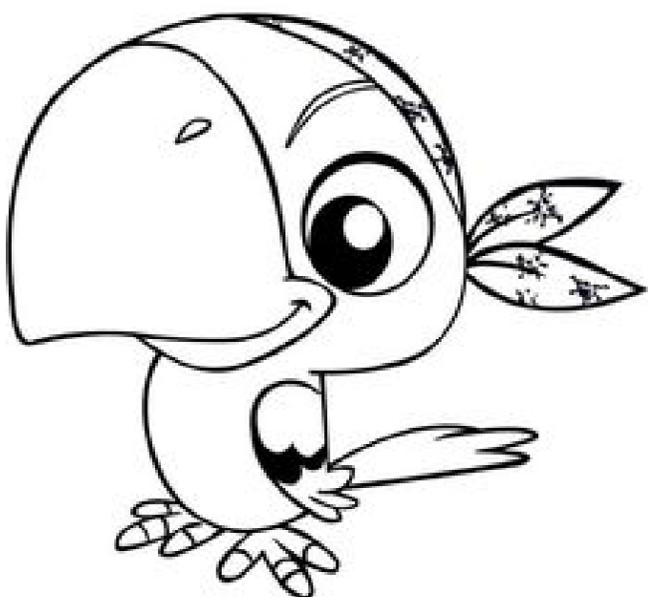
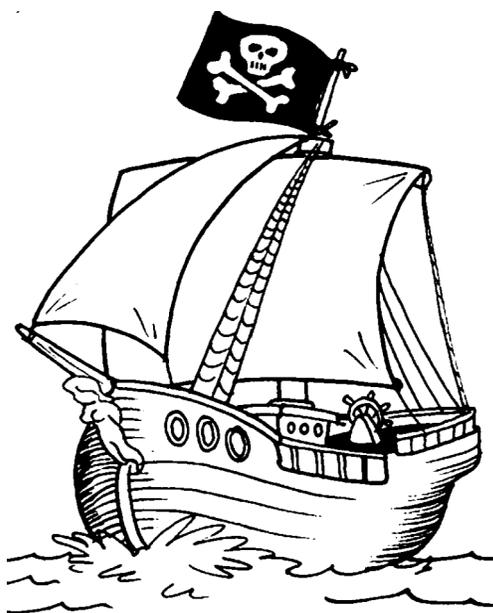


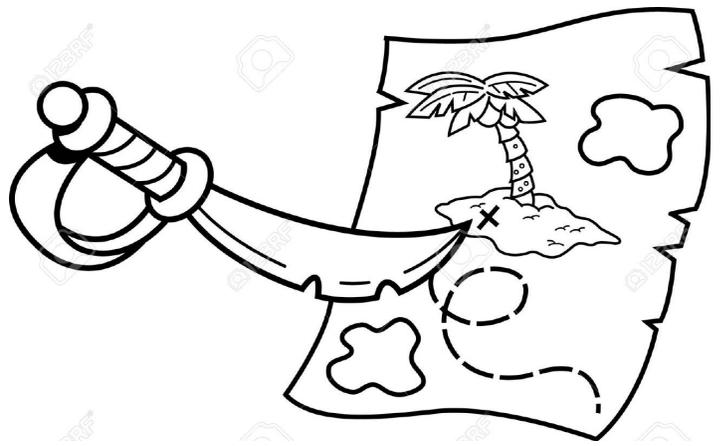
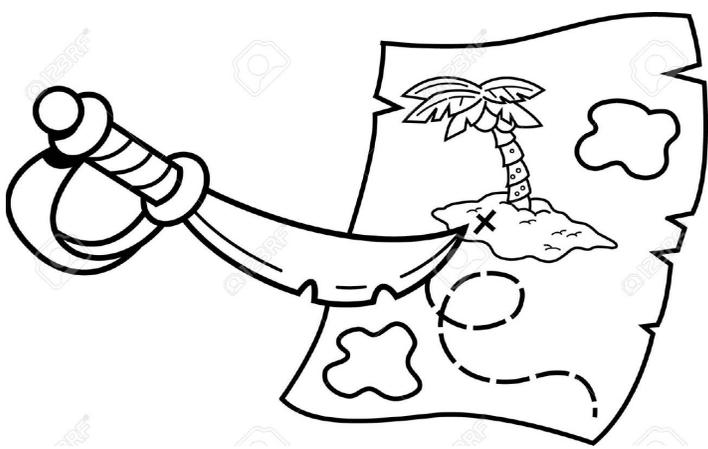
Plan de continuidad pedagógica N°2

SEGUNDA SECCIÓN

SALA DE 4 AÑOS

1. Armar un Juego de la memoria: A continuación les mandamos algunas imágenes para que puedan colorear y recortar. Luego las pueden pegar sobre algún cartón o cartulina y jugar a encontrar las iguales.





