



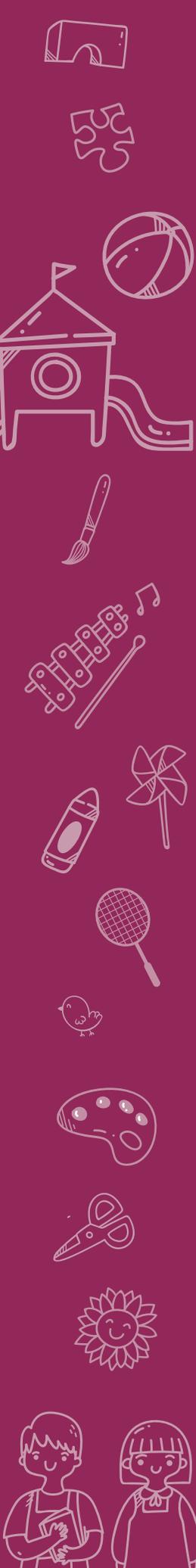
APRENDER EN EL JARDÍN Y EN CASA

- Educación Sexual Integral
- Artes Visuales
- Ambiente Natural y Social
- Educación Física
- Prácticas del Lenguaje
- Lúdico
- Matemática

Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

PERTENECE A:



Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Manuel Vidal

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Eugenia Cortona

**Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad
y Equidad Educativa**

Carolina Ruggero

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Director General de Educación de Gestión Estatal

Fabián Capponi

Directora General de Educación de Gestión Privada

María Constanza Ortiz

Gerenta Operativa de Currículum

Mariana Rodríguez

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Asesora Técnica Pedagógica: Carola Martínez

Colaboración y gestión editorial: Manuela Luzzani Ovide

Coordinación de Nivel Inicial: Diana Jarvis

Coordinación didáctica y de especialistas: Verónica Espinola, Diana Jarvis

Especialista de Educación Sexual Integral: Sandra Di Lorenzo

Especialista de Ambiente Natural y Social: Elizabet Borches

Especialistas de Educación Física: Silvia Ferrari (coordinación), María Laura Emanuele, Andrea Parodi, Eduardo Prieto.

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Jimena Dib (coordinación), Diana Grunfeld, Claudia Petrone.

Especialistas del Eje Lúdico: Verónica Espínola, Diana Jarvis.

Especialista de Matemática: Adriana González

Colaboración: Alejandra López Castan (Artes Visuales)

Agradecimientos: a María Susana Basualdo (Directora de Educación Inicial - DGEGE), Mónica Bernedo, Yolanda Carrino y Susana Raposo (Asesoras DEI - DGEGE), Gabriela Arrigoni, María Balbina García Paz, Marcela Cali, María Fernanda Mendez, Sandra Navarro, Ana Cristina Pace, Mariel Rodríguez, Gabriela Salerno, Claudia de Sousa y Carina Tomas (Supervisoras DEI - DGEGE), Viviana Antonio y Silvia Ayala (Asesoras - DGEGE).

A Cristina Beatriz Carriego (Directora Pedagógica DGEGP), Claudia Susana Alejandra Sánchez (Coordinadora Nivel Inicial DGEGP), Ángela Edith Burokas, Myriam Carmen Decunto y Andrea Viviana Jevscek (Supervisoras DGEGP)

A Valeria Casero (Directora de Escuelas Normales Superiores - DGENSyA), Fernando Villa (Referente de DGENSyA - SSCPEE), Laura Costa (Supervisora adjunta DENS) y Virginia Fernández (Supervisora DENS).

Al artista plástico KOKON - www.kokonarte.com por diseñar las mandalas.

A Melisa Todaro, docente de Nivel Inicial CABA, por la sesión de imágenes.

A los jardines de infantes JII 8 DE 6 y JIN E DE 10 por las fotografías.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Edición: Brenda Rubinstein, Bárbara Gomila, Silvia Saucedo.

Corrección de estilo: Ana Premuzic

Diseño de maqueta y diagramación: Alejandra Mosconi

Ilustraciones: Rodrigo Folgueira

Equipo editorial externo

Coordinación editorial: Alexis B. Tellechea

Edición y corrección de estilo: Catalina González

Diagramación: Cerúleo

ISBN 978-987-549-906-5

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2021. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Aprender en el jardín y en casa : Salas de 4 y 5 / 1a edición para el alumno - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo, 2021.

72 p. ; 28 x 22 cm. - (Aprender en el jardín y en casa / Educación Inicial)

ISBN 978-987-549-906-5

1. Educación Inicial. I. Título.

CDD 372.21

Queridos/as chicos/as, docentes y familias:

El 2020 fue un año diferente e inédito, en el que de un día para el otro la escuela ingresó a nuestros hogares y transformó la educación a la que estábamos acostumbrados/as. Esta experiencia que vivimos nos permitió revisar y realizar los ajustes necesarios para acompañar mejor a los chicos y chicas.

Este año, elaboramos este material que retoma los fascículos «Aprender en casa» para que continúen aprendiendo. Las propuestas fueron pensadas para que los niños y niñas puedan seguir profundizando sus aprendizajes en distintas situaciones y contextos, tanto en el jardín como en casa.

Estamos muy felices de haber comenzado las clases con las escuelas abiertas, después de un gran esfuerzo entre todos hicimos posible que chicos y chicas se reencuentren con sus compañeros/as y docentes. Esperamos que durante la vuelta a la presencialidad puedan recuperar y enriquecer lo aprendido el año pasado. Juntos, con el apoyo de las familias, y en nuestra querida escuela, nos quedan muchos desafíos por recorrer para seguir haciendo de la escuela el mejor lugar para crear futuro.



María Soledad Acuña
Ministra de Educación

En esta oportunidad les presentamos la colección Aprender en el Jardín y en Casa, que consiste en una recopilación de las propuestas elaboradas en los fascículos *Aprender en casa* para niños y niñas de 4 y 5 años unificados en un Tomo I, que pueden desarrollarse tanto en el Jardín como en casa. En este se incluyen juegos y propuestas para observar, experimentar, indagar, resolver, dibujar, leer y escribir.

Este material está pensado para un escenario en el que los niños y las niñas asistan de manera presencial al Jardín, pero que también puedan seguir aprendiendo en sus casas. Se incluyen juegos, historias y actividades con distintos niveles de complejidad para que puedan desarrollarse en diferentes momentos, considerando sus diversos conocimientos y posibilidades para abordarlas.

Podrán encontrar preguntas que orientan en cuanto al modo de acompañar y de despertar la curiosidad de niños y niñas. Verán que lo que está escrito en imprenta minúscula es para que lea el/la docente, la persona adulta o los/as hermanos/as mayores, y aquello que está en imprenta mayúscula es para que los niños y las niñas puedan leer por sí mismos/as o con acompañamiento.

En caso de que compartan algunas actividades en casa, les sugerimos:

- Invitar al niño o a la niña a escribir su nombre en letra imprenta mayúscula, en el recuadro diseñado para esto en la tapa del material.
- Preparar juntos/as una caja, una lata o una cartuchera con los elementos para trabajar: lápices, marcadores, tijera, goma de pegar, etc.
- Elegir un lugar donde guardar este cuadernillo y los útiles para que puedan encontrarlos cada vez que quieran continuar con las actividades o que tengan que llevarlos al jardín.
- Proponer un momento del día en el que se reúnan para leer el material, acompañándolo/a en la realización de las actividades.

Es importante que los/as puedan guiar y orientar, pero que, a su vez, les den tiempo para que tengan la posibilidad de explorar, probar, equivocarse y reintentar, es decir, no resolver por ellos/as.

Desde el Jardín se irán recuperando las producciones que cada uno/a realice junto con su familia de manera que pueda contar y socializar con su grupo de pares y con sus docentes.

Este material busca favorecer la continuidad entre el Jardín y los hogares, y es una invitación para que el/la docente pueda pensar en propuestas de enseñanza que amplíen o complementen las aquí presentadas.

Esperamos que, en el regreso a la presencialidad, los niños y las niñas disfruten de una gran variedad de espacios de juego y de aprendizaje, y que, a partir de las intervenciones docentes, puedan construir conocimientos que tengan en cuenta la diversidad de opiniones, posturas y puntos de vista.

DESCUBRIENDO TESOROS FAMILIARES

En esta actividad, invitarán al niño o a la niña a conocer algunos de los diferentes tipos de familias que existen en nuestra sociedad.

Enseñarle a valorar y a respetar desde la casa y el jardín esa diversidad, le permitirá sentirse reflejado/a, incluido/a y valorado/a.

Como irán viendo, todas las familias son distintas, cada una es única y particular.



Inviten al niño o a la niña a mirar las imágenes, descubrir diferentes familias y dibujar las familias que faltan.

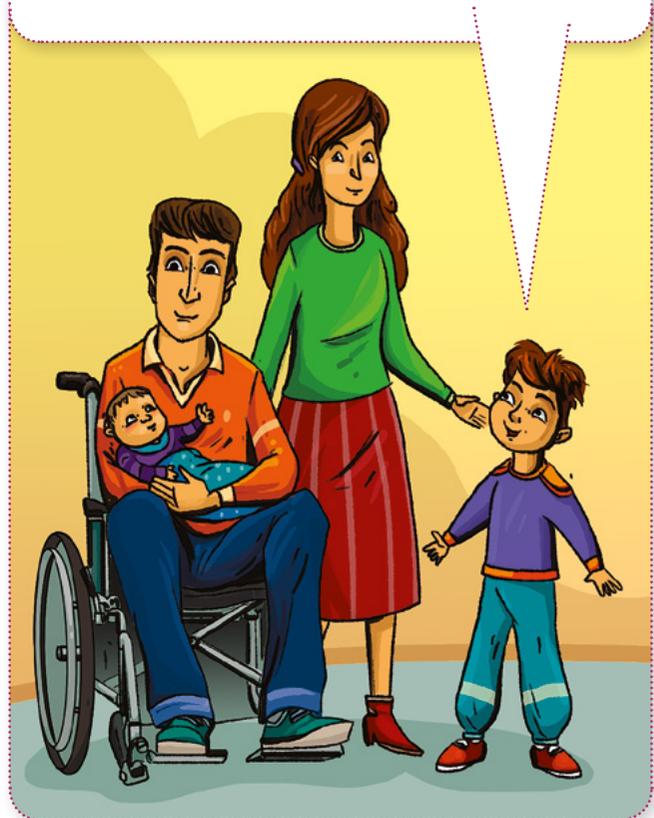
MI NOMBRE ES ANABELA

Tengo 5 años y vivo con mi mamá y mis dos perritas, Morena y Canela. Siempre que vuelvo a casa, Canela no para de saltar de la alegría.



MI NOMBRE ES LUCAS

Tengo 5 años y esta es mi familia. Hace muy poquito que tengo un hermanito. ¡Al fin llegó después de tanta espera!





MI NOMBRE ES NATALIA

Tengo 5 años. Vivo con mi mamá, mi papá, mis abuelos y mis tres hermanitos, dos son mellizos. Me divierto con ellos, aunque a veces nos peleamos por los juguetes.



DIBUJÁ A LA FAMILIA DE JAZMÍN.

MI NOMBRE ES JAZMÍN

Tengo 4 años y me encanta que mi papá me cuente historias y cuentos todas las noches.





MI NOMBRE ES GERO

Tengo 5 años. Mi papá y mi mamá están separados, viven en casas distintas. Algunos días vivo con mi mamá y otros con mi papá. ¡Ahhh... y tengo nuevos hermanitos en las dos casas!



MI NOMBRE ES EMMA

Esta es mi familia. Estoy aprendiendo a andar en bicicleta. Cada vez que pueden, mis papás me llevan al parque. ¡Ellos me dicen que ya falta muy poquito para que me anime sola!!



MI NOMBRE ES MARÍA

Ellos son mi mamá y mi papá. Querían tener hijos y no podían, por eso fueron a buscarme y me adoptaron. Ellos me dicen que, cuando llegué, la casa se llenó de alegría!



MI NOMBRE ES EMANUEL

Tengo 4 años. Vivo con mis dos mamás. A los tres nos encanta correr carreras.





DIBUJÁ A LA FAMILIA DE JUAN.



MI NOMBRE ES JUAN

Vivo con mi hermano Tomás,
mi abuelo y mi abuela. Me
gustan los mimos que me
hacen todas las mañanas
antes de despertarme para ir
al jardín!!

NOS PARECEMOS EN ALGUNAS COSAS
Y EN OTRAS SOMOS DIFERENTES.

¡MIREN SINO ESTAS FOTOS!

(...) NOS AYUDAMOS,
NOS ACOMPAÑAMOS,
A VECES NOS ENOJAMOS,
Y NOS QUEREMOS
TODOS LOS DÍAS.
Y SIEMPRE,
SEGUIMOS SIENDO
UNA FAMILIA...



Pueden escuchar el
extracto del cuento en
<https://bit.ly/3aAel09>

Adaptación de Elberger, M. y Repún, G. (2008).
Familia de todos los colores. Buenos Aires: Visor.





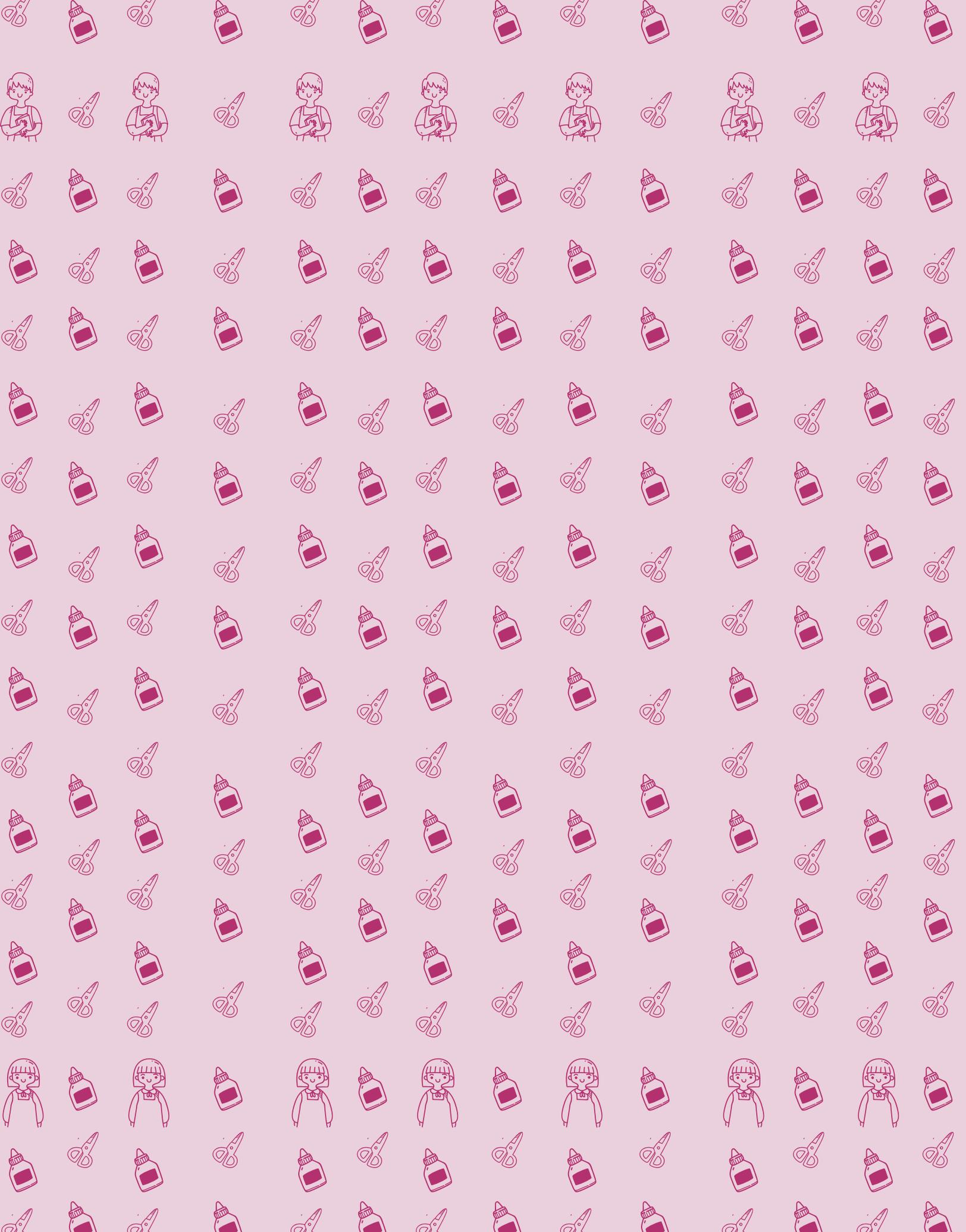
¿ALGUNAS DE LAS FAMILIAS QUE ESTÁN EN LAS POSTALES SE PARECEN A FAMILIAS QUE CONOCÉS? ¿LAS ENCONTRASTE? ¿CUÁLES SON? ¿Y TU FAMILIA CÓMO ES?

DIBUJÁ A TU FAMILIA



Inviten al niño o a la niña a completar los nombres de toda su familia debajo del dibujo. Pueden copiarlos o proponerle que intente escribir los nombres solo/a, como pueda. Luego ayúdenlo/a recortar el dibujo y a guardarlo en la caja que van a armar en la próxima página.







