

Escuela: Walt Disney

Docente: Mas, Analia

Sala: 4 años

Turno: Tarde

Área curricular: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales

Título de la propuesta: Jugamos y aprendemos en casa.

Contenido:

Identificación y expresión de los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias.

Escucha y disfrute de la lectura de textos literarios.

Actividades

Con la ayuda de mamá, armar un pequeño rincón de la lectura. Se colocará una frazada o almohadones en el suelo y disfrutaran del cuento “El monstruo de los colores”.

<https://www.youtube.com/watch?v=S-PTa20NNrI>

Conversa con las personas que escucharon el cuento sobre ¿Quiénes son los personajes que aparecen en el cuento? ¿De qué colores se pone el monstruo cuando está triste, feliz, enojado, calmado y con miedo?

Dibuja ¿cómo te sientas ahora?

Con la ayuda de mamá, pinta con colores tu respuesta.

Pregunta	Monstruo feliz	Monstruo triste	Monstruo enojado	Monstruo calmado	Monstruo con miedo
¿Cómo te sientes cuando...					
Vas a jugar a la plaza con mamá?					
Corre viento fuerte y se corta la luz?					
Te quitan tu juguete?					
No quieren jugar con vos?					
Abrazas a mamá?					

Contenido: Uso del cuerpo durante el intercambio oral y elementos no lingüísticos del discurso



Actividades

Jugamos al cine mudo.

Con la colaboración de la familia, se armará dos equipos iguales en cantidad, se escribirán películas de animadas de Disney y un integrante, por vez, de cada equipo, deberá representarla solo con el cuerpo, sin decir nada.

Algunas películas pueden ser: El rey león- Buscando a Nemo- Los pitufos- Aladín- Blanca Nieves y los siete enanitos- Dumbo- Pinocho- Tarzán- La Bella y la Bestia- Los increíbles – El libro de la selva- Spirit, el corcel indomable– Tierra de osos- Cómo entrenar a tu dragón.

El adulto deberá escribir los nombres de los jugadores de cada equipo y el/la alumno/a, anotará los puntos ganadores con un círculo de color rojo o azul.

EQUIPO  Integrantes:	EQUIPO  Integrantes:

Dibuja en una hoja los participantes del equipo ganador.

Contenido: Escucha y disfrute de rimas.

Actividades

A través de los siguientes links podrán disfrutar de rimas. Podrán hacerla toda la familia, será súper divertido.

<https://www.youtube.com/watch?v=M01npgsOHAw>

<https://www.youtube.com/watch?v=UJjE3biof6g>

<https://www.youtube.com/watch?v=BXif78C6XyQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=w2utfKlpPyE&list=PLWrIJESsP9-r1QQf6LC9jJCPqJA-8Dqua&index=3>

Contenido: Escucha y disfrute de poesías.

Lenguaje no verbal: dibujos.

Actividades

El adulto podrá leer las poesías y el/la alumno/a sobre una hoja y con un lápiz o marcador, dibujará lo que escucha. (LA LECTURA DEBE SER LENTA PARA SER COMPRENDIDA POR EL NIÑO).

<https://salaamarilla2009.blogspot.com.ar/2010/07/poesia-para-dibujar-mi-monigote.html>

<http://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/09/receta-para-dibujar-una-mariposa.html>

Contenido: Desarrollo de actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.

Actividades

Con la ayuda de un adulto, escucha el siguiente cuento.

<http://www.mindheart.co/>

Contenido: Adquisición progresiva de hábitos y actitudes relacionadas con la seguridad, la higiene y el fortalecimiento y cuidado de su salud.

Actividades

En éste juego pueden participar toda la familia, sería grandioso para los niños, verlos jugar todos juntos.

Jugamos a eliminar al Coronavirus.

- 1- Pintar al niño el dibujo de un coronavirus en el dorso de la mano cada mañana (es conveniente elegir un rotulador que no dañe su piel).
- 2- Durante el día tendrá que borrar el dibujo con agua y jabón. Cuántas más veces se lave, mejor.
- 3- Si por la noche ha conseguido borrar el coronavirus, ¡ganara un punto!
- 4- Si acumula 20 puntos en 20 días, ¡obtendrá un premio que estará en el jardín!

Ambiente natural

- Seres vivos y su ambiente
- El cuerpo humano cuidados que se merece
- Interés por los fenómenos naturales. Cambios climáticos el otoño.
- Respeto y cuidado por los seres vivos.

Matemáticas

- Representación del espacio y tiempo
- Establecer relaciones espaciales
- Explorar espacios.

Actividades

- 1- Jugamos a ser detective con nuestras manos!!

Materiales necesarios

- Agua
- Jabón
- Un poco de tierra
- Algodón
- Líquido desmaquillador

Actividad

Los niños pasarán sus manos sobre las mesas, paredes y luego por tierra. Observar como quedaron.

De vuelta en la sala un grupo se lavará las manos con agua sola y otro grupo se colocará jabón para lavarse.

Anticipar resultados. ¿Qué sucederá?

Corroborar resultados. ¿Qué sucedió? Comprobar con un algodón embebido en líquido desmaquillador cuál está más limpio.

Explicación

Esto es porque el agua no puede eliminar sola pequeños elementos, como micro partículas, sales minerales o grasas. Estos elementos no se evaporan con el agua, tampoco es capaz de arrastrarlas y se quedan pegados en las manos.

2- Sal y pimienta

Materiales necesarios

- Agua
- Jabón líquido
- Dos bandejas de telgopor
- Pimienta

Actividad

Colocar agua en dos bandejas de telgopor y colocarle pimienta observar como flota.

Luego un grupo colocará su dedo índice sobre la pimienta y observarán que sucede. El otro grupo se colocará en su dedo jabón líquido y lo sumergirá en la bandeja con pimienta.

En ambos casos, anticipar resultados. ¿Qué sucederá?

Corroborar resultados. ¿Qué sucedió? Comprobar mediante la observación.

La explicación

En realidad el agua no tiene una piel. Lo que si posee es una superficie externa especial, una "capa" externa denominada "tensión superficial". (Parecido a nuestra piel) Es por ello que las partículas de pimienta quedan suspendidas, pero el jabón es capaz de repeler cualquier partícula por los materiales de los que está compuesto.

3- Jugamos a hacer burbujas con nuestras manos.

4- Bailamos el monstruo de la laguna, la batalla del movimiento.

5- Llenamos el Tablero

- Un tablero para cada jugador (descárgalo aquí: <https://drive.google.com/file/d/1k->
- Dados
- Tapitas, piedritas, porotos, etc.

Jugadores: 2 o más

Primera opción:

El tablero tendrá 24 casilleros o más y cada jugador tendrá tiros ilimitados. Cada jugador tirará el dado y tapaná en el tablero tantas celdas como indica el dado.

Ganará el que primero completa todas las celdas.

Segunda opción: Este juego será más complejo si cada participante tiene un límite de tiros, ya que para saber quién ganó al finalizar cada jugador tendrá que contar cuántas tapitas o celdas pudo tapar

Cuento: Misión quedarse en casa

https://82cc3e96-d0ab-4e18-a0c0-5bd7c21b2244.filesusr.com/ugd/b17e2e_4f49889036fe46ce949586d9eb8bd827.pdf

Escuela Walt Disney

Directora: Ángela Murcia