2. Pueden armar el mismo juego con dibujos realizados por ellos
3. Crear rompecabezas: elijan de diarios o revistas imágenes grandes y que les gusten, pegarlas en un cartón o cartulina. Recortarlas en 6 partes y luego jugar a armarlas
4. Creen rompecabezas con dibujos hechos por los chicos. Pueden proponerles dibujarse a ellos mismos (recuerden que la figura humana se va desarrollando progresivamente, quizás requieran que los puedan ir incentivando a medida que van dibujando, nombrando las partes del cuerpo, por ejemplo: ¿Qué te parece si te dibujás a vos? Primero tu cabeza, tu cuello, tu cuerpo. Ahora los brazos y las manos. Y así sucesivamente con el resto del cuerpo).

En otra oportunidad pueden hacer rompecabezas de todos los integrantes de la familia, o de la casa, las mascotas, etc.

5. Compartir juegos con dados ayuda a que aprendan a contar; para este juego se necesita un cartón para cada jugador con casilleros dibujados, un dado y tapitas de gaseosa. (Si no tiene dados escriban en cartoncitos los números de 1 a 6. Los dan vuelta y los mezclan en la mesa). De a uno por vez tiran el dado y de acuerdo al número que aparece tienen que poner tantas tapitas en su tablero. Gana el que lo complete primero.

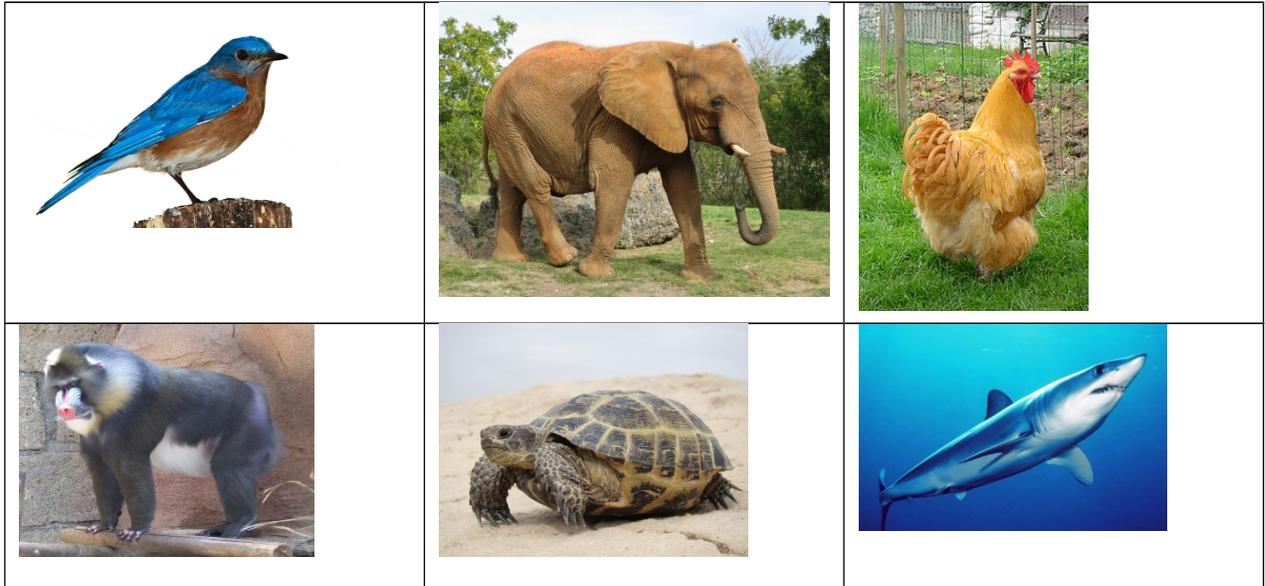
6. Búsqueda del tesoro:
 - Opción 1: esconder algo en la casa y encontrarlo escuchando si está "frio" (cuando está lejos) "Calentito" (cuando se está acercando)
 - Opción 2: en una bolsa cada jugador deberá ir recolectando por la casa los objetos que quien dirija el juego les pida. Por ejemplo: la esponja del baño. (complejicen este juego luego de haberlo jugado, dándoles varios objetos a la vez para buscar)