VAMOS A ARMAR LA CAJA DE TESOROS

Conversen con el niño o la niña sobre la diversidad de familias, siendo cada una especial con sus propios tesoros: sus integrantes, costumbres, momentos vividos, fotos de algún día especial, recetas de la/el abuela/o, juegos, un objeto de cuando eran bebés, etc.

Vamos a descubrir algunos tesoros de nuestra familia y guardarlos en una caja. Cuando vuelvan al jardín, podrán compartir con sus compañeros/as todo lo que allí fueron atesorando.

TE INVITAMOS A
BUSCAR UNA CAJA,
PUEDE SER DE ZAPATOS
O DE OTRO TIPO,
DECORALA COMO TE
GUSTE Y PONELE TU
NOMBRE, UNA FOTO
O COMO QUIERAS
IDENTIFICARLA.



Cada caja es única, pueden ayudar al niño o a la niña a agregarle todo aquello que sienta que la hace propia y que sea un objeto de juego. Le puede poner ventanas, puertas, hacer agujeros para espiar adentro...



ENCONTRANDO EL ÁRBOL DE MI FAMILIA

Inviten al niño o a la niña a elegir un nuevo tesoro familiar. ¿Cómo elegimos el árbol de nuestra familia? ¿Todos los árboles son iguales?

! Miren juntos/as las fotos de estos árboles: el palo borracho, la tipa, el gomero y el ceibo. También lean los datos curiosos de los ¿SABÍAS QUE...? de cada árbol.

Observen con el niño o la niña los círculos y explíquenle que se llaman “zoom” o “aumentos” y que sirven para ver más de cerca alguna parte del árbol. Inviten al niño o a la niña a copiar en los casilleros en blanco las partes de los árboles que falten.

PALO BORRACHO

TRONCO

HOJA

FLOR

FRUTOS

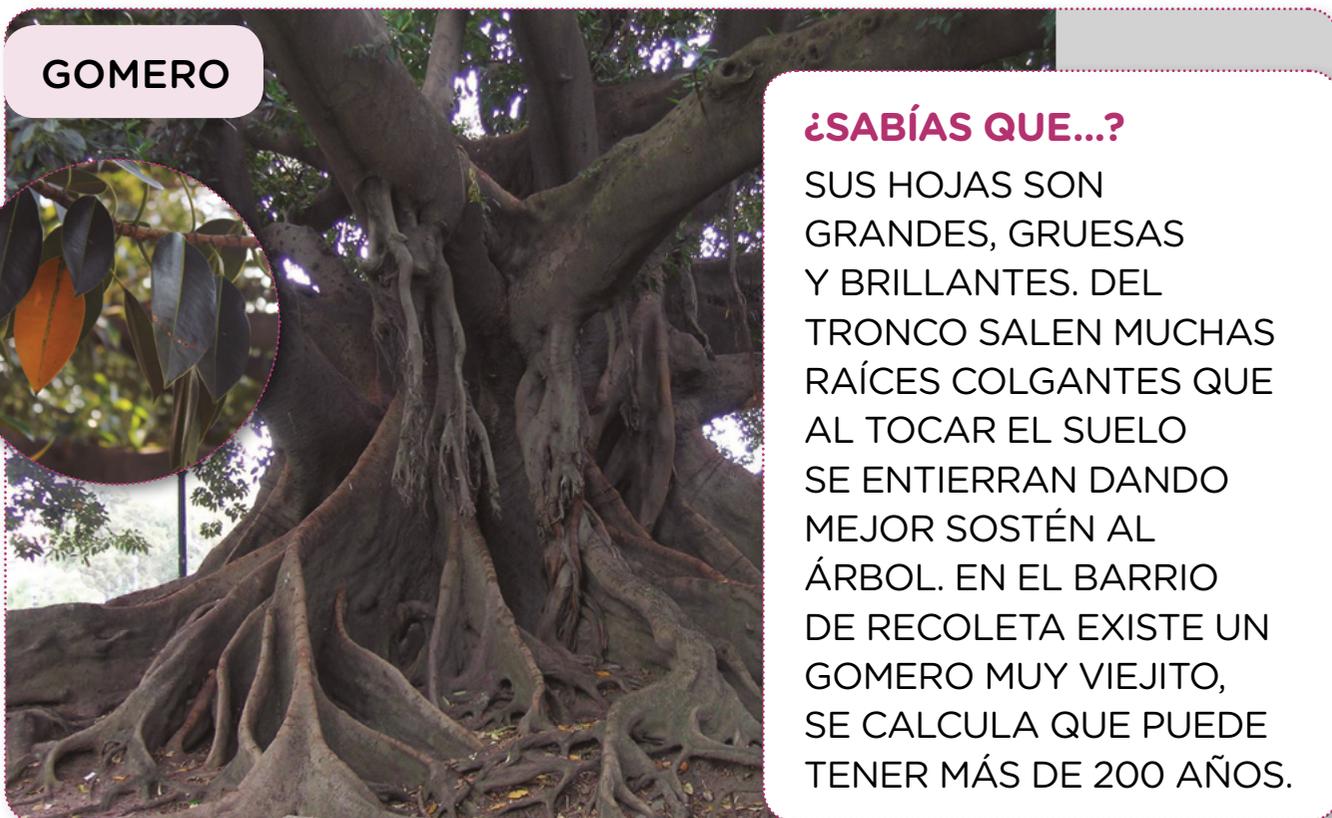




TIPA

¿SABÍAS QUE...?

LAS FLORES SON AMARILLAS Y LOS FRUTOS TIENEN UN “ALA” QUE LES PERMITE VOLAR CON EL VIENTO LLEVANDO LA SEMILLA LEJOS DE SU PLANTA MADRE. LA CORTEZA ES ARRUGADA Y DE COLOR GRIS OSCURO.

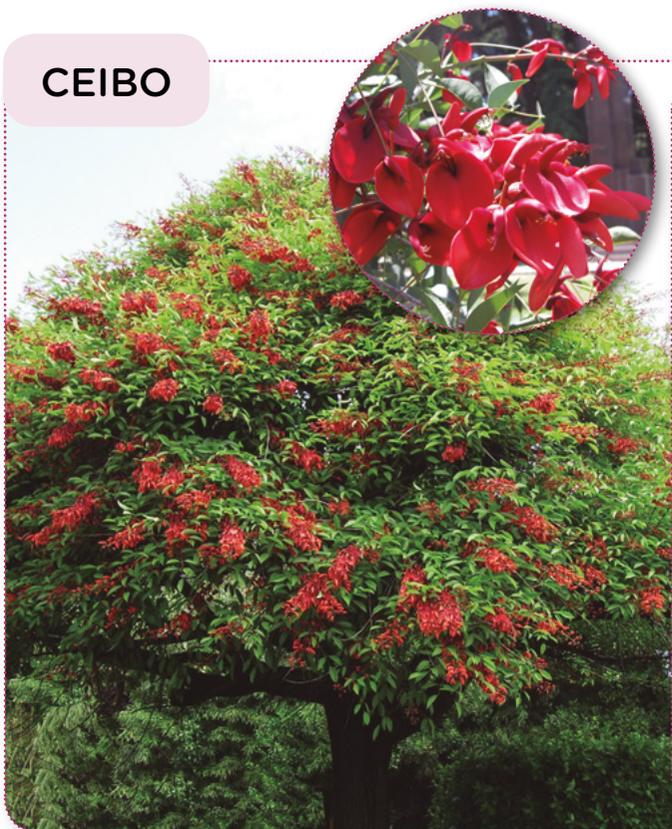


GOMERO

¿SABÍAS QUE...?

SUS HOJAS SON GRANDES, GRUESAS Y BRILLANTES. DEL TRONCO SALEN MUCHAS RAÍCES COLGANTES QUE AL TOCAR EL SUELO SE ENTIERRAN DANDO MEJOR SOSTÉN AL ÁRBOL. EN EL BARRIO DE RECOLETA EXISTE UN GOMERO MUY VIEJITO, SE CALCULA QUE PUEDE TENER MÁS DE 200 AÑOS.

CEIBO



¿SABÍAS QUE...?

SUS FLORES SON DE COLOR ROJO INTENSO Y SON MUY VISITADAS POR LOS COLIBRÍES Y MOSCARDONES, YA QUE TIENEN UN LÍQUIDO DULCE EN SU INTERIOR. LA FLOR DEL CEIBO ES LA FLOR NACIONAL, ES DECIR, LA FLOR DE ARGENTINA, NUESTRO PAÍS. EN LA PLAZA LAVALLE EXISTE UN CEIBO MUY ANTIGUO QUE TIENE MÁS DE 140 AÑOS.

LOS ÁRBOLES SON PLANTAS QUE TARDAN MUCHÍSIMO EN CRECER Y SU TALLO, QUE EMPIEZA SIENDO VERDE, SE VUELVE DURO Y DE COLOR MARRÓN.

¿EN QUÉ SE PARECEN TODOS LOS ÁRBOLES?

Inviten al niño o a la niña a que cuente qué tienen de parecido y de diferente estos árboles, pueden ayudarlo/a con estas preguntas: ¿miraste la forma de las flores? ¿Y los colores? ¿La forma, el color y el tamaño de las hojas? ¿Cómo serán las cortezas? ¿Serán ásperas, frías? ¿Y las raíces? ¿Cómo serán? Durante los próximos paseos que realicen, pueden llevar estas imágenes para ver si encuentran algunos de estos árboles y propongan al niño o a la niña que haga un dibujo de un árbol que le guste. Otra opción es invitarlo/a a mirar por la ventana y averiguar qué árboles están cerca de casa.



DIBUJO EL ÁRBOL QUE ENCONTRÉ EN MI PASEO O QUE VI A TRAVÉS DE MI VENTANA.



Ayuden al niño o a la niña a dibujar un árbol teniendo en cuenta todos los detalles como “científico/a”:

- Pídanle que dibuje el suelo para hacer las raíces por debajo y el tronco por encima.
- Miren juntos/as y conversen sobre como dibujar las formas de las ramas y de las hojas.
- Recuérdenle que el dibujo no es de un cuento, por eso no tiene ojos, ni boca, ni partes humanas.



ARMANDO EL ÁRBOL DE MI FAMILIA



Ahora que saben mucho sobre los árboles, podrán crear el suyo. Inviten al niño o a la niña a buscar materiales reciclables que tengan en casa, botellas de plástico, tubos de papel, hojas. Construyan con todo eso el árbol de su familia.



Pídanle al niño o a la niña que les dicte la información para completar las tarjetas de la página 17 y luego córtelas. Inviten a que llame a sus familiares y les pregunte cuál era su juego favorito y cómo se juega. Al finalizar, podrán colgarlas de las ramas del árbol.

AHORA ELEGÍ EL JUEGO QUE MÁS TE GUSTE PARA JUGARLO.
DESPUÉS GUARDÁ ESTE ÁRBOL EN TU CAJA DE TESOROS.
CUANDO LLEGUES AL JARDÍN, CONTALES A TUS AMIGOS/AS A QUÉ JUEGA TU FAMILIA PARA PODER JUGAR JUNTOS/AS.



JUEGO FAVORITO:

.....

ME LO ENSEÑÓ:

.....

CÓMO SE JUEGA:

.....

.....

.....

.....

JUEGO FAVORITO:

.....

ME LO ENSEÑÓ:

.....

CÓMO SE JUEGA:

.....

.....

.....

.....

JUEGO FAVORITO:

.....

ME LO ENSEÑÓ:

.....

CÓMO SE JUEGA:

.....

.....

.....

.....

JUEGO FAVORITO:

.....

ME LO ENSEÑÓ:

.....

CÓMO SE JUEGA:

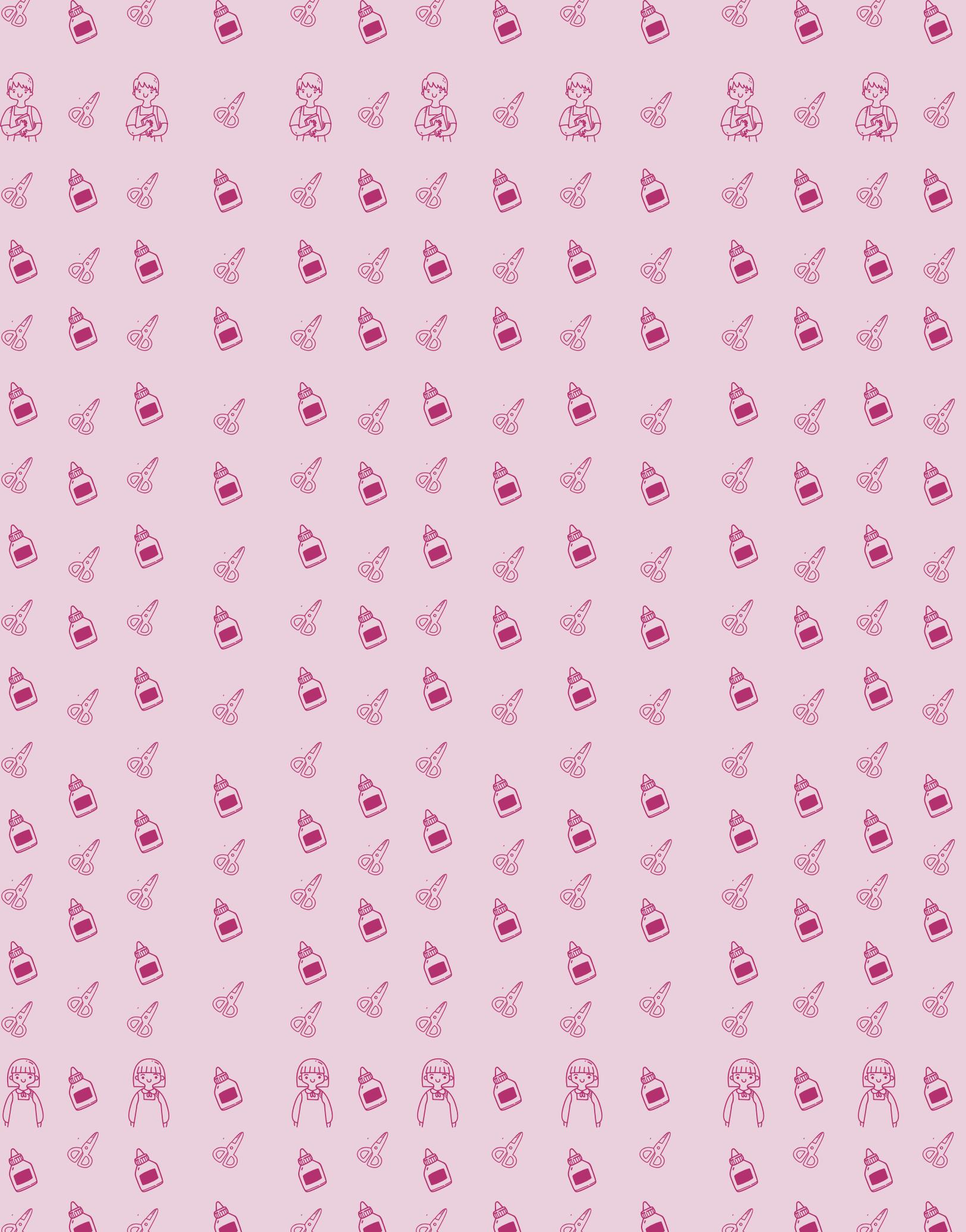
.....

.....

.....

.....





¿SE ANIMAN A SALIR SIN SALIR?

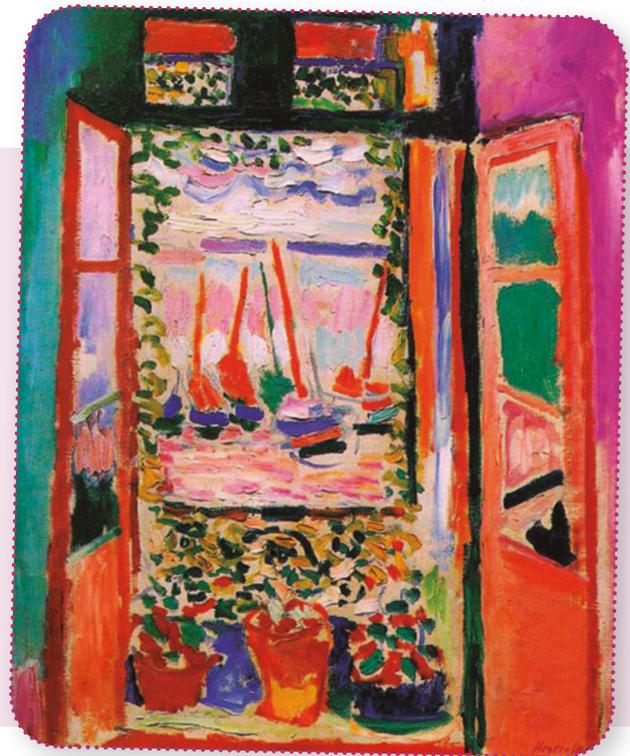


Inviten al niño o a la niña a salir un ratito pero jugando desde adentro. La ventana es como un gran cuadro que se mueve, que despierta la imaginación, que atrapa la atención, que nos invita a imaginar.

RECORRAN LA CASA Y BUSQUEN UNA VENTANA.

