



## Plan de continuidad pedagógica N°2

### \*TERCERA SECCIÓN\* SALA DE 5 AÑOS

1. Juego: "EL CINCO GANADOR"

**Materiales:** 1 mazo de cartas.

**Cantidad de participantes:** 3 o más

- Se reparten todas las cartas y cada jugador coloca su pila boca abajo sin mirarlas.
- Al mismo tiempo todos los jugadores dan vuelta una carta y la ponen en el centro de la mesa.
- El jugador que tira el 5 se queda con todas las cartas. Si nadie tira una carta con el 5 se vuelve a jugar.
- Gana el jugador que al finalizar tenga más cartas.

Finalizada la partida se completará la grilla, a través del conteo y comparación de cantidades se sabrá qué jugador es el ganador

NOMBRE	CANTIDAD DE CARTAS	GANADOR DE LA PARTIDA
JUGADOR N° 1 .....		
JUGADOR N°2 .....		
JUGADOR N°3 .....		

2. Armar un “kiosco” para jugar a comprar y vender. Ofrezcan envases vacíos de diferentes productos, armen con ellos plata en pedazos de papel, bolsas de compras. Y jueguen estableciendo quién es el comprador y quien el vendedor. Esos lugares después se pueden rotar

3. Leer el siguiente cuento:

### **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 roncando. 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.

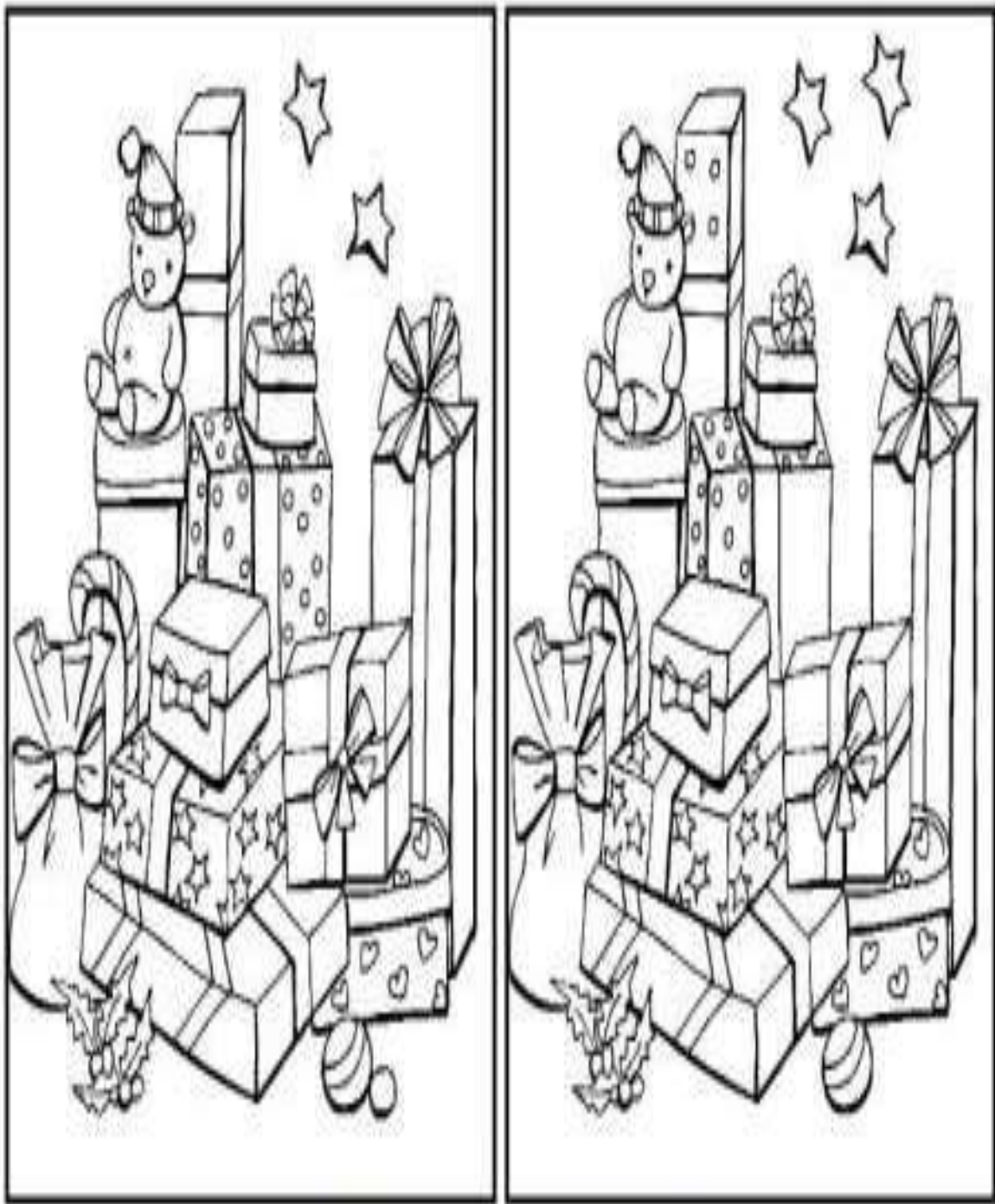
Proponemos jugar a disfrazarse: ¿Están preparados? ¿Cómo estaría vestida Berta? Con ropa en desuso o papeles de diario inventar un disfraz. Hacer con un palito una varita mágica y jugar a inventar hechizos.