Siempre ordenar todo al finalizar el juego

7. Juego con hielo: dentro de una palangana jugar con hielos y juguetitos
 - Variante: jugar a hacer hielo con objetos dentro, por ejemplo: poner a congelar una botella de plástico con juguetitos de cotillón u otros dentro. Cuando estén congelados ponerlos dentro de una palangana y jugar a descongelarlo ayudándose de un rociador con agua tibia.

8. Jugar al bingo: Fabricar cartones para jugar al bingo. En los cartones pueden poner números del 1 al 15. Cada jugador tiene que tener piedritas o tapitas para cubrir el casillero cuando salga el número. Tienen que descubrir si tienen esa figura o ese número y taparlo. Gana el que termina primero.

- Pueden armar un bingo con animales, por ejemplo:



9. Juguemos con los nombres: Proponerles dibujar a todos los integrantes de la familia, animarlos a completar todas las partes de sus cuerpos en los dibujos (incluso las pueden nombrar ellos mismos) Con ayuda de los carteles de los nombres, pedirles que arriba de los dibujos, escriban los nombres correspondientes.

10. Leer la siguiente poesía:

ME DIJERON QUE EN EL REINO DEL REVÉS
 NADA EL PÁJARO Y VUELA EL PEZ,
 QUE LOS GATOS NO HACEN MIAU Y DICEN YES
 PORQUE ESTUDIAN MUCHO INGLÉS.
 VAMOS A VER CÓMO ES
 EL REINO DEL REVÉS.

ME DIJERON QUE EN EL REINO DEL REVÉS
 NADIE BAILA CON LOS PIES,
 QUE UN LADRÓN ES VIGILANTE Y OTRO ES JUEZ
 Y QUE DOS Y DOS SON TRES.

ME DIJERON QUE EN EL REINO DEL REVÉS
 CABE UN OSO EN UNA NUEZ,
 QUE USAN BARBAS Y BIGOTES LOS BEBÉS
 Y QUE UN AÑO DURA UN MES.

ME DIJERON QUE EN EL REINO DEL REVÉS
 HAY UN PERRO PEQUINÉS,
 QUE SE CAE PARA ARRIBA Y UNA VEZ...
 NO PUDO BAJAR DESPUÉS.

ME DIJERON QUE EN EL REINO DEL REVÉS
 UN SEÑOR LLAMADO ANDRÉS
 TIENE 1530 CHIMPANCÉS,
 QUE SI MIRAS NO LOS VES.

ME DIJERON QUE EN EL REINO DEL REVÉS
 UNA ARAÑA Y UN CIEMPIÉS
 VAN MONTADOS AL PALACIO DEL MARQUÉS

EN CABALLOS DE AJEDREZ.

VAMOS A VER CÓMO ES EL REINO DEL REVÉS.

(Es una buena idea poder imprimir la poesía y que ellos puedan observarla escrita; a medida que se las leen, ir mostrándoles con el dedo dónde dice lo que se está leyendo.)

Conversar sobre lo que dice la poesía. Ideas de preguntas:

¿Por qué se llamará “El reino del revés”? ¿Cómo se imaginan a una araña y a un ciempiés arriba de un caballo? ¿y un oso adentro de una nuez?

Propónganles dibujarlos.

11. Leer el siguiente cuento:

El vendedor de gorras (Adaptación de Elsa Bornemann)

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.

- Conversar sobre el cuento: ¿Cómo se habrá sentido el vendedor cuando no pudo vender una sola gorra? ¿Por qué creen que los monitos actuaron así?
- Ofrecerles dibujar alguna parte del cuento que les haya gustado: