

PLAN DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA.

SALA DE 4 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 deseen 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.

- Dibujar la parte del cuento que más me gusto.

- 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.

- 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=litf24X2J_g

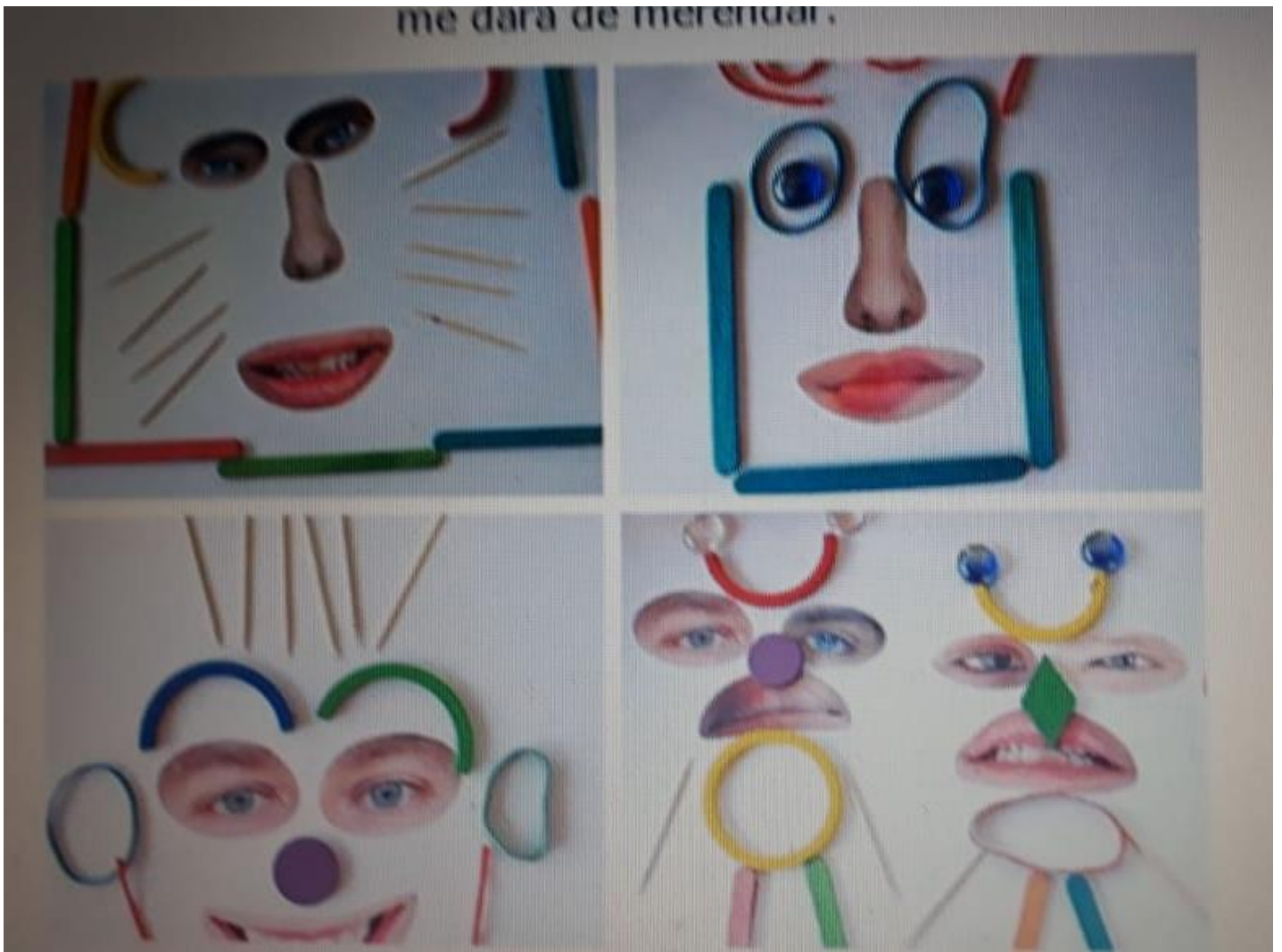
<https://www.youtube.com/watch?v=tQUhgkdKc40>

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

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

DIA 3

- Crear cara, utilizando recortes de revistas.



- “Carrera de papeles”.

Cada jugador tomará un papel chico y un sorbete si no tengo puedo usar una bombilla. 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.

