

Propuesta: “TE CUENTO UN CUENTO”

SALA: 4 años

Turno: mañana y tarde.

Familia elige cuál de estas opciones le resulten más accesible para luego ser entregada al docente, al finalizar las actividades.

1° imprimir hojas.

2° responder a las actividades sugerencia realizar un dibujo, foto, mamá o papá escribe lo que el niño dice.

3° si se trata de un juego que no queda registro, al regreso contará como lo jugó

Dimensión: comunicativa y artística.

Contenidos: Exploración de textos literarios en contextos lúdicos y cotidianos. Expresión a través de títeres y o muñecos. Disfrute de juego. Intercambio de ideas y de negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego.

Actividad n° 1: Se propone que, en familia, mamá, papá o algún integrante mayor junto al pequeño realicen la siguiente receta de galletas, para compartir durante el momento del cuento.

Receta: Galletas (es una opción pero puede elegir otra más sencilla)

200 gramos de manteca, 150 gramos de azúcar, 3 yemas de huevo, una cucharadita de extracto de vainilla, 3 gramos de sal, 325 gramos de harina 0000. Preparación: Batir la manteca junto con el azúcar, durante 10 minutos, hasta obtener un cremado bien espumoso y blanco. Añadir las yemas y el extracto de vainilla, tamizar la harina y sal. Añadir en dos veces. Dividir la masa en dos y estirar, congelar durante 2 horas. Cortar de manera deseada, colocar al horno a 170 grados.



Recordar antes de realizar la receta, el lavado adecuado de manos.

(Fundamental)

A continuación, sentados alrededor en la mesa, o en algún sitio cómodo de casa, comenzamos con el momento del cuento. Mamá o papá pide a él o los oyentes que hagan silencio para comenzar.

Cuento: “Pedro y el lobo”

Pedro era un pastorcillo alegre y bromista que cuidaba su rebaño de ovejas en un monte. Un día que se aburría junto a sus corderos se le ocurrió ponerse a gritar con todas sus fuerzas:

- ¡Auxilio! ¡Auxilio! ¡Socorro! ¡Que alguien me ayude! ¡El lobo! ¡Que viene el lobo!

Los Campesinos que estaban al pie del monte ocupados en los trabajos de la tierra dejaron todo y subieron corriendo. Al verles aparecer cansados y sudorosos Pedro se partía de risa. Los campesinos vieron que el muchacho les había gastado una broma y volvieron enfadados a sus tareas.

Unos días más tarde el pastor embustero repitió el grito de alarma con mucha, insistencia:

- ¡Auxilio! ¡El lobo, el lobo! ¡Labradores, que viene el lobo y se va a comer las ovejas! Aunque dudaron un poco, los campesinos fueron corriendo de nuevo y por segunda vez se vieron burlados por Pedro, enfadándose muchísimo.

Pero un día llegó el lobo de verdad. Estaba hambriento y empezó a comerse las ovejas. Pedro volvió a llamar a los labradores gritando muchas veces:

- ¡El lobo! ¡Ha venido el lobo! ¡Socorro, Socorro!

Los campesinos creyeron que sería una broma, como las veces anteriores y nadie acudió para ayudar a Pedro que vio como el lobo acababa con su rebaño. Cuando los labradores se enteraron de lo sucedido se enfadaron con Pedro y le dijeron:

- Esperamos que esto te haya servido de lección, las personas que mienten no pueden esperar que los demás confíen en ellas, pero te daremos cada uno de nosotros una oveja para que puedas volver a tener un rebaño.

Colorado, colorín este cuento llegó a su..... (FIN)

En familia reflexionamos sobre lo leído. Valores “honestidad”

Posteriormente se propone que el niño, dibuje la parte del cuento que más le gusto. (Luego deberá llevarlo al jardín)

Actividad n°2: Se les sugiere que antes de comenzar con la actividad, realicen el lavado de manos con agua y jabón. Sugerimos ambientar el lugar para el momento del cuento, colocan las sillas en un semicírculo, sentados en el piso o pueden utilizar almohadones, otra opción puede ser alguna manta o frazada. Lo que sea más cómodo y conveniente.

En este cuento trabajaran valores como lo es “la obediencia y prudencia”

CUENTO: “CAPERUCITA ROJA” Te proponemos este Link y si quieres aprovecha el audio. <https://arbolabc.com/cuentos-clasicos-infantiles/caperucita-roja>

Se les recomienda que no le lea el cuento, sino se lo cuente oralmente usando onomatopeyas, gestos, suspenso, etc. Así logramos más emoción y encanto.

En familia reflexionamos sobre el cuento preguntas que podemos hacer ¿Qué les pareció el cuento? ¿Se puede andar afuera sin compañía? ¿Podemos hablar con extraños? etc. (sugerimos que tomen fotos de los momentos).

Confeccionar un personaje del cuento, a través de dibujos, luego recortan y pegan en un cartón.

Pedirle al niño/a que antes de irse a dormir nos re- cuente el cuento de Caperucita, como pueda. Si puede grabar el audio al contarlo sería un placer escucharlo.