También, quienes se animen pueden jugar a las estatuas. Todos en la casa están haciendo cosas, pero cuando la “bruja” o el “brujo” saca su varita y dice patán. Todos quedan congelados. Hasta que la “bruja” o el “brujo” diga patapim y se descongelan.

- 5 Jugar al bingo: Aquí les proponemos fabricar cartones para jugar al bingo. En los cartones pueden poner números del 1 al 30. Cada jugador tiene que tener piedritas o tapitas para cubrir el casillero cuando salga el número. Por turno ir sacando las tapitas. Las nenas y los nenes tienen que descubrir si tienen esa figura o ese número y tapanlo. Gana el que termina primero.

<b>3</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>25</b>	<b>10</b>	<b>23</b>	<b>20</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>9</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>4</b>	<b>11</b>

6 ¡Momento de concentración! Encuentra las 5 diferencias y luego colorea.

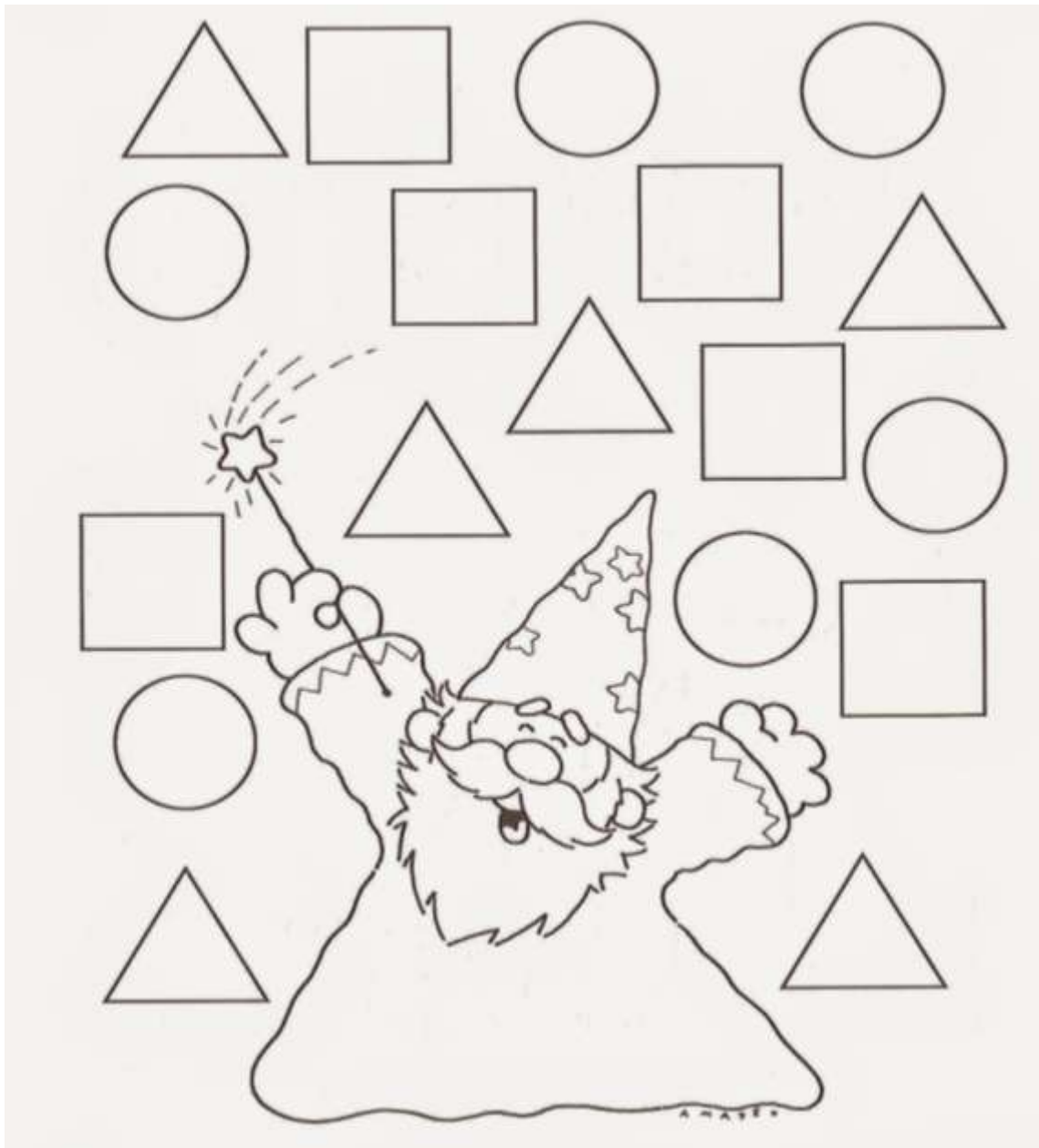


7 Ayuda al mago de las formas a colorear las figuras geométricas con los siguientes colores:

Cuadrados: rojo

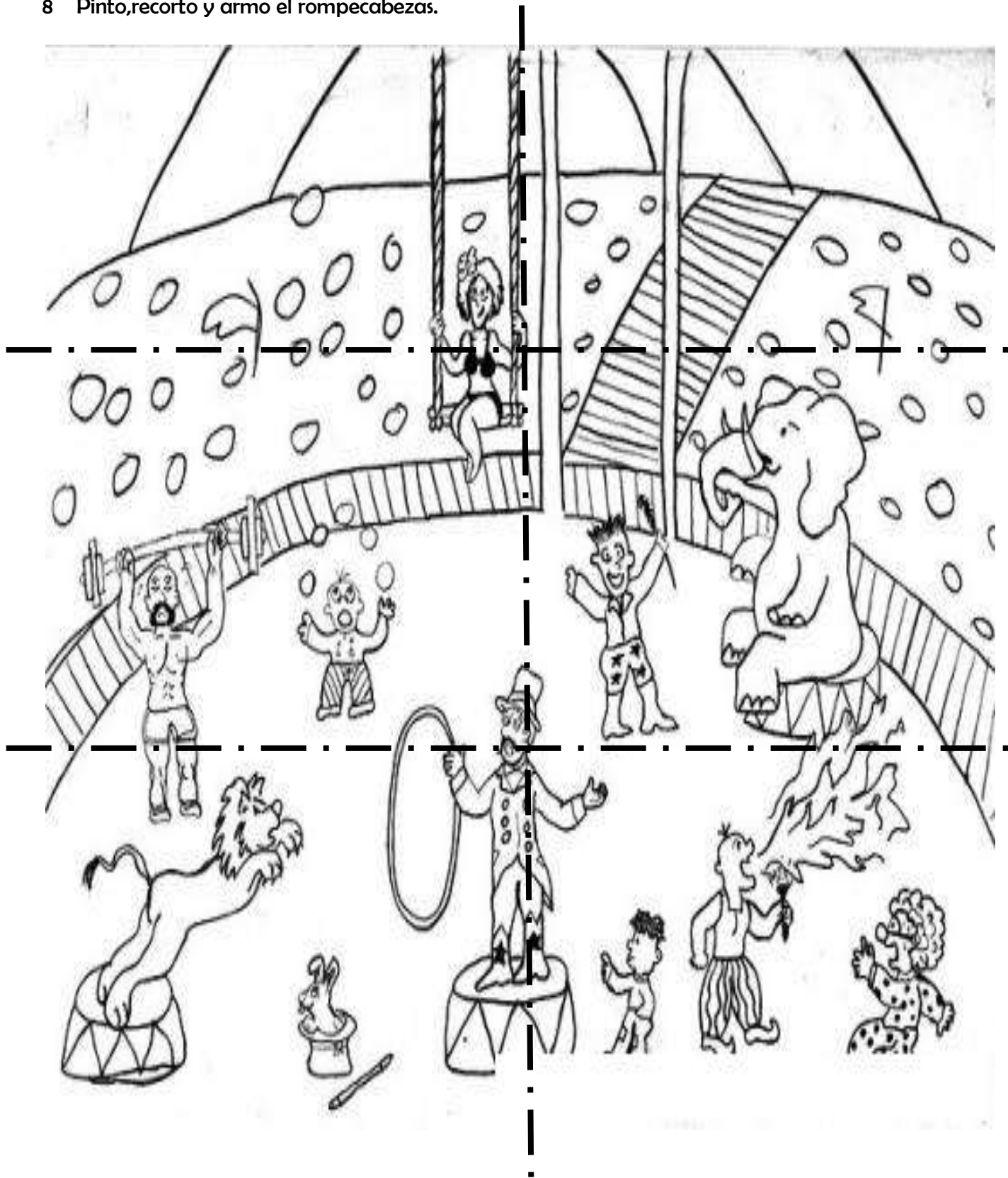
Triángulos: amarillos

Círculos: naranja





8 Pinto, recorto y armo el rompecabezas.



En caso de no tener impresora, o si queremos jugar más con los rompezabezas, realizá un dibujo, colorealo, realizale líneas horizontales y verticales, recortalo y tendrás tu propio rompecabezas.

- 9 Escuchar el cuento “El monstruo de los colores”. ¿Cómo me siento ahora?  
Dibujar al monstruo del color de “cómo me siento ahora” y colorearlo.

**LINK DEL CUENTO EL MONSTRUO DE LOS COLORES**

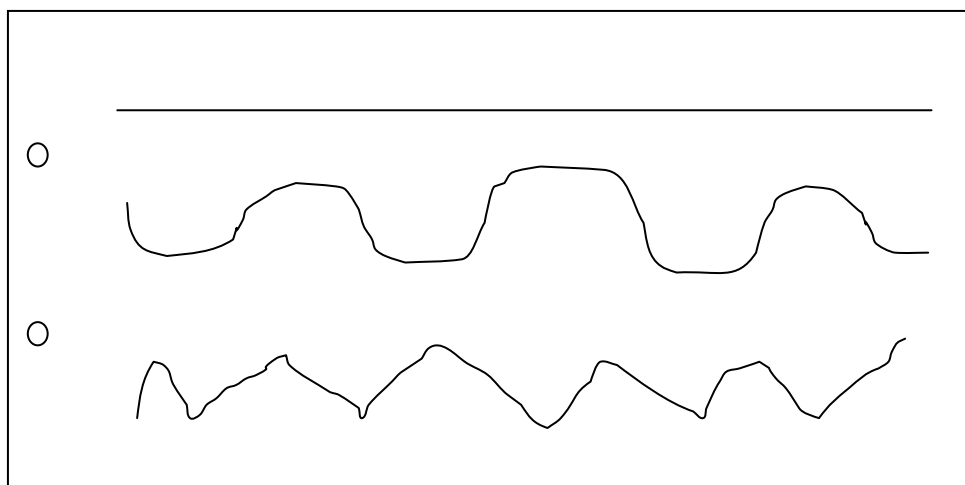
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_NmMOkND8g](https://www.youtube.com/watch?v=_NmMOkND8g)

- 10 En base al cuento y con ayuda de un adulto pensar y recordar algo que me produce la emoción que me toca en la grilla, registrándolo mediante un dibujo o palabras:

AMOR	MIEDO	ALEGRIA
TRISTEZA	ENOJO	CALMA

11. A seguir practicando el uso de la tijera!!!! En un papel cartulina grande realizamos líneas rectas, en curvas y en picos.

Luego intentamos cortar sobre la línea los recorridos marcados.



EL TIEMPO COMPARTIDO EN FAMILIA ES ÚNICO. DISFRUTEN DE JUGAR Y APRENDER CON ESTAS PROPUESTAS ENRIQUECIENDO EL TIEMPO EN FAMILIA, CON SUS HIJOS. TODO LO PROPUESTO ES EN POS DEL BENEFICIO DE ELLOS. ES RESPONSABILIDAD DE USTEDES COMO FAMILIA SACAR PROVECHO DE ESTE MATERIAL BRINDADO.

¡¡¡GRACIAS!!!

NOS VEMOS A LA VUELTA CON LAS ACTIVIDADES QUE TIENEN QUE TRAER REALIZADAS ASÍ LAS COMPARTIMOS JUNTOS EN EL JARDÍN.