Un cerdito
muy peladito
- ¿Quién le peló?
- El peluquero.
Un mosquito
muy chiquitito;
con un bigote
como un plumero.
Un chivito
muy delgadito,
solo comía
flor de romero.
(...)



(Gloria Fuertes)



'Una vaca que come con cuchara
y que tiene un reloj en vez de cara,
que vuela y habla inglés,
sin duda alguna es
una Vaca rarísima, muy rara.
Si una tortuga llega de Neuquén
a Buena Aires en un santiamén
lo más probable es que
no haya viajado a pie.
Seguro que fue en ómnibus o en tren.
(...)'
(Zoo loco- María Elena Walsh)



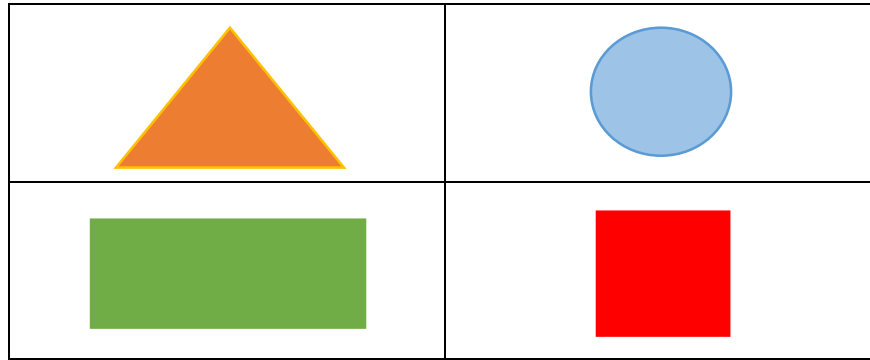
Día 4

Jugar al bingo.

Fabricar cartones para jugar al bingo. En los cartones pueden poner imágenes de figuras geométricas, tales como, cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo (variando los colores). En tapitas o cartoncitos dibujar las

figuras geométricas con ayuda de los chicos/cas. Cada jugador tiene que tener piedritas o tapitas para cubrir el casillero cuando salga la figura. Por turno ir sacando las tapitas. Los nenes/as tienen que descubrir si tienen esa figura y taparla. Gana el que termina primero.

Acá, les dejo un modelo de cartón.



- 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 chcolo.

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

Baby Shark Dance.

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

El baile de los animales.

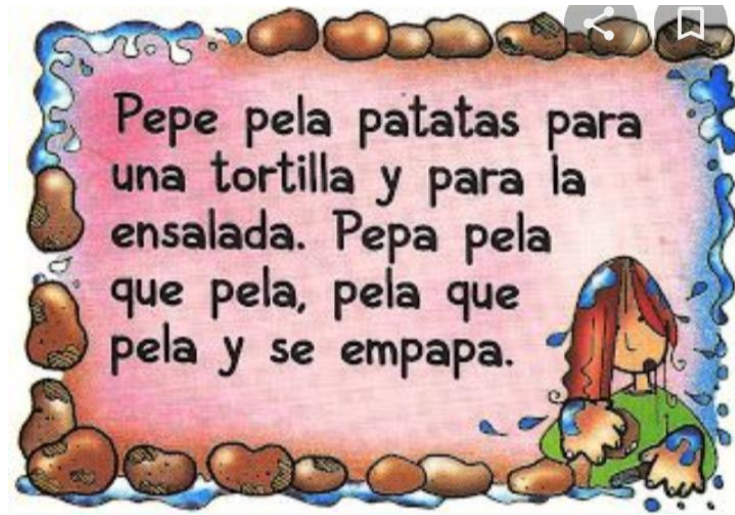
<https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c>

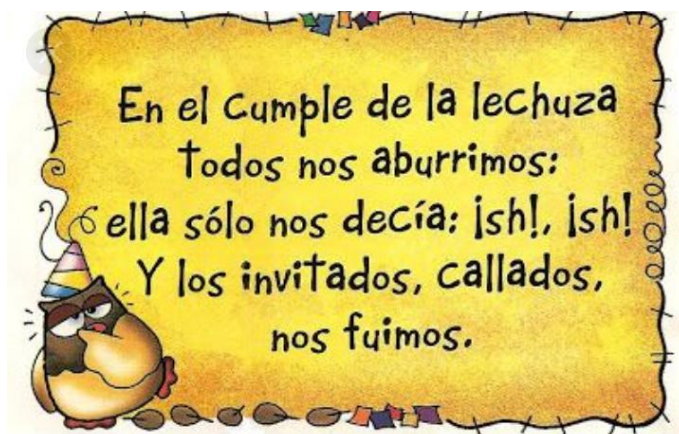
Si yo tengo muchas ganas.