Actividad n° 3: Se les sugiere que antes de comenzar con la actividad, realicen el lavado de manos con agua y jabón.

Se les propone buscar hojas de diarios o revistas que no usen, con ayuda de mamá o papá realizan barquitos de papel.

Cómo hacer, paso a paso, un barco de papel

1- Doblar una hoja de papel a la mitad.

2- Doblar nuevamente por la mitad, pero sólo una parte.

3- Hacer dobleces a la mitad en forma de triángulo.

4- Doblar las partes de abajo, de un lado de otro, hacia arriba y luego las puntas, formando un triángulo perfecto.

5- Se abre con cuidado por dentro y se dobla formando un cuadrado.

6- Por los dos lados, doblar las puntas hacia afuera, formando otro triángulo perfecto.

7- Abrir y formar otro cuadrado.

8- Tirar las dos puntas que están juntitas en el centro y en el alto, para los lados.

9- Ajustar el barquito e intentar arreglar y fijar todos los dobletes.

10- ¡Y el barco ya está listo!

Consejo: puedes utilizar diferentes materiales para elaborar el barco de papel, incluso puedes hacer varios de diferentes colores, tamaños y crear tu propia 'flota' de barcos. Posteriormente se sugiere jugar con los barcos en una palangana, lavamanos o recipiente con agua. Podemos acompañar el juego con la siguiente poesía.

“El barquito de papel”

Con la mitad de un periódico

Hice un barco de papel,

En la fuente de mi casa

Le hice navegar muy bien.

Mi hermana con su abanico

Sopla, y sopla sobre él.

¡Buen viaje, muy buen viaje



Barquichuelo de papel!

Se sugiere guardar el o los barquitos para luego trabajar en el aula.

Actividad n° 4: Se les sugiere que antes de comenzar con la actividad, realicen el lavado de manos con agua y jabón.

Juego “quien gana es el GUARDIAN”.

La siguiente propuesta consiste en jugar a piedra, papel o tijera, el objetivo es vencer al oponente seleccionando la defensa que gana, según las siguientes reglas:

1: la piedra aplasta a la tijera.

2: la tijera corta el papel.

3: el papel envuelve la piedra.

En caso de empate, que dos jugadores o tres elijan el mismo elemento se juega otra vez. Realizaran un cuadro con el nombre de cada jugador, cada vez que gane algún participante colocar un puntito debajo del nombre del ganador de esa partida, quien junte más puntos será el ganador y el guardián de la palabra “POR FAVOR”. Se sugiere realizar el juego de 10 a 15 partidas. Durante un día (24 horas), en otro registro se anotará con una carita feliz cada vez que el guardián nombre la palabra.

Mamá o papá serán los encargados de registrar los puntos, y la cantidad de veces que el guardián utilizo la palabra.

Se sugiere al adulto responsable, anotar con una carita feliz cada vez que el pequeño nombre la palabra. Luego ese registro será entregado al docente, el regreso a clases. (Colocar fecha en que se realizó)

Actividad n°5: Se les sugiere que antes de comenzar con la actividad, realicen el lavado de manos con agua y jabón.

Juego “Dígalo con mímica (objetos sencillos)”

Primer paso del juego, cada participante debe dibujar cualquier objeto, (el que desee cada uno) ejemplo: helado, pelota, globo, flor etc., en un papel no muy grande, posteriormente se doblará y se colocará dentro de una bolsa.

La participación de los equipos debe ser alternada; primero un grupo y luego el otro y así sucesivamente, cuando le toque al primer equipo una persona se pone de pie enfrente del grupo y tiene que hacer la mímica del objeto que le toco, sin palabras ni ruidos, el resto del grupo adivina de quien se trata.

Posteriormente se guarda los dibujos de los objetos utilizados para llevarlos al jardín. (Colocar fecha del día en que se jugó).



Para tener en cuenta: **#ventilar ambientes # limpiar frecuentemente superficies #ante cualquier síntoma consultar al 107**



Actividad N° 6 JUEGOS TRADICIONALES: Antón pirulero

Se necesitan no menos de cuatro jugadores. Uno de ellos se aparta para no escuchar mientras los demás, dispuestos en una ronda, eligen un director de orquesta. Los niños de la ronda comienzan a cantar Antón Pirulero: Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual que atienda a su juego y el que no y el que no una prenda tendrá!!!...

Mientras todos cantan el director de orquesta hace la mímica de un instrumento musical que los demás imitan inmediatamente, para que el que debe adivinar -ahora ubicado en el centro de la ronda- no advierta quién dirige; al cabo, el director cambia la mímica por la de otro instrumento, y cada vez los demás deben imitarlo lo más rápidamente posible.

<http://www.pakapaka.gob.ar/videos/100985>

Dibuja en un papel el instrumento musical que deberá adivinar tu familia. Que no lo vean porque estarán haciendo trampa.

Equipo directivo: Hebe Echeagaray- Silvana Chávez.