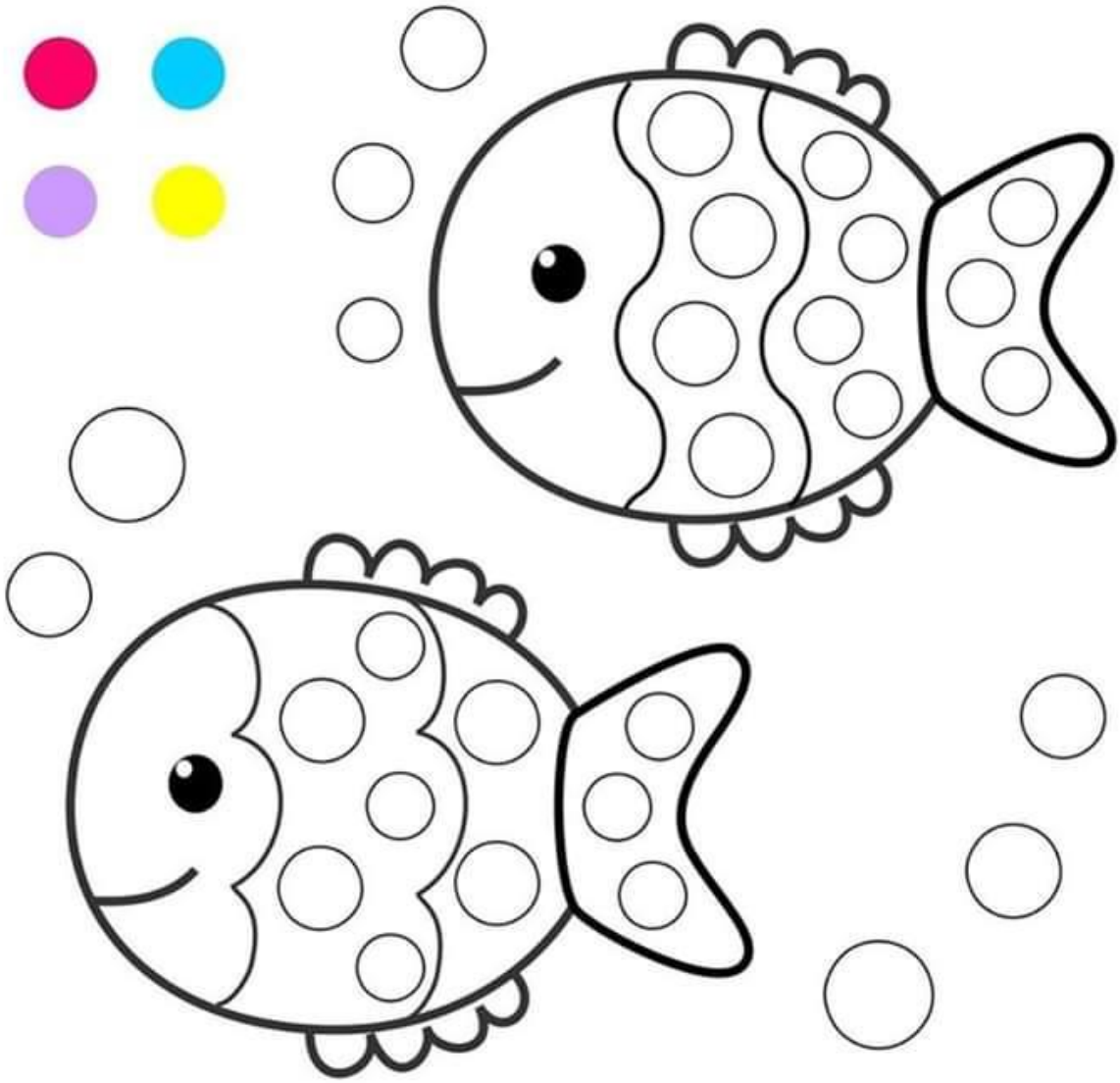
- Tatetí con material reciclable.

Se creará el tablero en hoja y las fichas podrán crearse con tapas, o círculos de cartón, o elementos que cumplan dicha función.





- Colorear los círculos del color que indica la imagen. Podrán dibujarlo en hoja quienes no lo puedan imprimir.



- Masa elástica para modelar.

Esta masa es súper sencilla de hacer y los niños se divertirán modelando con ella.