<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!



- Jugar con disfraces y también le pueden pedir ropa a mamá o papá y a divertirse!!

Día 6

- Jugar con adivinanzas.

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Tengo una melena
y también soy muy veloz
asusto a toda la gente
con el rugido de mi voz"

¿Quién soy? 



León

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Soy chiquitito
y nado sin cesar
vivo en el río
y también en el mar"

¿Quién soy? 



Pez

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Soy una reina
que viaja de flor en flor
soy la gran responsable
de la miel y su dulce sabor"

¿Quién soy? 



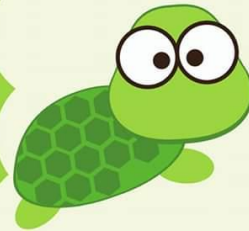
Abeja

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Soy muy lenta
y me gusta nadar
llevo siempre conmigo
mi propio hogar"

¿Quién soy? 



Tortuga

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Soy blanca por dentro
y roja por fuera
soy dulce y sabrosa
no hay quien no me quiera"

¿Quién soy? 



Manzana

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Vivo en el campo
y soy redondito
me gusta el lodo
soy bien cochinito"

¿Quién soy? 



Cerdo

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Soy muy alta
mi cuello es el mejor
nadie alcanza las hojas
tanto como lo hago yo"

¿Quién soy? 



Jirafa

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Soy blanquita
aunque negra también
parezco un caballo
pero no soy él"

¿Quién soy? 



Cebra

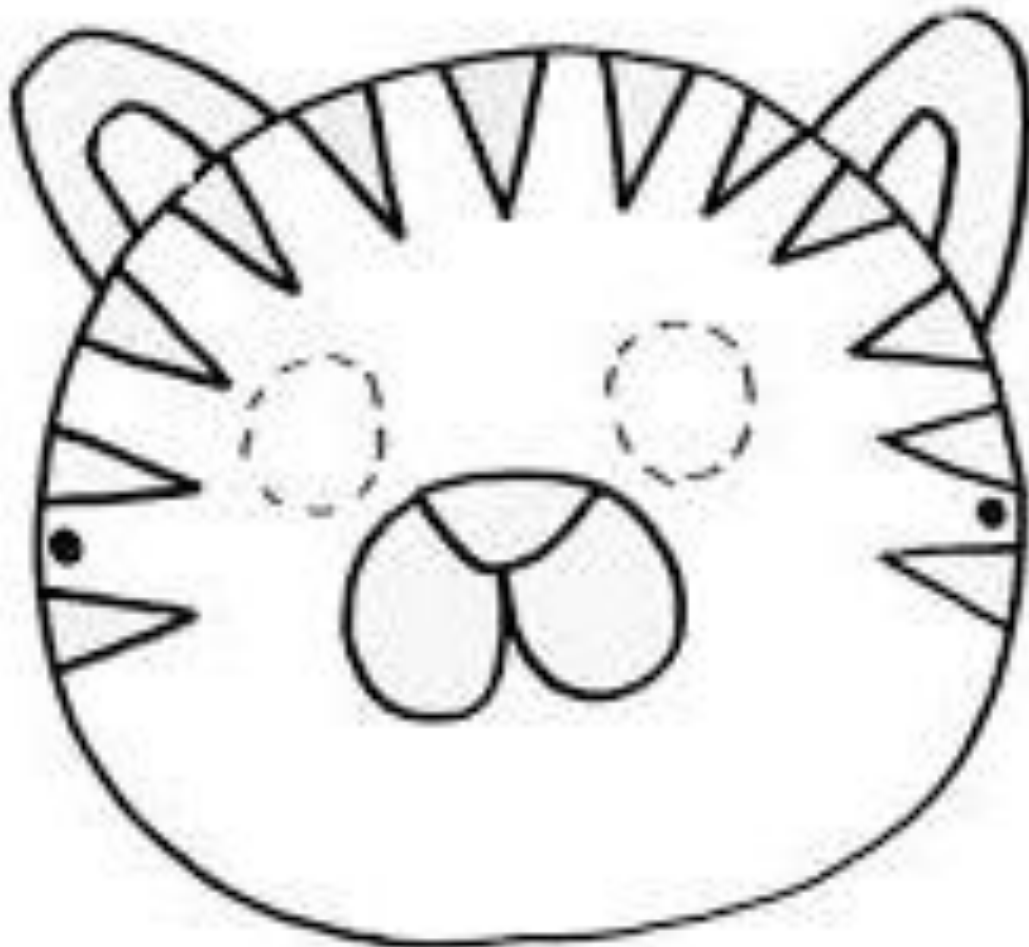
- Dígalo con mímica.

Para realizar este juego, podrán las familias realizar tarjetas con dibujos de animales, por ejemplo, gato, perro, pez y demás.

Cada jugador deberá tomar una tarjeta (imágenes de animales) y deberá representar movimientos o gestos para que adivinen de cual 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.

- Animales escondidos: Búsqueda de tesoro.

Se prepararán 5 fichas (tamaño carta, en hoja) en donde aparezca en cada carta un animal. Algún adulto la esconderá y deberá dar pistas, para que el niño/a pueda encontrarla. Finaliza el juego cuando se hayan encontrado los 5 animales.

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. Puedes 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!

¡Lávate las manos!

Lavarse las manos de forma correcta, con agua y jabón, elimina los microbios que estén en ellas y ayuda a prevenir las enfermedades



¿Por qué?

Porque en la mano y entre los dedos encontramos viajeros no deseados: **gérmenes y bacterias**

causan infecciones gastrointestinales

conjuntivitis en los ojos

catarros, gripes

infecciones en heridas



¿Cuándo?

Antes de cocinar y comer



Antes y después de cuidar a una persona enferma



Después de usar transporte público



Después de acariciar a mascotas



Cuando se está enfermo después de estornudar, sonarse la nariz o toser



Antes de tocar a bebés



Antes y después de usar el WC



Después de jugar en la calle



Siempre que tus manos estén visiblemente sucias



¿Cómo?



sólo te llevará 40 segundos



Mójate las manos con agua y jabón



Enjabónate muy bien la palma, el dorso, entre los dedos y las uñas



Aclárate bien los restos del jabón y si es necesario repite el proceso



Sécate bien con una toalla de papel

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.

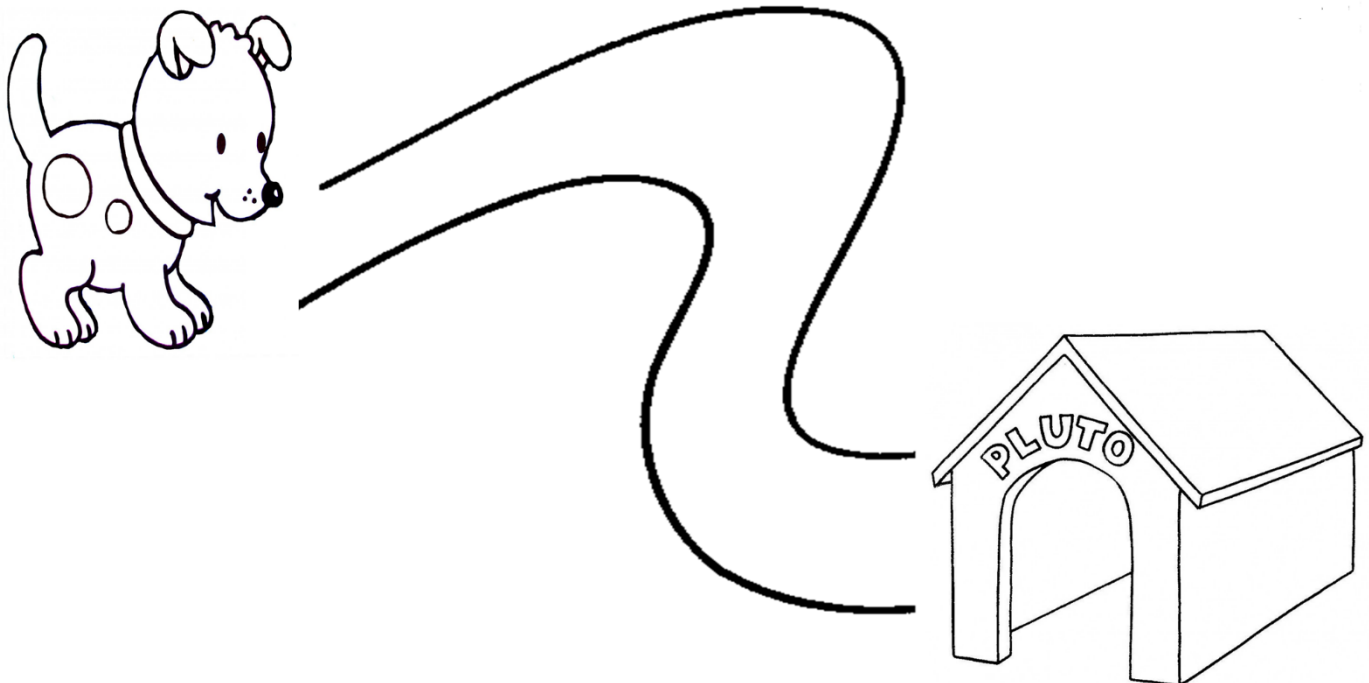
- Dibujo con sombras. La imagen es a modo de ejemplo pueden utilizar otros elementos como las manos, plantas, baldes, regadera, juguetes, etc.