Lean este poema de un autor anónimo (alguien que no lo firmó) para empezar:

AUNQUE LA VENTANA
ES LA MISMA, NO TODOS
LOS QUE SE ASOMAN VEN
LAS MISMAS COSAS:
LA VISTA DEPENDE
DE LA MIRADA.



¿SABÍAS QUE...?

EL AUTOR DE ESTE CUADRO SE LLAMA HENRI MATISSE Y PINTÓ VARIOS CUADROS DESDE LA VENTANA PORQUE LA LLUVIA NO LO DEJABA SALIR PARA PINTAR LOS PAISAJES.

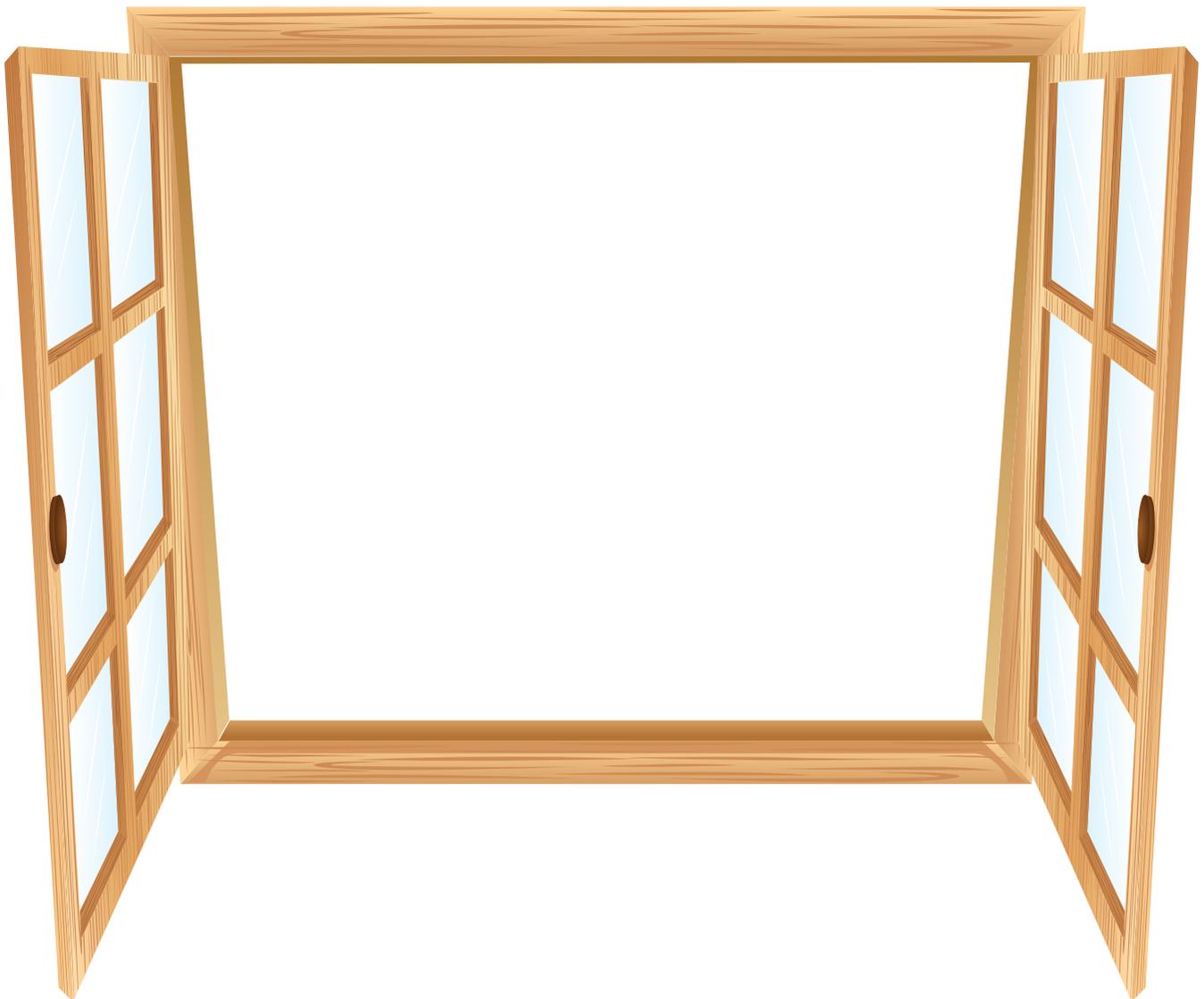




TE INVITAMOS A MIRAR POR LA VENTANA DE TU CASA Y
DESCUBRIR COSAS NUEVAS. ¿TE ANIMÁS A DIBUJAR LO QUE TE
GUSTARÍA VER?



Los/as adultos/as pueden acompañar este momento haciendo algunas preguntas: ¿qué colores vas a usar? ¿Te gusta dibujar mientras escuchás música? ¿Preferís dibujar en silencio o hablar mientras dibujás? ¿Y si pintás con los ojos cerrados para imaginártelo mejor? ¿Cómo sería pintar en cámara lenta? ¿Cómo pintarías los sonidos?





A JUGAR DESDE LA VENTANA

• **Veo, veo**

Pueden jugar dos o más integrantes de la familia. Quien mira por la ventana, el/la MIRADOR/A, elige un objeto y no dice cuál eligió, solo dice el color. Los/as demás deben adivinar cuál es.

Para empezar a jugar, se dice:

MIRADOR/A: Veo, veo.	FAMILIAR: ¿Qué ves?
M: Una cosa.	F: ¿Qué cosa?
M: Maravillosa.	F: ¿De qué color?
M: Color, color... (y dice el color del objeto que eligió).	F: (Dice objetos de ese color hasta que adivina.)

• **Adivina, adivinador**

Ahora van a elegir un objeto, pero esta vez no van a decir el color. El resto tiene que adivinar qué objeto es preguntando: “¿Es un animal?”, “¿Es rojo?”. Siguen preguntando hasta adivinar.

• **Dígalo dibujando**

Un/a integrante de la familia se acerca mucho a la ventana y expulsa su aliento haciendo que se empañe el vidrio. Rápido, realiza un pequeño dibujo. Los/as demás tienen que adivinar qué dibujó.

• **¿Quién es?**

Ahora serán inventores/as de historias. Los/as invitamos a elegir a una persona que pase por delante de la ventana. Pueden imaginar: cómo se llama, cuántos años tiene, a qué le gusta jugar y por qué, con quién se va a encontrar, entre otras posibilidades.





LOS ESPACIOS DE ENCUENTRO Y JUEGO: LAS RONDAS



¿SABÍAS QUE...?

HACE MUCHOS, MUCHOS AÑOS, LAS COMUNIDADES SE REUNÍAN EN RONDAS PARA INVOCAR A LOS DIOSES, HACER PEDIDOS A LA NATURALEZA, COMPARTIR LA COMIDA, ENTRE OTRAS COSTUMBRES.

HOY LO HACEN PARA CHARLAR EN UNA RONDA DE MATES, POR EJEMPLO, O EN EL JARDÍN PARA SALUDARSE Y CONTARSE COSAS CUANDO LLEGAN, TAMBIÉN PARA CONTAR CUENTOS, COMPARTIR HISTORIAS Y PARA JUGAR.

HISTORIAS PARA COMPARTIR

Todas las familias tienen alguna linda historia para compartir.



Inviten al niño o a la niña a escribirlas juntos/as y guardarlas en la caja de los tesoros para leerlas cada vez que quieran.

HAGAN UNA RONDA PARA DISFRUTAR DE ESAS LINDAS HISTORIAS FAMILIARES QUE LES GUSTA RECORDAR.



JUGAMOS A LAS RONDAS



La ronda también nos abre un espacio para jugar, cantar y bailar. Puede ser de dos personas o de muchas más, hay que tomarse de las manos y formar un círculo. Luego, comenzamos a girar todos y todas para el mismo lado o la misma dirección.

¿SE ANIMAN A ORGANIZAR UNA RONDA? ¿PARA QUÉ LADO EMPIEZAN A GIRAR? ¿PUEDEN GIRAR PARA EL OTRO LADO? ¿CÓMO HACEMOS UNA RONDA SIN TOMARNOS DE LAS MANOS?



MIENTRAS ARMAN LA RONDA, PUEDEN CANTAR:

**VAMOS A HACER UNA RONDA,
REDONDA COMO UNA PIZZA.
YO LE PONGO ACEITUNAS
Y VOS LE PONÉS LA RISA.**



Pueden escuchar la canción en <https://bit.ly/3kW5b2x>





Pueden escuchar
la canción en
<https://bit.ly/325COXi>

- **Juguemos en el bosque mientras el lobo no está**

Un/a integrante de la familia será el lobo. Los/as demás hacen una ronda. El lobo se queda alejado y escondido.

Giran en ronda y cantan: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ. ¿LOBO ESTÁ?”.

El lobo contesta con voz gruesa: “NO, ME ESTOY CEPILLANDO LOS DIENTES”.

Giran en ronda y cantan: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ. ¿LOBO ESTÁ?”.

El lobo contesta con voz gruesa: “NO, ME ESTOY PONIENDO LOS ZAPATOS”.

Giran en ronda y cantan: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ. ¿LOBO ESTÁ?”.

El lobo contesta con voz gruesa: “NO, ME ESTOY PONIENDO LA CAMPERA”.

Giran en ronda y cantan: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ. ¿LOBO ESTÁ?”.

Cuando el lobo está totalmente listo contesta: “iiiiSÍ!!!! ESTOY”, y sale a correr a los/as integrantes de la ronda. Quien es atrapado/a se convierte en lobo y quien fue lobo va a la ronda.





UN POEMA PARA APRENDER EN FAMILIA

MIS TESOROS

CON MIS AMIGAS Y AMIGOS
NOS PONEMOS A BUSCAR
TESOROS FAMILIARES
QUE NOS INVITAN A JUGAR.

HAY HISTORIAS, RECETAS Y CANCIONES
QUE PODEMOS DISFRUTAR.

HAY ALEGRÍAS, ALGUNOS ENOJOS
Y DESEOS DE VOLVERNOS A ABRAZAR.

GUARDEMOS NUESTROS TESOROS,
PARA REÍR, BAILAR Y JUGAR.
Y ABRAMOS NUESTRAS CAJAS
CUANDO TODOS JUNTOS NOS VOLVAMOS A ENCONTRAR.



Pueden escuchar
el poema en
<https://bit.ly/2Q1nMMu>





UNA HISTORIA PARA LEER Y DISFRUTAR

Queremos compartir un cuento llamado “El nabo gigante” para que lean y disfruten. Pueden preparar un momento especial para la lectura. Antes de comenzar a leer, sugerimos que comenten con el/la niño/a que este es un cuento popular anónimo de la antigua Rusia y que fue recopilado hace mucho tiempo por el escritor Alexei Tolstoi.

¿SABÍAS QUE...?

Los nabos son plantas que se comen en sopas, y con sus raíces también se preparan ensaladas. Antiguamente, en Rusia, eran hortalizas muy fáciles de conseguir y sencillas para cocinar.

Por esta razón, en ese país se decían frases como “esto es más fácil que cocinar un nabo”.

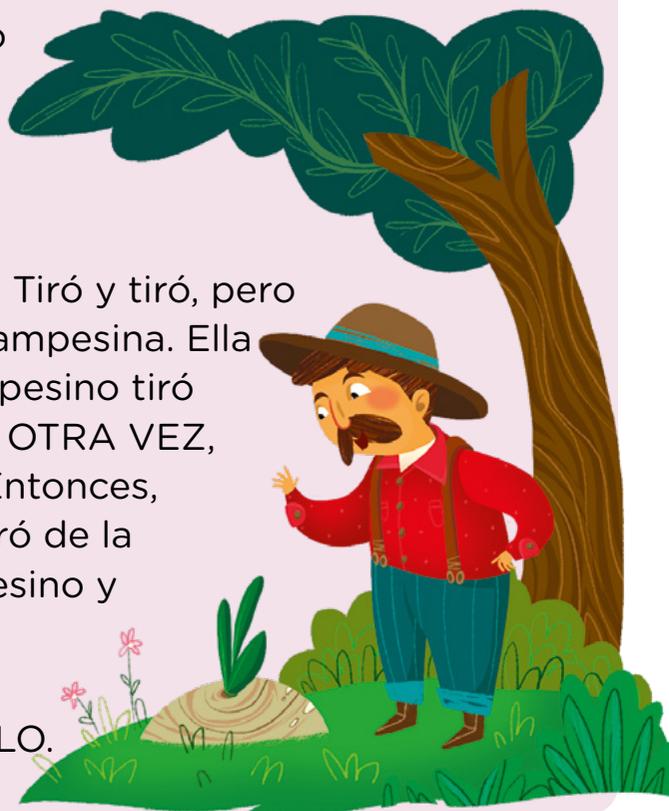


EL NABO GIGANTE

Había una vez un campesino que plantó un nabo chiquito y le dijo: “CRECE, CRECE, NABITO. ¡CRECE DULCE! CRECE, CRECE, NABITO, ¡CRECE FUERTE!” Y el nabo creció dulce, fuerte y enorme.

Un día, el campesino fue a arrancarlo. Tiró y tiró, pero no pudo sacarlo. Entonces, llamó a la campesina. Ella tiró de la cintura del campesino. El campesino tiró del nabo. TIRARON Y TIRARON UNA Y OTRA VEZ, PERO NO PUDIERON ARRANCARLO. Entonces, la campesina llamó a la vaca. La vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo.

TIRARON Y TIRARON UNA Y OTRA VEZ, PERO NO PUDIERON ARRANCARLO.





vaca llamó a los dos cerdos. Los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. TIRARON Y TIRARON UNA Y OTRA VEZ, PERO NO PUDIERON ARRANCARLO. Entonces, los dos cerdos llamaron a los tres gatos. Los tres gatos tiraron de los dos cerdos, los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. TIRARON Y TIRARON UNA Y OTRA VEZ, PERO NO PUDIERON ARRANCARLO. Entonces, los tres gatos llamaron a las cuatro gallinas. Las cuatro gallinas tiraron de los tres gatos, los tres gatos tiraron de los dos cerdos, los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. TIRARON Y TIRARON UNA Y OTRA VEZ, PERO NO PUDIERON ARRANCARLO. Entonces, las cuatro gallinas llamaron a los cinco gansos.

Los cinco gansos tiraron de las cuatro gallinas, las cuatro gallinas tiraron de los tres gatos, los tres gatos tiraron de los dos cerdos, los dos cerdos tiraron de la vaca, la vaca tiró de la campesina, la campesina tiró del campesino y el campesino tiró del nabo. TIRARON Y TIRARON UNA Y OTRA VEZ, PERO NO PUDIERON ARRANCARLO. Entonces, los cinco gansos llamaron a los seis ratones. Y tiraron y tiraron y tiraron con todas sus fuerzas hasta que por fin...

¡Arrancaron el nabo! ¡Y qué maravilla era aquel nabo! Más tarde, hicieron con él una rica sopa, y hubo suficiente para el campesino, para la campesina, para la vaca, para los cerdos, para los gatos, para las gallinas, para los gansos y para ratones...



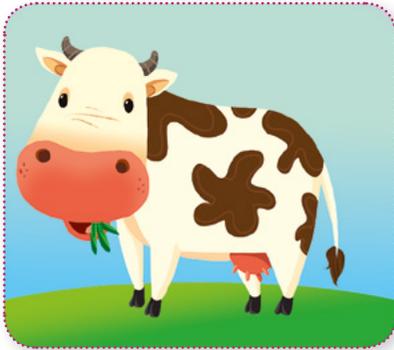
Comenten con el/la niño/a qué le pareció el cuento y por qué cree que, finalmente, pudieron arrancar el nabo.



UNÍ LOS CARTELES CON LOS NOMBRES DE LOS ANIMALES A LOS DIBUJOS QUE CORRESPONDAN.



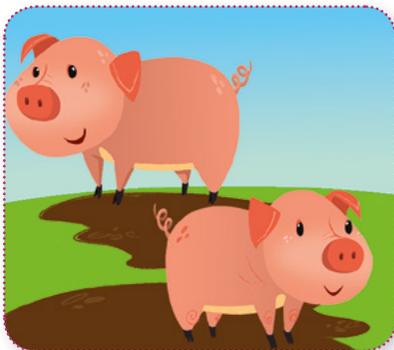
Recuerden darle tiempo al niño o a la niña para que busque pistas en los carteles escritos y encuentre a qué animal se refieren.



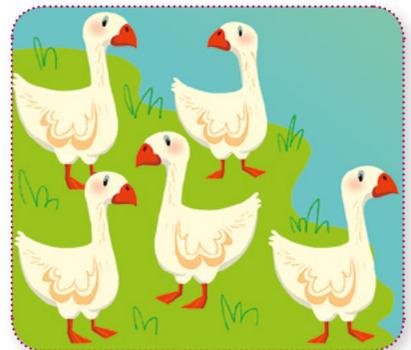
GATOS



VACA



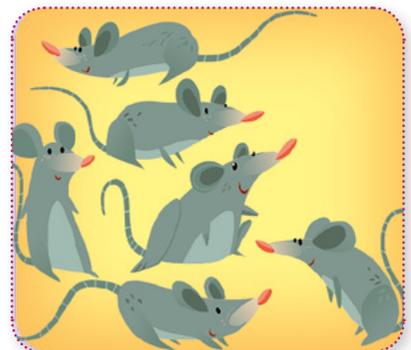
RATONES



GANSOS



GALLINAS

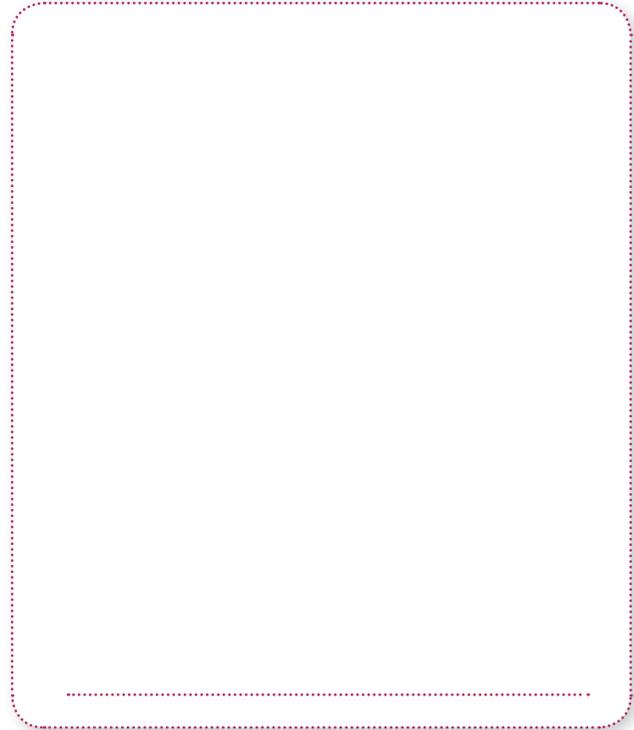
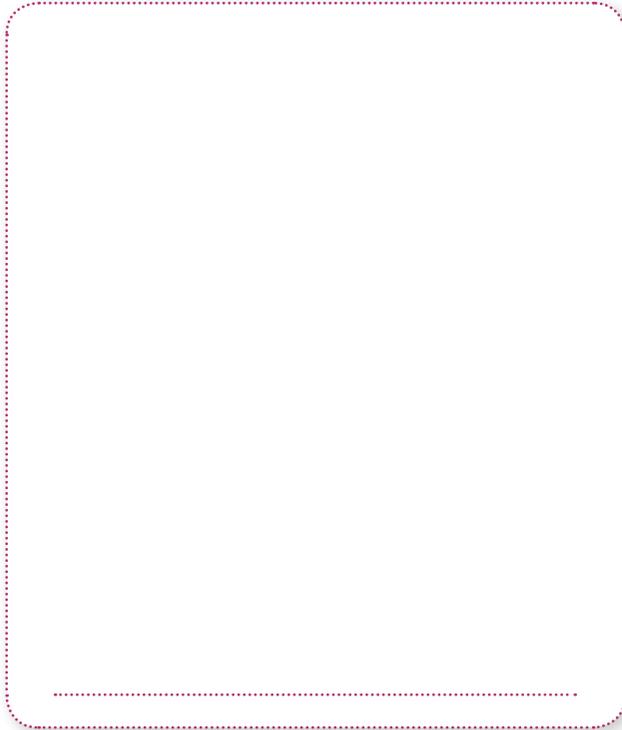


CERDOS

MIRÁ LOS DIBUJOS Y ANOTÁ LA CANTIDAD DE ANIMALES QUE AYUDARON A ARRANCAR EL NABO. ESCRIBÍ EL NÚMERO QUE CORRESPONDE (1, 2, 3, 4, 5, 6) AL LADO DE CADA NOMBRE.



FALTAN LOS DIBUJOS DE DOS PERSONAJES. ESCUCHÁ OTRA VEZ EL CUENTO PARA SABER QUIÉNES SON. LUEGO DIBUJALOS Y ESCRIBÍ CÓMO SE LOS NOMBRA EN EL CUENTO.



LOTERÍA DE NOMBRES

Pueden jugar a la lotería con sus nombres. Lean juntos/as las instrucciones para jugar.

1. ESCRIBIR CARTELES CON LOS NOMBRES DE LOS PARTICIPANTES EN IMPRENTA MAYÚSCULA.
2. PEGAR LAS LETRAS DE LA PÁGINA 47 EN UN CARTÓN. LUEGO RECORTARLAS Y COLOCARLAS EN UNA BOLSA. 
3. SACAR, POR TURNOS, UNA LETRA DE LA BOLSA. SI LA CONOCEN, DIGAN SU NOMBRE. QUIENES LA TENGAN EN SU CARTEL, LE COLOCAN UN POROTO O UN PAPELITO.
4. EL/LA JUGADOR/A QUE PRIMERO COMPLETE TODAS LAS LETRAS DE SU NOMBRE ANOTA UN PUNTO.
5. GANA QUIEN OBTENGA MÁS PUNTAJE LUEGO DE TRES PARTIDAS.





ESCRIBIR CON LETRAS MÓVILES

Propongan que el/la niño/a use las letras que recortaron para armar su propio nombre mirando el cartel que hicieron en la lotería. Es importante darle tiempo. Más adelante, puede componer nombres de familiares, amigos/as, etc. También pueden animarlo/a a reproducirlos sin el cartel a la vista.

A DESCUBRIR ADIVINANZAS DE ANIMALES

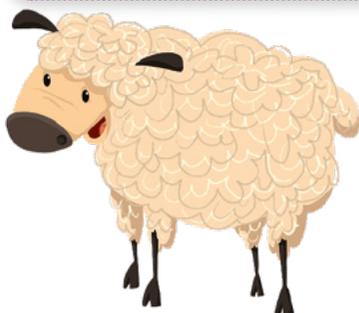
Lean las adivinanzas y, en cada caso, que el/la niño/a escriba los nombres, sin esperar que lo haga con todas las letras que van, ni que estén ordenadas. Lo importante es que ensaye modos de escribir. Los dibujos pueden ser una pista.

OREJAS LARGAS, RABO CORTITO,
CORRO Y SALTO MUY LIGERITO.
¿QUIÉN SOY?

EN LO ALTO VIVE,
EN LO ALTO MORA,
EN LO ALTO TEJE, LA TEJEDORA.

VUELO ENTRE LAS FLORES,
VIVO EN UNA COLMENA,
FABRICO MIEL Y TAMBIÉN CERA.
¿QUIÉN SOY?

DOY LANA
Y PARA HABLAR DIGO "BEEE".
SI NO ADIVINÁS MI NOMBRE,
NUNCA TE LO DIRÉ.



Compartimos el cuento “Los tres cerditos” para que lean y disfruten.



LOS TRES CERDITOS

En el corazón del bosque vivían tres cerditos con su mamá. En el bosque también vivía un lobo que buscaba una presa y le gustaba comer cerditos.

El cerdito más grande, que era muy trabajador, decidió que tenían que construirse casas para poder estar a salvo del lobo.

El cerdito más pequeño armó su casa con paja para hacerla lo antes posible y poder ir a jugar. El del medio, al ver que su hermano menor ya había terminado, construyó rápido una casa de madera para ir a jugar con él. El mayor se tomó muy en serio el trabajo, tardó un poco más que sus hermanos y la hizo de ladrillos.

El lobo salió de una arboleda y asustó al cerdito pequeño, que corrió hasta su casa de paja y cerró la puerta justo a tiempo.

El lobo gritó: —¡CERDITO, CERDITO, DEJAME ENTRAR!

Y el cerdito le dijo: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!

El lobo respondió: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

Entonces, el lobo sopló y sopló, y la casa de paja se derrumbó. El cerdito volvió a salir corriendo asustado y se refugió en la casa de su hermano del medio. Los dos se abrazaron temblando y escucharon que golpeaban a la puerta, y que el lobo gritaba: —¡CERDITOS, CERDITOS, DÉJENME ENTRAR!

Y el cerdito del medio contestó: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!

El lobo respondió: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

Entonces, el lobo sopló y sopló y no pasó nada. Juntó más fuerzas y volvió a soplar, y la casa de madera también se derrumbó. Los dos cerditos corrieron muy rápido a la casa de su hermano mayor. Los tres se abrazaron temblando y escucharon que golpeaban a la puerta y que el lobo gritaba: —¡CERDITOS, CERDITOS, DÉJENME ENTRAR!

Y el cerdito mayor contestó asustado: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!



El lobo respondió: —ISOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

El lobo sopló y sopló, y la casa de ladrillos no se movió. El lobo volvió a juntar fuerzas para soplar. Y sopló y sopló y sopló... pero la casa no se movió. Entonces, se puso a dar vueltas, buscando por dónde entrar a la casa. Encontró una escalera y se subió al techo. Mientras tanto, el cerdito mayor puso leña y una olla con agua a calentar en el hogar que daba a la chimenea. Cuando el lobo descendió por el interior de la chimenea cayó dentro de la olla con agua hirviendo.

El lobo escapó de ahí a los saltos y dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el bosque, y nunca más volvió a comer cerditos.





¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

Después de escuchar el cuento “Los tres cerditos”, pueden conversar con el/la niño/a sobre la base de estas preguntas: ¿qué te pareció el cuento?, ¿por qué el lobo no pudo derribar la casa del tercer cerdito? A partir de su respuesta, le pueden contar qué parte les gustó. También es posible preguntar: ¿cómo se sintieron los cerditos cuando el lobo apareció, y al final? ¿pensaste que el cuento iba a terminar diferente?, ¿cómo? ¿Y si inventamos otro final?



Buscamos que el/la niño/a avance en la interpretación de la historia y, además, cuente lo que sintió durante el relato.

Otro día pueden representar el cuento y dramatizar con títeres los diferentes diálogos, lo que decía cada uno y jugar a repetirlo:

LOBO: —¡CERDITO, CERDITO, DEJAME ENTRAR!

CERDITO: —¡NO, NO, LOBO! ¡NO TE ABRIRÉ!

LOBO: —¡SOPLARÉ, SOPLARÉ Y TU CASA DERRIBARÉ!

Se pueden divertir haciendo caras, e imitar voces para interpretar al lobo y a los cerditos.

Otra posibilidad es armar títeres para dramatizar el cuento.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

Es posible comenzar con estas preguntas:

¿Qué materiales podemos utilizar para hacer los títeres? ¿Cómo hacemos para diferenciar a cada cerdito? ¿Qué materiales vamos a utilizar para hacer las casas? ¿Son todas del mismo tipo? ¿Buscamos objetos en casa para poder armarlos?

Estas son algunas ideas para utilizar objetos que tengan en sus casas:

MATERIALES

- ROLLOS DE PAPEL HIGIÉNICO.
- MEDIAS VIEJAS.
- BOLSAS DE PAPEL.
- TELA, LANA, BOTONES.
- TAPITAS.
- REVISTAS, DIARIOS, PAPELES DE COLORES.
- ADHESIVO VINÍLICO, TÉMPERAS, LÁPICES O MARCADORES DE COLORES.
- CAJAS DE CARTÓN.
- VASOS, BOTELLAS DESCARTABLES, LATAS, CUCHARAS DE MADERA, BROCHES.





CUANDO TENGAS LOS TÍTERES ARMADOS, PODÉS PENSAR EN UN NOMBRE PARA CADA UNO DE LOS PERSONAJES Y ESCRIBIRLOS.

Empty rounded rectangular box for writing a character name.

Empty rounded rectangular box for writing a character name.

Empty rounded rectangular box for writing a character name.

Empty rounded rectangular box for writing a character name.

DECOREN Y ORGANICEN JUNTOS EL LUGAR DONDE VAN A REALIZAR LA OBRA DE TÍTERES.



JUGAMOS A LA PIZZERÍA

Como los niños y las niñas disfrutaban mucho interpretar distintos roles, les proponemos que se transformen en pizzeros y pizzeras para festejar el final del cuento, y preparen una rica pizza.

Les sugerimos conversar y recordar todo lo que conocen y saben sobre las pizzerías. ¿Qué personas trabajan en una pizzería? Algunas ideas: mozos/as, cajero/a, comensales, cocinero/a, pizzero/a, entre otras. ¿Qué cosas habrá en una pizzería? Los/Las invitamos a pensar y a escribir el nombre para su pizzería.

PIZZERÍA



¡LES TRAEMOS UNA RECETA DE UNA PIZZA DE PAPA!

IMPORTANTE: ANTES DE COMENZAR
HAY QUE LAVARSE LAS MANOS.



RECETA

INGREDIENTES

- 2  DE HARINA 000.
- 1  DE SAL.
- 1  DE AGUA TIBIA.
- 1  SOBRES DE LEVADURA.
- 3 .
- 4  DE ACEITE.
- 1  DE AZÚCAR.
-  DE RALLAR.
-  ORÉGANO O ROMERO.

PASOS

1. COLOCAR LA LEVADURA, EL AGUA Y EL AZÚCAR EN UNA .
2. MEZCLAR HASTA QUE SALGAN BURBUJITAS.
3. TAPAR Y DEJAR QUE SUBA LA MEZCLA.
4. MEZCLAR LA HARINA Y LA SAL EN UN .
5. HACER UN HUECO EN EL CENTRO Y AGREGAR LA MEZCLA DE LA .
6. UNIR PARA FORMAR UNA MASA Y AGREGAR EL ACEITE.
7. HACER UN BOLLO Y ESPERAR 15 MINUTOS.



8. HACER DOS BOLLOS Y ESTIRAR.

9. CORTAR LAS  BIEN FINITAS Y PASARLAS POR ACEITE Y ORÉGANO O ROMERO.

10. PONER LAS  Y EL  ARRIBA DE LA .

11. COCINAR EN  FUERTE 15 MINUTOS.



La persona adulta es quien se encarga del horno y de controlar el tiempo de cocción de la pizza. La propuesta es que el/la niño/a entienda el proceso y participe en la elaboración.

MIENTRAS SE COCINA LA PIZZA, PODÉS ARMAR TU PIZZERÍA: SILLAS, MESA Y MANTEL. ¿QUÉ MÁS?

ARMEN UN CARTEL CON LO QUE VAN A OFRECER EN EL MENÚ:

MENÚ



Five horizontal dotted lines for writing the menu items.

¡ESPERAMOS QUE DISFRUTEN DE LA PIZZA DE PAPA!

Ahora les proponemos varios juegos con dados y tableros. Disfruten jugando y aprendiendo juntos/as.

! Es importante darle tiempo al niño o a la niña para mirar los dados y para responder. A los 4 y 5 años cuesta respetar las reglas y es posible que las cambie en su beneficio. Por eso es importante no enojarse, recordarlas y jugar varias veces al mismo juego.

✂ ANTES DE COMENZAR A JUGAR, PEGUEN LOS DADOS DE LA PÁGINA 45 EN UN CARTÓN O EN UNA CARTULINA. LUEGO RECÓRTENLOS Y ÁRMENLOS.

MINIGENERALA 1

! Para que el/la niño/a se familiarice con el dado, tírenlo varias veces y nombren con él/ella el número que sale.

Es importante leer las indicaciones en voz alta para que todos/as aprendan las reglas.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- EL DADO 1.
- EL TABLERO 1.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.

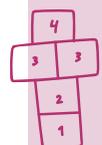


TABLERO 1	JUGADOR/A	JUGADOR/A	JUGADOR/A

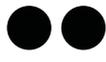
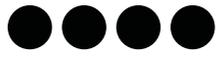




3
6



TABLERO 1

	JUGADOR/A	JUGADOR/A	JUGADOR/A
			
			
			
			
			
			

¿CÓMO JUGAMOS?

- INVITAMOS A JUGAR A UN/A HERMANO/A O A UNA PERSONA ADULTA. PODEMOS SER DOS O MÁS JUGADORES/AS.
- COLOCAMOS EL TABLERO, EL DADO Y LAS FICHAS EN EL MEDIO.
- CADA JUGADOR/A ESCRIBE SU NOMBRE EN EL TABLERO Y ENTRE TODOS/AS DECIDIMOS QUIÉN COMIENZA A JUGAR.
- GANA QUIEN COMPLETA PRIMERO EL TABLERO.



TIRÉ EL DADO Y SALIÓ . PONGO LA FICHA EN EL CASILLERO .

TIRO EL DADO Y SALE EL . EL CASILLERO YA TIENE UNA FICHA, ENTONCES, PASO EL DADO A OTRO/A JUGADOR/A.





3
6



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?
- ✓ ¿Cuál es el valor que salió en el dado? ¿Ese casillero está ocupado?
- Si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en el dado para ganar?

Después de jugar varias veces a la Minigeneral 1, pueden seguir con la Minigeneral 2. Es posible que los/as niños/as necesiten ayuda para reconocer los números.

MINIGENERAL 2

¿QUÉ NECESITAMOS?

- EL DADO 1.
- EL TABLERO 2.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.

TABLERO 2

	JUGADOR /A	JUGADOR /A	JUGADOR /A
1			
2			
3			
4			
5			
6			



¿CÓMO JUGAMOS?

- DE LA MISMA FORMA QUE LA MINIGENERALA 1.



SI AL TIRAR EL DADO SALE
COLOCO UNA FICHA EN EL
CASILLERO 6.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Antes de comenzar a jugar:
 - ✓ ¿Dónde está el número 4 en el tablero? ¿Cuál es el número 6?

- ✓ Si sale , ¿en dónde hay que poner la ficha?

- Durante el juego, si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en el dado para ganar?
- Después de jugar:
 - ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?

Luego de haber jugado reiteradas veces a la Minigenerala 2, pueden seguir con la Minigenerala 3.

MINIGENERALA 3

¿QUÉ NECESITAMOS?

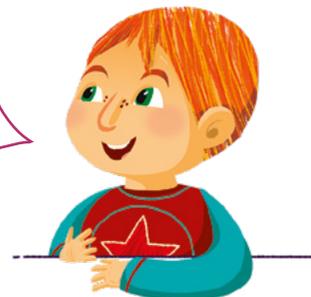
- EL DADO 2.
- EL TABLERO 1.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.

3
6

¿CÓMO JUGAMOS?

- DE LA MISMA FORMA QUE LA MINIGENERALA 1.

SI AL TIRAR EL DADO SALE **2**
COLOCO UNA FICHA EN
EL CASILLERO ●●.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Antes de comenzar a jugar:
 - ✓ ¿Sabés el número que salió en el dado? ¿Qué número es? ¿Dónde está ese número en el tablero?
- Durante el juego, si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en el dado para ganar?
- Después de jugar:
 - ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?

Ahora vamos a jugar con dos dados. Se necesitan los dados 1 y 3.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- ✓ ¿Qué números ves en los dados?
- ✓ ¿Los dados son iguales o diferentes? ¿Por qué?
- ✓ Si tirás los dos dados juntos, ¿qué número sale en total?
(Por ejemplo: si en un dado sale 3 y en otro 2, el valor total es 5.)



YA SABEMOS USAR DOS DADOS, ENTONCES VAMOS A JUGAR A LA:



MINIGENERALA 4

¿QUÉ NECESITAMOS?

- LOS DADOS 1 Y 3.
- EL TABLERO 3.
- FICHAS: TAPITAS, BOTONES, CORCHOS, ETC.

TABLERO 3

	JUGADOR/A	JUGADOR/A	JUGADOR/A
6			
2			
9			
3			
5			
8			
4			
7			



¿CÓMO JUGAMOS?

- DE LA MISMA FORMA QUE LA MINIGENERALA 1.
- SE TIRAN LOS DOS DADOS JUNTOS.



TIRÉ LOS DOS DADOS JUNTOS.

SALIÓ  . COLOCO UNA FICHA EN EL CASILLERO 7.



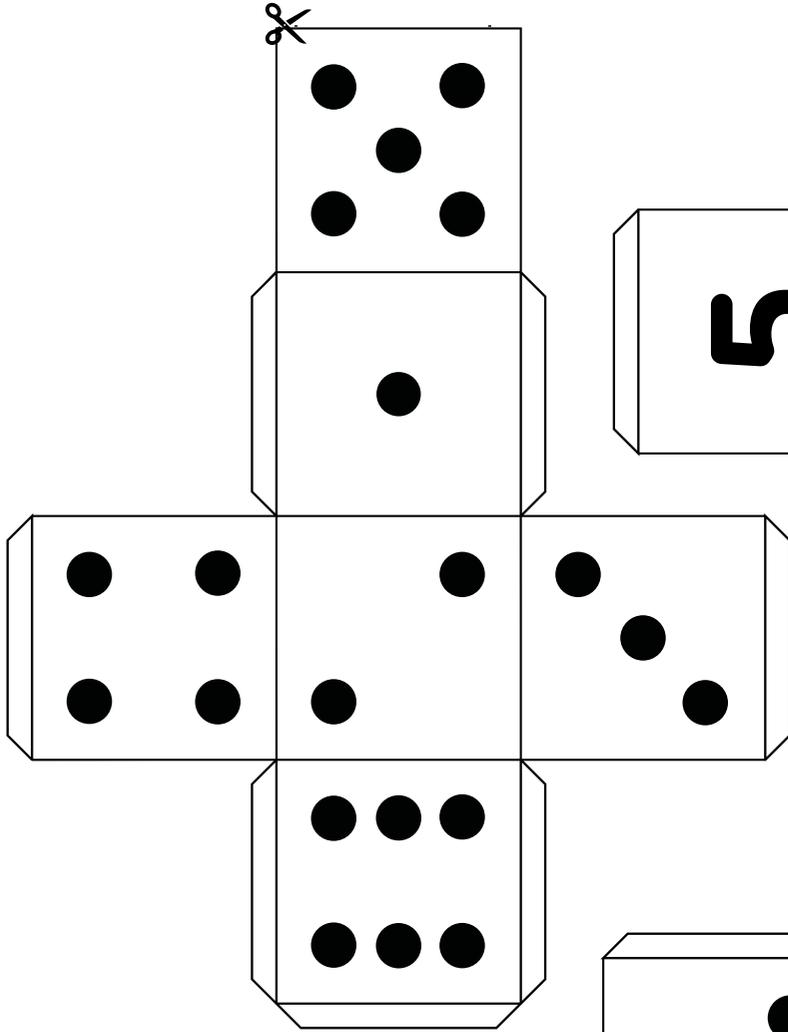
¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Antes de comenzar a jugar:
 - ✓ ¿Qué número es este? (Señalar uno de los números del tablero.)
 - ✓ ¿A ver si encontrás el número 6? ¿Qué otros números conocés?
- Durante el juego, si le falta marcar solo un casillero:
 - ✓ ¿Qué tiene que salir en cada uno de los dados para ganar?
 - ✓ Si tirás los dados y salen 5 y 1, ¿ganás? ¿Por qué?
- Después de jugar:
 - ✓ ¿Cómo te diste cuenta en qué casillero colocar la ficha?

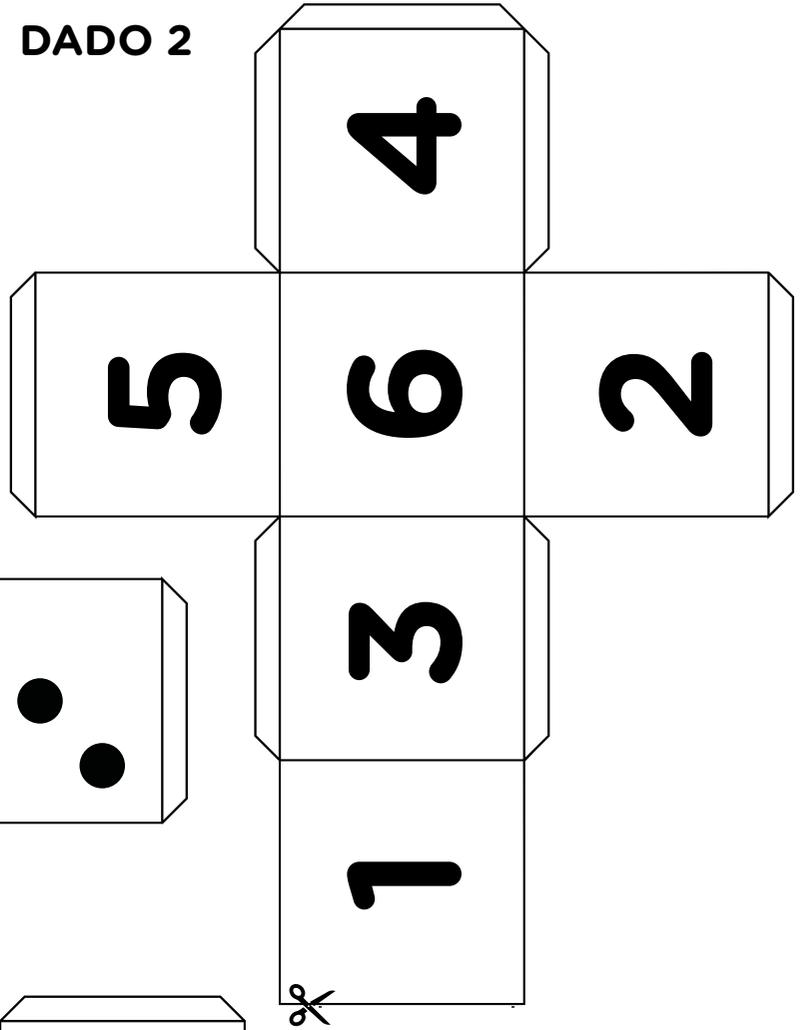
Esperamos que hayan disfrutado de jugar en familia. Los/Las invitamos a inventar nuevos juegos utilizando estos materiales.



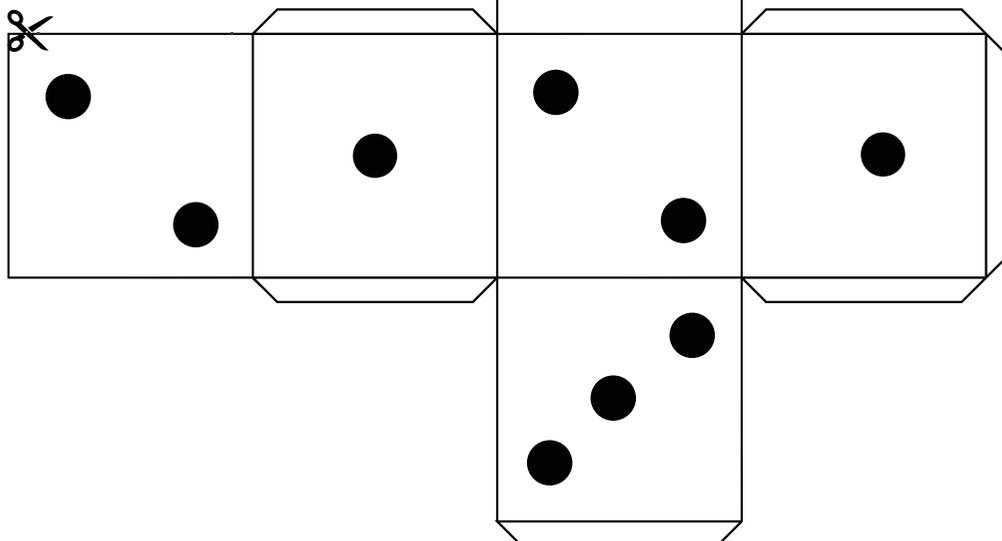
DADO 1

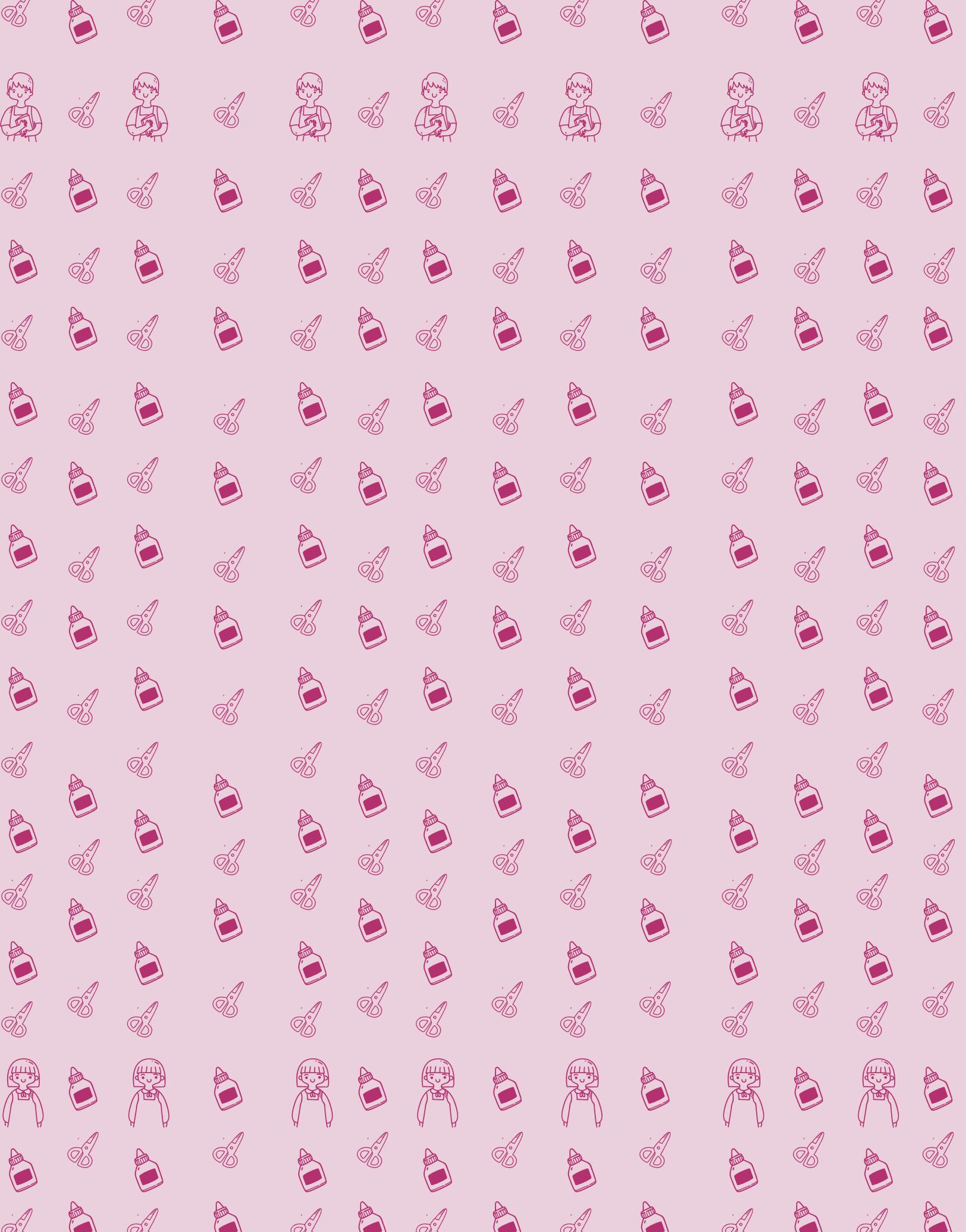


DADO 2



DADO 3

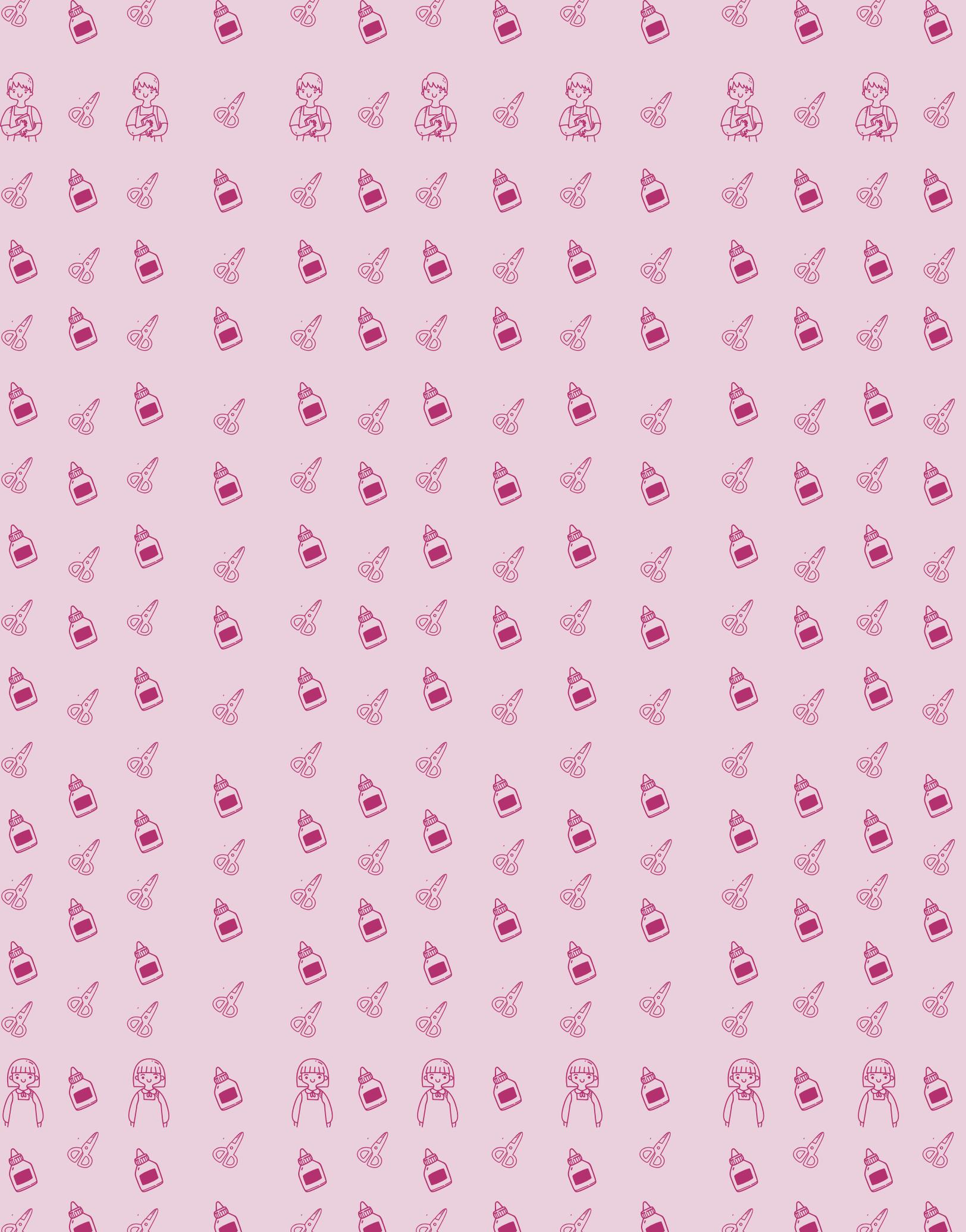






A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	C	C	C	C	D	D	D
E	E	E	E	E	E	F	F	F	G	G
H	H	H	I	I	I	I	J	J	K	K
L	L	L	L	M	M	M	M	N	N	N
Ñ	Ñ	Ñ	O	O	O	O	O	P	P	P
P	Q	Q	R	R	R	R	S	S	S	S
T	T	T	T	U	U	U	U	V	V	V
W	W	X	X	Y	Y	Y	Z	Z	Z	Z







TE INVITAMOS A DIBUJARTE JUGANDO A TU JUEGO FAVORITO.



Los invitamos a recuperar muchos juegos para divertirse, aprender y compartir en familia. Recuerden que los niños y las niñas a estas edades están aprendiendo a jugar, por ello prueban diferentes caminos, vuelven a empezar o abandonan el juego para retomarlo en otro momento. También ensayan diversas formas cuando escriben. Sugerimos alentarlos/a a que siga escribiendo como puede y no corregir su escritura. Al regresar al jardín se retomarán sus producciones para ayudarlo/a a avanzar.

JUEGO CON RIMAS DE NOMBRES

Para los niños y las niñas, las rimas son muy divertidas. Les proponemos leer rimas con nombres. Pueden invitarlo/a a seguir la lectura, encontrar dónde están escritos los nombres y completar las rimas con los que faltan.



A MARIANA LE GUSTA JUGAR CON FABIANA.

PAMELA SE RÍE MUCHO CON MARIELA.

MANUEL SE HIZO MUY AMIGO DE NAHUEL.

ROBERTO LE REGALÓ UN DIVERTIDO CUENTO A

MARINA LE ESCRIBIÓ UNA NOTA A SU AMIGA

JAZMÍN JUEGA A LA PELOTA CON SU AMIGO



¿TE ANIMÁS A PENSAR OTRAS RIMAS CON TU NOMBRE, LOS DE TUS FAMILIARES, TUS AMIGOS/AS, VECINOS/AS O MASCOTAS? PODÉS ESCRIBIRLAS O DICTÁRSELAS A QUIEN TE ACOMPAÑE.



LOTERÍA DE ANIMALES

Este juego consiste en completar el tablero con las imágenes y los nombres de los animales pequeños según corresponda. Lean al niño o a la niña los pasos para aprender a jugar, señalándolos en el texto.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Las tarjetas que se encuentran en la página 65, con las imágenes y los nombres de los animales pequeños, recortadas y pegadas.
- El tablero de los animales grandes.

¿CÓMO JUGAMOS?

1. Elegir una imagen y ubicarla al lado del animal más grande.
2. Buscar el nombre que le corresponde y ubicarlo debajo.
3. El juego termina cuando se completa el tablero con las imágenes y los nombres de los animales pequeños.





¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?

! Antes de empezar a jugar, vuelvan a leer el cuento “El nabo gigante” de las páginas 26 y 27.



Pueden escuchar el audiocuento en <https://bit.ly/2Eq60QZ>

Este juego consiste en unir los dibujos de los personajes del cuento con sus nombres. Se juega solo/a o con otros/as. Lean al niño o a la niña los pasos para aprender a jugarlo.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Las tarjetas que se encuentran en las páginas 65 y 67, recortadas y pegadas en cartones.

¿CÓMO JUGAMOS?

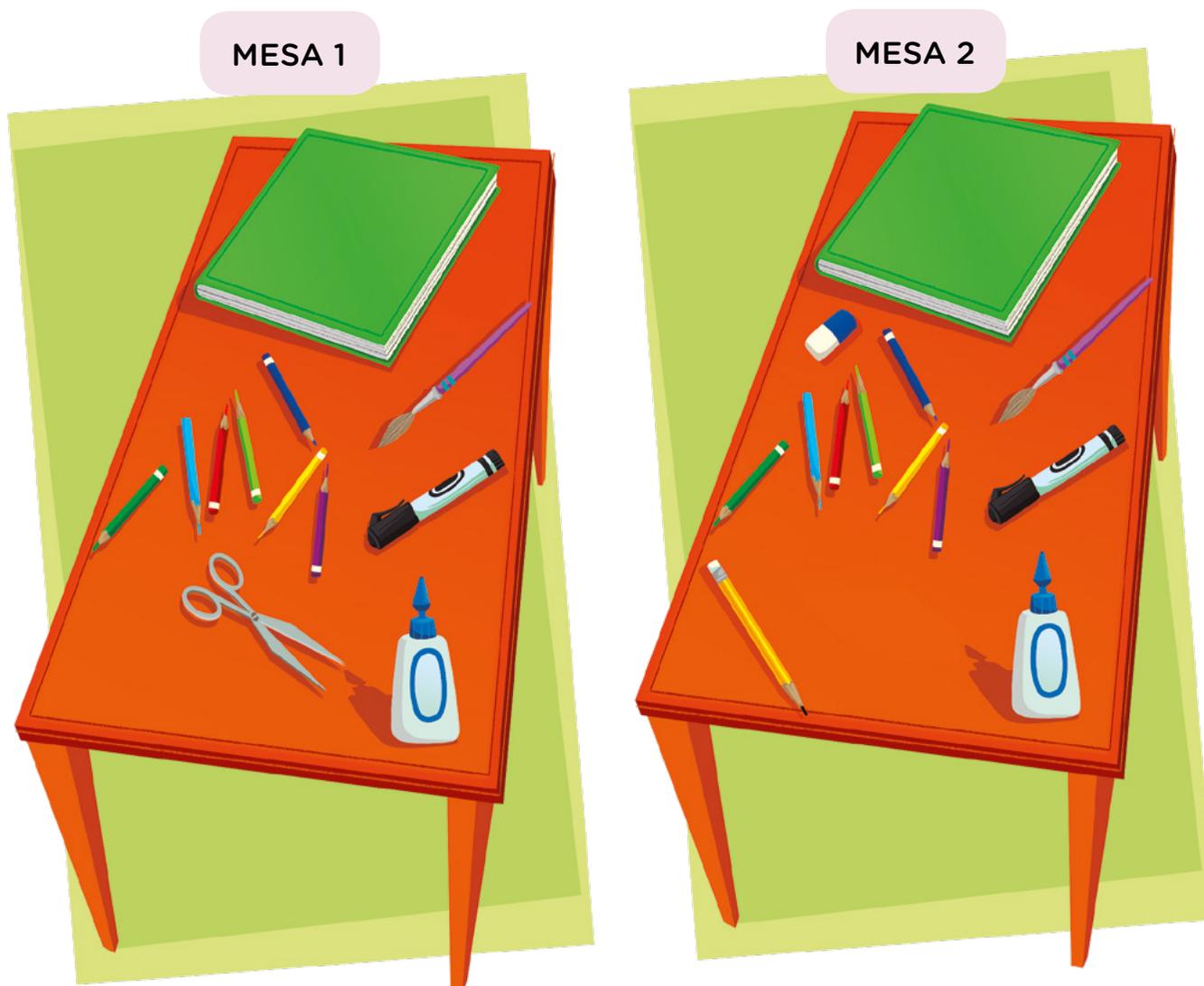
1. Poner las tarjetas con los dibujos sobre la mesa.
2. Colocar las tarjetas con los nombres en una bolsa.
3. Seleccionar una a una las tarjetas de la bolsa de los nombres y ubicarlas junto al dibujo correspondiente.
4. Verificar con el cuadro de respuestas al terminar de unir todas las tarjetas.





JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

Este juego consiste en encontrar diferencias entre las dos mesas. Cada jugador/a observa muy bien las imágenes unos minutos. Dibujen o escriban en un papel los materiales que no se repiten. Cuando terminen, comparen las diferencias que encontraron y vean si coinciden o no.



PODÉS CREAR TU PROPIO JUEGO CON DIFERENTES OBJETOS PARA QUE OTROS/AS DESCUBRAN LAS DIFERENCIAS QUE INCLUISTE.



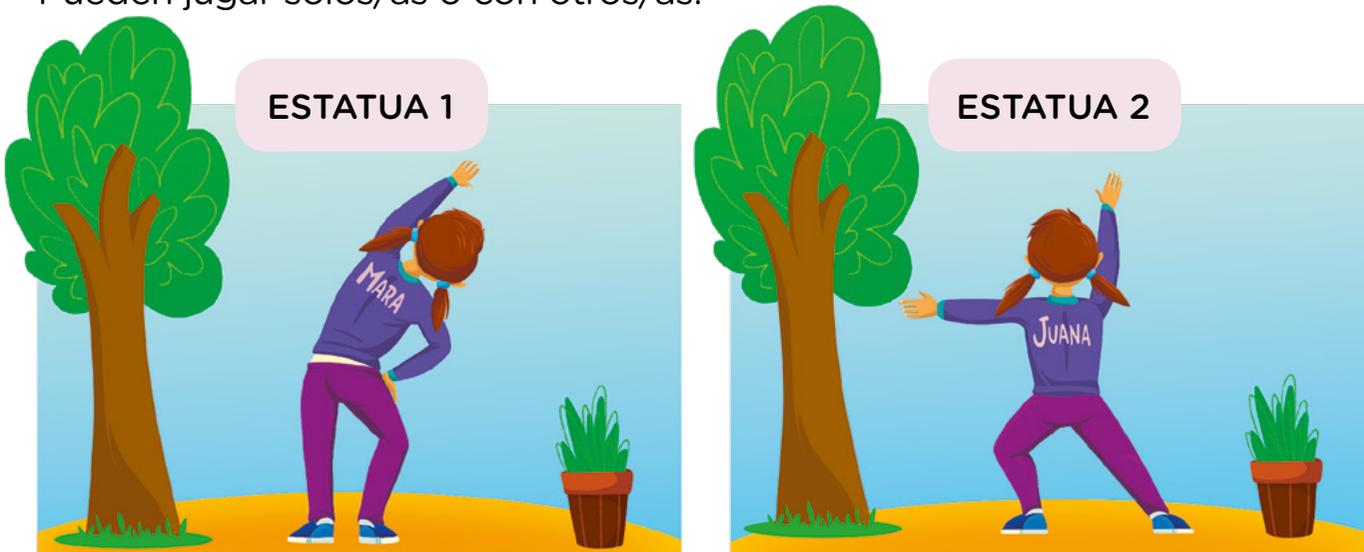


JUEGO DE LAS ESTATUAS

Pueden empezar jugando al juego de las estatuas. Alguien cuenta hasta cinco y los/as demás avanzan hasta que quien cuenta se da vuelta. Hay que quedarse congelados/as en esa posición. Pierde quien se sigue moviendo. El juego termina cuando tocan a quien está de espaldas contando.

ESTATUAS DIFERENTES

Este juego consiste en encontrar las diferencias entre dos estatuas. Pueden jugar solos/as o con otros/as.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

Mientras que el niño o la niña va encontrando las diferencias, pueden preguntar:

- ¿Qué pierna tiene flexionada Mara, la que está cerca de la maceta o del árbol?
- ¿Te animás a pararte como Mara? ¿Y como Juana? ¿Cómo tengo que poner el brazo para estar igual que Mara?
- ¿Cómo está el cuerpo de Mara?



DESCUBRIENDO FIGURAS

Este juego consiste en descubrir cuáles son las figuras geométricas. Pueden ser dos o más jugadores/as.



Antes de jugar, es importante que los niños y las niñas las toquen, observen si tienen puntas, cómo son sus lados (rectos o curvos) y cuántos tienen. Si las reconocen, que las nombren. Si no, acá se las mostramos.



TRIÁNGULO



RECTÁNGULO



CÍRCULO



CUADRADO

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Las figuras geométricas que se encuentran en la página 69, recortadas y pegadas en cartones.
- Un pañuelo.
- Una bolsa no transparente o caja con agujeros.
- Un reloj de arena o cronómetro de celular.



¿CÓMO JUGAMOS?

1. Colocar las figuras geométricas en la bolsa o caja.
2. Vendar con el pañuelo los ojos de quien comienza a jugar.
3. Sacar una figura de la bolsa, tocarla y decir cómo es y cómo se llama; tendrán unos minutos para hacerlo.

¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Mientras exploran con sus manos, podemos preguntar: ¿cómo son sus lados? ¿Tiene puntas? ¿Cuántas? ¿Cuántos lados tiene?





VEO, VEO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Se juega de la misma manera que el juego tradicional Veo, veo, que jugamos antes, pero en este caso se colocan las figuras geométricas recortadas en distintos lugares de la habitación. La persona adulta comienza el juego eligiendo una figura sin nombrarla, diciendo:

Adulto/a:	Niño/a:
“Veo, veo”.	“¿Qué ves?”.
“Una cosa”.	“¿Qué cosa?”.
“Maravillosa”	“¿Cómo es?”.
“Tiene tres puntas. Tiene cuatro lados rectos iguales. No tiene lados”.	

La niña o el niño tendrá que descubrir la figura que eligió la persona adulta. Se reinicia el juego y puede ser otro/a participante quien elige la figura. Otra opción es representar con el cuerpo una figura para que el otro participante adivine cuál es.

OTRO VEO, VEO: ¿QUÉ VES?



! Siguiendo el mismo diálogo del Veo, veo, inviten al niño o a la niña a descubrir figuras geométricas en este cuadro de Kandinsky. Este artista combina colores y formas en muchas de sus obras. Compartan cuáles descubrieron.



EL CUADRO GEMELO

Un grupo arma con las imágenes su propio cuadro y le dicta al otro lo que hicieron para que puedan construir uno igual.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Recortar y pegar en cartulina las imágenes de la página 71.
- Un separador de mesa.

¿CÓMO JUGAMOS?

1. Formar dos grupos: grupo A y grupo B.
2. Repartir las mismas imágenes a cada grupo.
3. Ubicar los grupos uno al lado del otro con un separador en el medio.
4. El grupo A dice en voz alta al grupo B qué figura tomar y en qué posición ubicarla.
5. Observar ambos cuadros y buscar las imágenes que ubicaron igual y las que se ubicaron diferentes.
6. Cambiar los roles: ahora el grupo B arma primero su cuadro y cuenta en voz alta al grupo A.

COLOCÁ LA NUBE ARRIBA; DEL LADO DE LA VENTANA...



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

En el momento en que los niños y las niñas están confrontando las escenas realizadas, se pueden hacer preguntas como:

- ¿Cómo quedaron ambos cuadros?
- ¿Encuentran alguna diferencia? ¿Cuál?
- ¿La nube está en el mismo lugar en ambos cuadros?
- ¿Qué habría que cambiar para que quedaran iguales?



JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los niños y las niñas construyen a partir de una idea. Su imaginación los/as lleva a mundos que recrean en sus construcciones, por eso es importante facilitarles objetos variados y espacios para hacerlo.

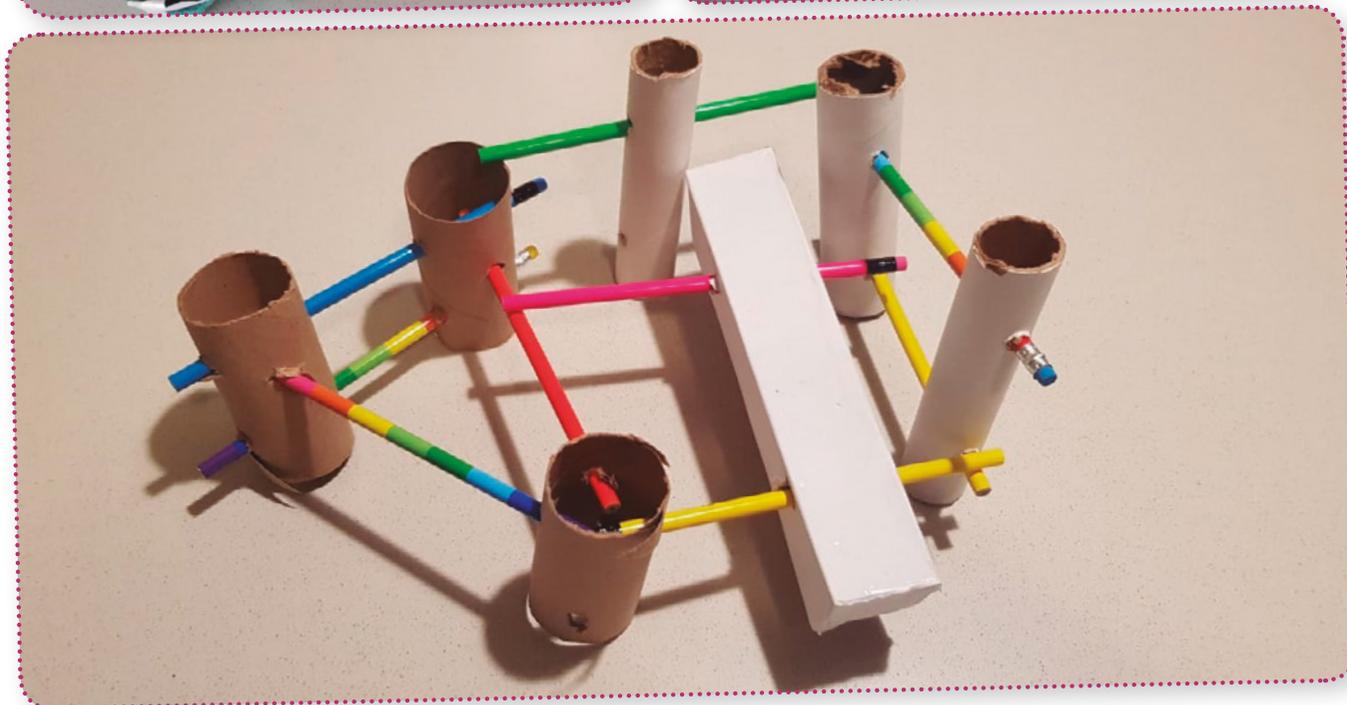
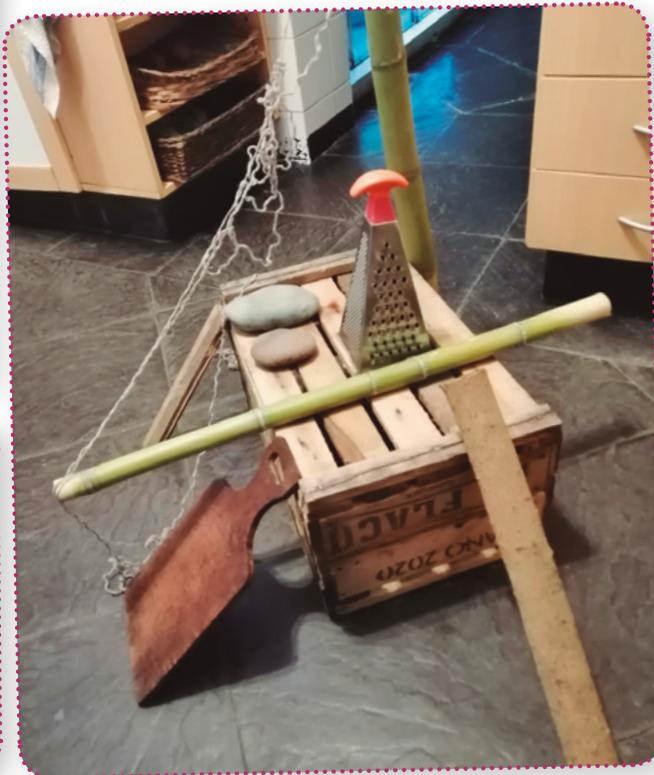
Ubiquen los materiales y elementos en el suelo y conversen con el niño o la niña sobre diferentes posibilidades. Se lo/la puede invitar preguntando: ¿podés reconocer algunas de las formas geométricas de los juegos anteriores en esta construcción? ¿Qué te parece que podrías armar con estos materiales?



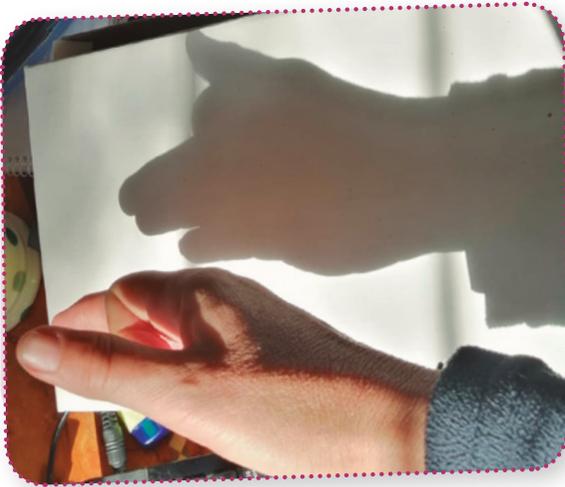
Se pueden seleccionar diferentes materiales: cajas, maderas, bandejas, recipientes, tubos de cartón, potes de yogur, latas vacías, tapitas de plástico, corchos, cajas, vasos de plástico, palos, ramas, etc. Se pueden pintar las cajas de diferentes colores y facilitar cintas, goma de pegar, lanas, hilos y sogas para atar.



TE MOSTRAMOS ALGUNAS IMÁGENES QUE TE PUEDEN AYUDAR A IMAGINAR Y CREAR TUS PROPIAS CONSTRUCCIONES.



JUGAMOS CON LUZ Y CON SOMBRAS



Se puede utilizar la luz de una lámpara o, si se tiene, una linterna para crear espacios de juego con las sombras. Se busca crear imágenes con las manos.

Se pueden utilizar objetos o dibujar y recortar imágenes para hacer sombras.



Si se cuenta con un patio o un jardín al aire libre, también se puede jugar con las sombras que produce nuestro cuerpo.



Algunas preguntas que pueden ayudar a empezar a jugar:
¿Podés separarte de tu sombra? Y cuando saltás, ¿salta con vos? ¿Qué pasa con la sombra cuando se acerca a la luz de una lámpara? ¿Y cuando se aleja? ¿Cómo podés poner las manos para que se vea un pájaro?



JUGAMOS AL BALERO

El balero es un juego que existe desde hace mucho tiempo. ¿Cómo lo armamos? Inviten al niño o a la niña a armar un balero con botellas plásticas.

¿CÓMO HACER UN BALERO?

MATERIALES

- Botella de plástico con tapa.
- Otra tapa de plástico.
- Instrumento para cortar.
- Piolín.
- Cinta adhesiva.
- Marcadores indelebles.

PASOS A SEGUIR

- Cortar la botella como muestra la imagen.
- Decorar la botella pintando con marcadores.
- Cortar el piolín de un largo que permita atar sus puntas a ambas tapas y embocar una de ellas dentro de la botella.
- Pegar con cinta adhesiva los piolines para ajustarlos bien a las tapas.
- Enroscar una de las tapas a la botella.



¿CÓMO JUGAMOS?

Con una mano, tomar la botella desde la tapa y realizar movimientos para embocar la tapa que cuelga dentro de la botella. No es nada sencillo. Hay que tener paciencia y realizar varios intentos hasta lograrlo.





ANTÓN PIRULERO

Este es un juego muy conocido. A medida que se juega, se canta una famosa canción y muy atento/a hay que estar.

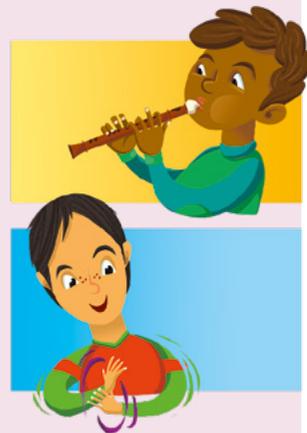


Pueden escuchar la canción en <https://bit.ly/2Eq60QZ>

ANTÓN, ANTÓN, ANTÓN PIRULERO.
CADA CUAL, CADA CUAL ATIENDE SU JUEGO,
Y EL QUE NO, EL QUE NO
UNA PRENDA TENDRÁ.

¿CÓMO JUGAMOS?

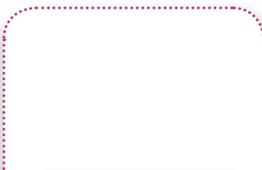
1. Un/a jugador/a hace de Antón Pirulero. El resto elige un instrumento musical y hace como si lo tocara.
2. Mientras se canta la canción, los/as jugadores/as tocan sus instrumentos y Antón Pirulero gira sus manos una sobre otra.
3. De repente, Antón toca el instrumento de uno/a de los/as jugadores/as, quien tiene que mover sus manos como Antón.
4. El nuevo Antón pasa a tocar el instrumento de otro/a jugador/a, y así se siguen cambiando los roles.
5. Quien no está atento/a sale del juego y gana el/la último/a que queda.



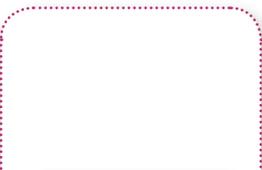
ESCRIBÍ EL NOMBRE O DIBUJÁ LOS INSTRUMENTOS QUE FALTAN.



GITARRA



TAMBOR



PIANO





RIMAS PARA ANTES DE JUGAR

Cuando se juega a las escondidas, a la mancha, a la rayuela..., se puede utilizar este tipo de rimas para decidir quién cuenta, quién es mancha, quién comienza, etcétera.

TA TE TI
SUERTE PARA MÍ
CHOCOLATE CON MANÍ
SI NO ES PARA MÍ
SERÁ PARA TI
TA TE TI

AL BOTÓN DE LA BOTONERA
EL QUE SALE O EL QUE QUEDA
PIN, PON, FUERA.



Pueden escuchar
las rimas en
<https://bit.ly/2Eq60QZ>

Las que siguen son rimas muy conocidas también. Inviten al niño o a la niña a buscar y copiar el nombre de los personajes en cada una. Les dejamos la primera como ayuda. Pueden proponerle tachar las que va colocando.

EN LA CASA DEL **GRAN BONETE**,
TODOS CUENTAN HASTA **7**.

EN LA CASA DE,
TODOS CUENTAN HASTA **8**.

EN LA CASA DE,
TODOS CUENTAN HASTA **9**.

EN LA CASA DE,
TODOS CUENTAN HASTA **4**,

PINOCHO

BLANCANIEVES

~~GRAN BONETE~~

RENATO

PODÉS PENSAR Y ESCRIBIR TU PROPIA RIMA PARA ANTES DE JUGAR.



UN MOMENTO PARA JUGAR

ÍNDICE

Aquí hay una lista de algunos juegos que aprendimos y los números de página donde se encuentran. Inviten al niño o a la niña a completar los datos que faltan.

JUEGO CON RIMAS DE NOMBRES	50
LOTERÍA DE ANIMALES	51
¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?	52
..... DE LAS DIFERENCIAS
JUEGO DE LAS ESTATUAS	54
..... DIFERENTES	54
DESCUBRIENDO FIGURAS
VEO, VEO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS	56
OTRO: ¿QUÉ VES?	56
EL CUADRO GEMELO
JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	58
JUGAMOS CON LUZ Y CON SOMBRAS	60
.....	61
ANTÓN PIRULERO
RIMAS PARA ANTES DE JUGAR	63



LOTERÍA DE ANIMALES



			
JIRAFA		MONO	
			
ELEFANTE		PATO	



JIRAFITA	PATITO	MONITO	ELEFANTITO
-----------------	---------------	---------------	-------------------

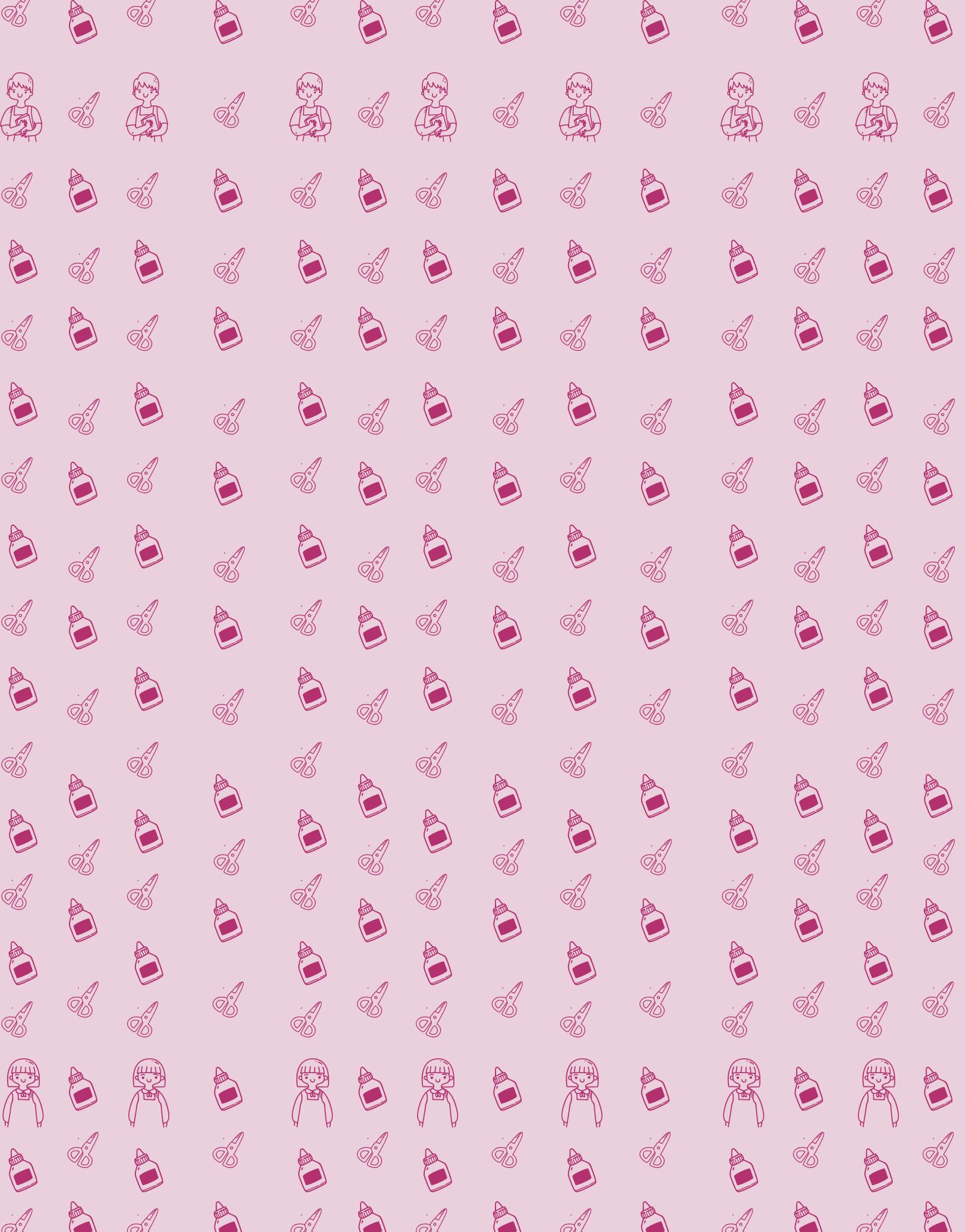


¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?



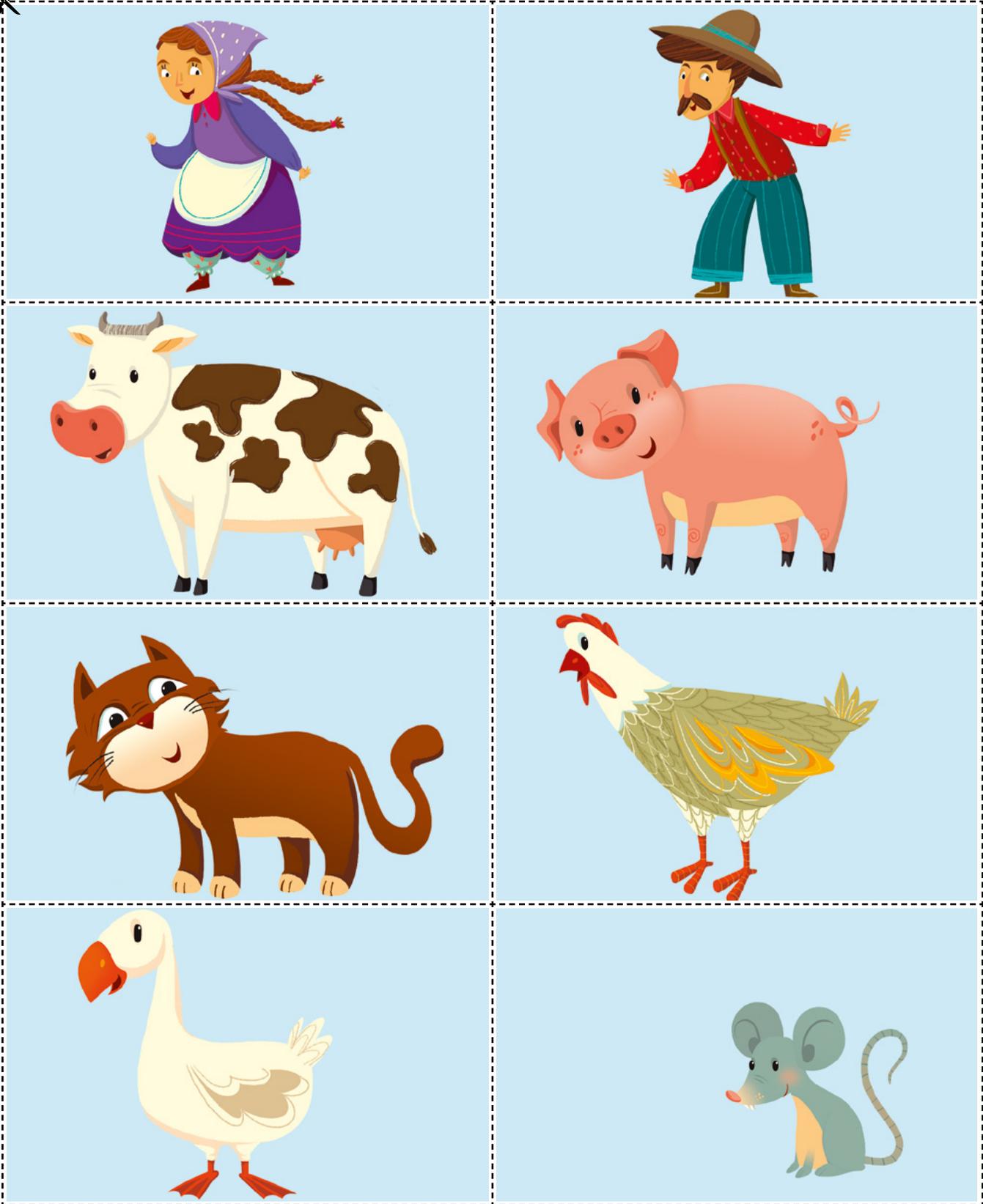
CAMPESINO	CAMPESINA	VACA	CERDO
GATO	GALLINA	GANSO	RATÓN

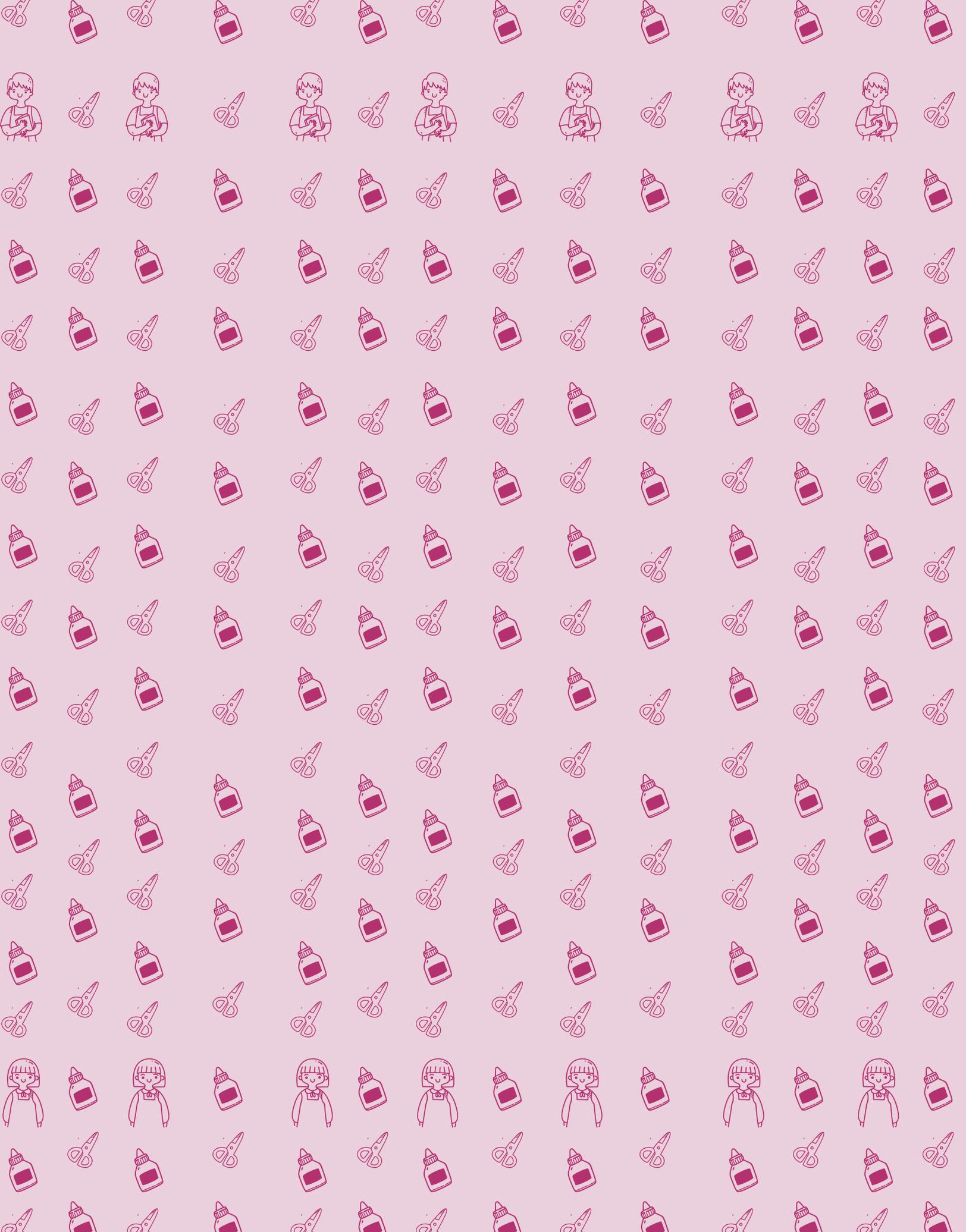






¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?

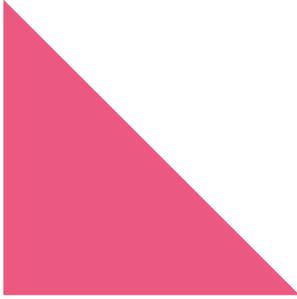
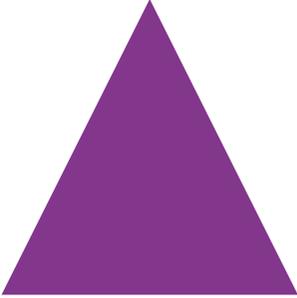
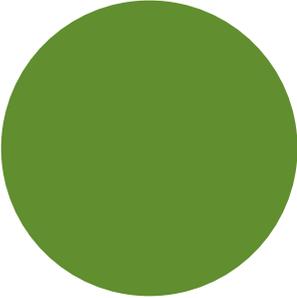




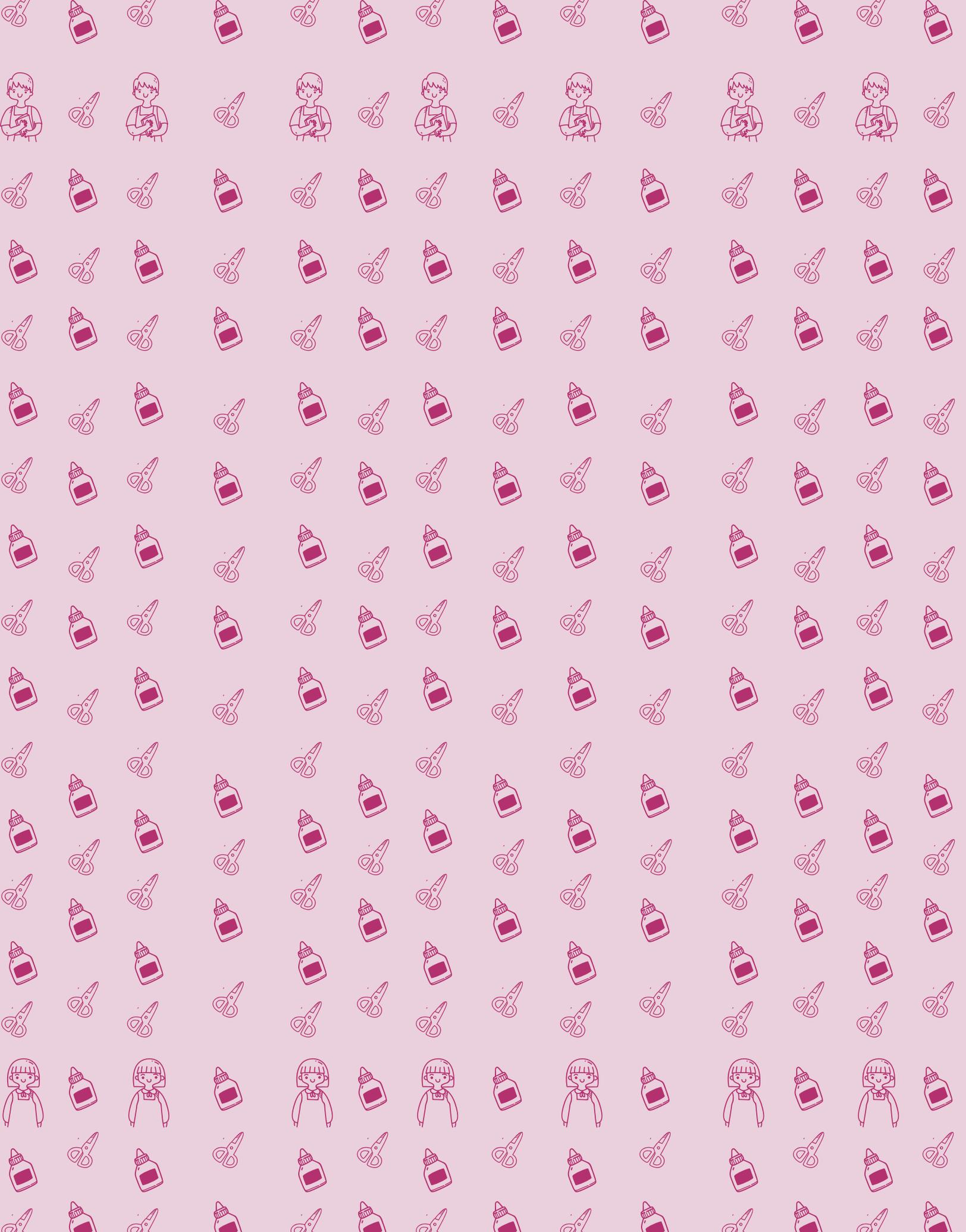


DESCUBRIENDO FIGURAS



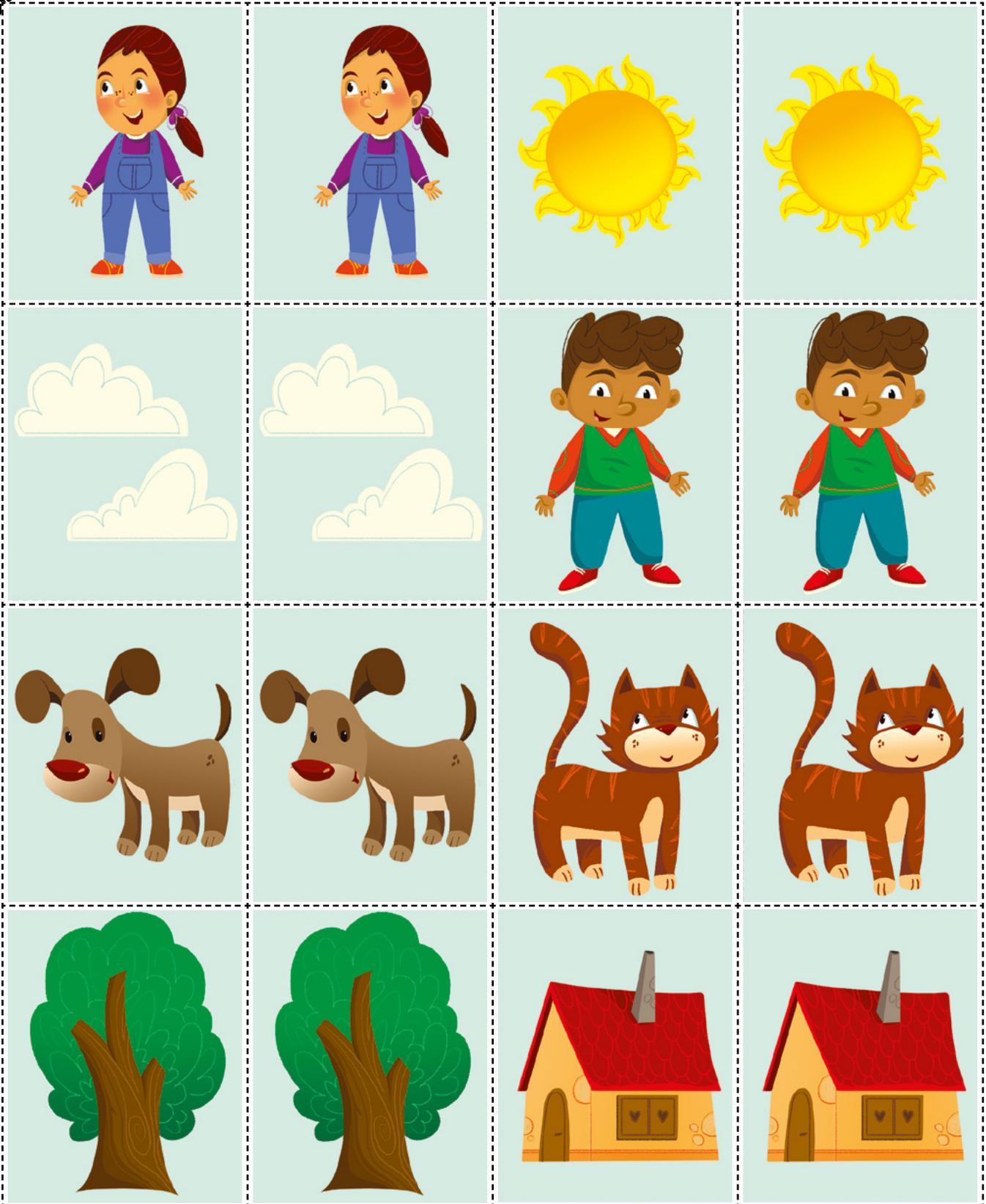
			
			
			
			

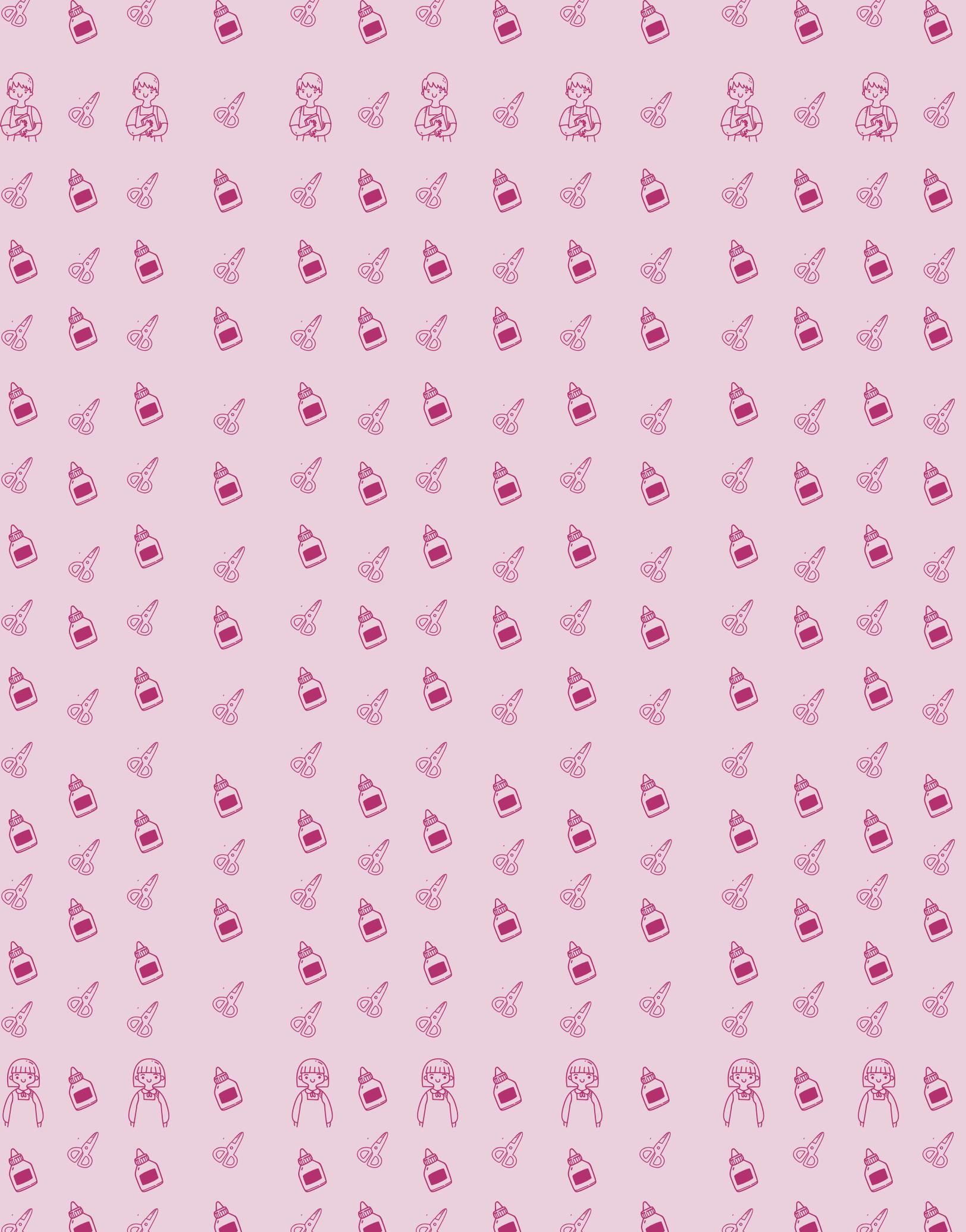






EL CUADRO GEMELO







Vamos Buenos Aires

Si sentís que tus derechos no son respetados o que no se cumplen, o querés saber cuáles son, podés **llamarnos a la línea 102** o **chatear con nosotros por WhatsApp al 1150500147** escribiendo "Línea 102".