- Trayecto.

Recorrer el 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

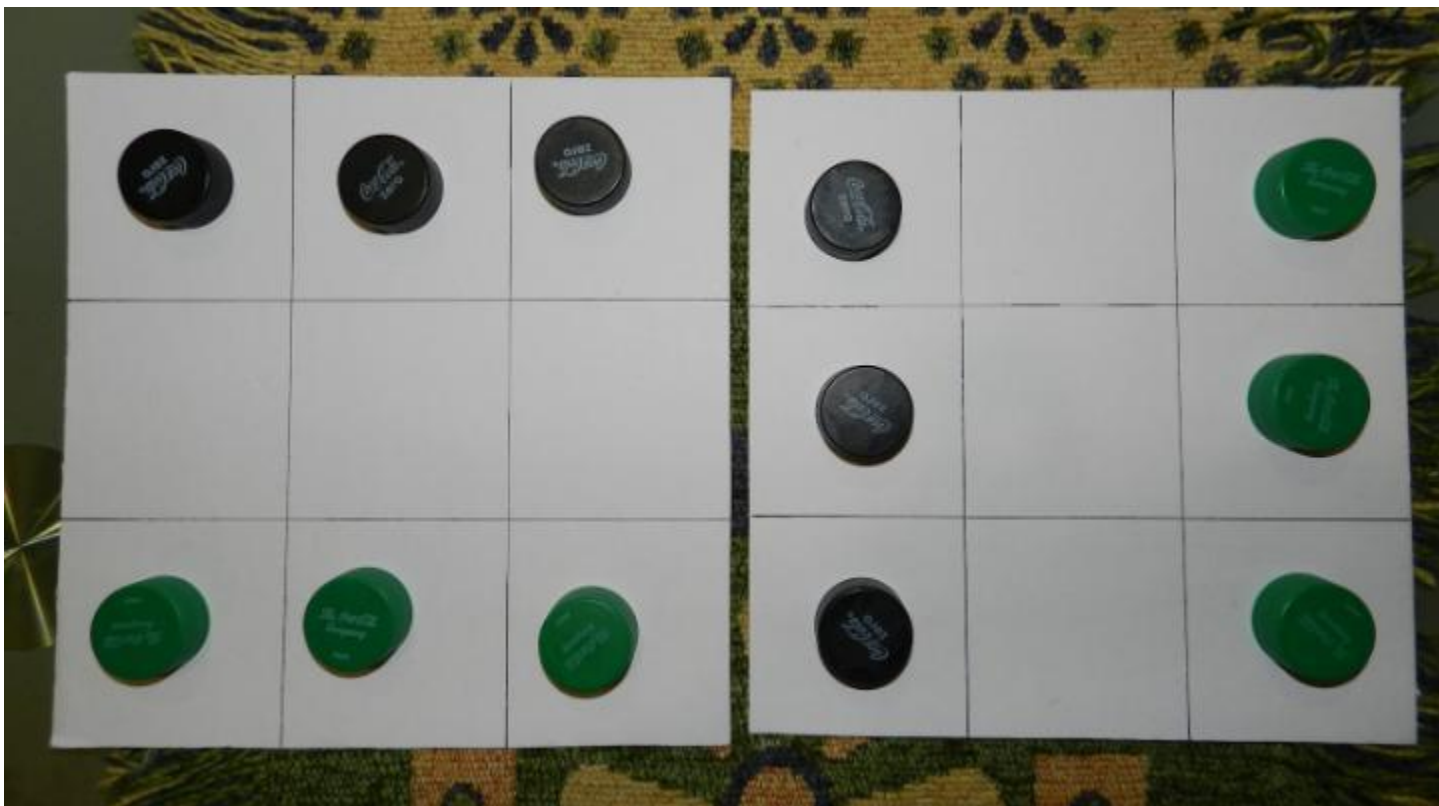
- Tatetí con material reciclable.

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

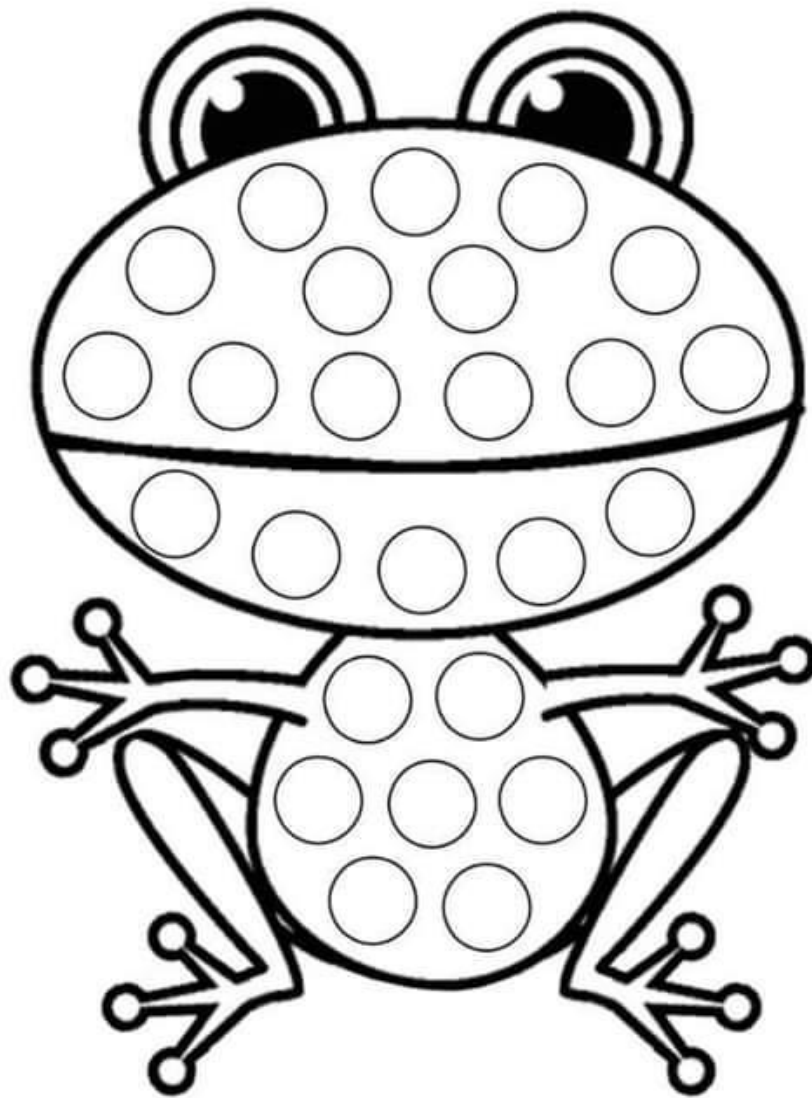
Reglas: Ta-Te-Ti

- 3) Si un jugador consigue alinear tres marcas del mismo tipo, ese jugador es el ganador.
- 4) Si se marcan todas las celdas vacías, no hay ganador. El juego es un empate.





- 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.

Masa Elástica

Ingredientes para
preparar la
MASA ELÁSTICA

@acrblo

- 2 tazas de harina común.
- 1 taza de sal fina.
- agua suficiente para unir los dos elementos.
- adhesivo vinílico blanco



PREPARACIÓN

- ★ Unir la harina con la sal y agregar agua hasta obtener una masa suave.
- ★ Le agregamos el adhesivo vinílico blanco y mezclamos bien.
- ★ Obtendremos una masa elástica.

