

**Sala:** 5 años.

**Turno:** Mañana y Tarde.

**Dimensión:** De la Formación Personal y Social, Comunicativa y Artística, Ambiente Natural y Socio-Cultural.

**Ámbitos:** Convivencia- Autonomía- Educación Física, Literatura Infantil- Expresión corporal- Artes visuales: Plástica, Matemática.

**Dimensión Transversal:** Juego.

Título: **“LOS MONSTRUITOS NOS VISITAN”**

**Propuesta de actividades:**

**Día 1:**

**Ordenamos los juguetes:** Se realizará pidiendo a los niños que ordenen sus juguetes, explicándoles que importante es mantener el orden en el hogar, también recordándoles que será más fácil encontrar los juguetes si los guardamos siempre en el mismo lugar.

Podrán buscar una caja y decorarla en familia para guardar los juguetes.

Es importante que cada mamá y papá pueda acompañar esta actividad con ademanes como el pulgar hacia arriba, tiramos un beso con la mano, un aplauso, algunas expresiones como “Tú puedes hacerlo”, ¡que bonitos quedaron ordenados tus juguetes!

**Contamos un cuento: “Monstruo triste, Monstruo feliz”:** Elegimos un ambiente acogedor, puede ser en el lugar de la casa que más nos guste, el dormitorio, la cocina, el patio o preparar uno nuevo colocando almohadones o una manta al aire libre. Es hora de leer el cuento: “Monstruo Triste, Monstruo Feliz”. Se les enviara el cuento a través de WhatsApp.

Una vez finalizada la lectura dialogamos con los chicos sobre el cuento: ¿Qué les pareció? ¿Qué monstruo les gusto más? ¿Cómo hacían los monstruos? Pueden realizar diferentes expresiones con su cuerpo (cara, manos, pies, sonidos, etc.)

En una hoja colocamos las siguientes frases del cuento para que los chicos adivinen de que monstruo se trata.

*El monstruo feliz es de color.....*

*El monstruo enojado es de color.....*

*El monstruo rosa es muy.....*

*El monstruo azul se siente.....*

*El monstruo preocupado es de color.....*

*El monstruo verde tiene mucho.....*

Dibujamos el monstruo que mas les gustó, con diversos materiales.

**Día 2:**

**Ayudamos a mamá:** En la hora del desayuno y/o la merienda le pedimos a nuestro pequeño que colabore colocando en la mesa todos los elementos necesarios para compartir con ellos

los alimentos de este momento: Mantel, vaso, taza, plato, servilletas, etc. (como lo hacen en el jardín). Les solicitamos que nos enseñen las canciones que tienen con la seño a la hora de merendar y/o desayunar.

Compartimos la mesa con nuestros hijos/as y aprovechamos este momento para conversar. Podemos realizarles preguntas tales como: ¿Cómo te sientes hoy? ¿Y porque te sientes así? ¿Cuáles son las cosas que te hacen feliz? ¿Y cuáles te entristecen? ¿Le tienes miedo a algo? Aprovechamos y también les contamos como nos sentimos nosotros, que nos alegra y que nos entristece.

Finalizada la comida, les pedimos nuevamente que nos ayuden a recoger los elementos utilizados y guardarlos en su lugar, e incluso podemos pedirles que nos ayuden a lavar la cosas siempre acompañándolos y evitando cualquier elemento cortante o punzante.

Realizamos nuestras máscaras: Cada uno elige como se siente hoy y así la construye. Para realizar esta actividad se los invita a mirarse en el espejo, reflejando la expresión que desean dibujar. Es hora de armar las máscaras, para ello buscamos diferentes materiales como cartón o cartulina, platos desechables, pinturas, marcadores, hilo, tijeras, pegamento. A continuación, les brindamos un link para consultar <https://www.youtube.com/watch?v=DEe2UC-nGIs>

Jugamos con las mascararas que armaron. Podemos utilizar a los personajes del cuento y elegir algunos capítulos del mismo para dramatizarlos.

### ***Día 3:***

Nos saludamos por las mañanas: Para comenzar la mañana proponemos a la familia un saludo diferente, por ejemplo: pedirle a nuestro pequeño que nos enseñe la canción del jardín e ir variando hasta crear una canción propia de la familia. También podemos recurrir a estos links <https://youtu.be/OkUZ85RPynA>, <https://youtu.be/Lv-jowZBpnA>.

### ***¡Monstruitos a Jugar el juego del Dado!***

Materiales que necesitamos: Un dado (si no tienes uno puedes crearlo con Mamá utilizando una cajita y dibujando los puntos), dibujos de monstruos de colores sin ojos. (podrán dibujar y colorear en familia antes de comenzar el juego o imprimir las fichas que te enviará la seño por WhatsApp) y lápiz para dibujar los ojos.

### ***Reglas de juego:***

- *Pensamos un nombre para cada monstruo y lo escribimos.*
- *Juegan solo hasta 5 participantes.*
- *Por turno cada jugador tira el dado.*
- *Se lanza el dado, y dibujamos tantos ojos como puntos haya.*
- *Gana el jugador que primero logra dibujar 10 ojos a su monstruo.*
- *Finalizado el juego el pequeño deberá completar la siguiente tabla.*

<b>COPIAR EL NOMBRE DEL MONSTRUO</b>	<b>¿CUÁNTOS OJOS TIENE? ESCRIBIR EL NÚMERO</b>

**Día 4:**

Nos lavamos las manos: En casa jugamos, para ello deberán formar grupos: un grupo o un integrante será el jabón, el otro el agua y finalmente el otro grupo será las manos.

Estos 3 grupos forman un triángulo y van a girar en la ronda, cantando de esta manera:

*“Pepito no se lavó las manos  
y por eso hoy se enfermó  
Anita no se lavó las manos  
y junto con Pepito se enfermó  
No quiero ser Pepito  
no quiero ser Anita  
quiero estar siempre limpio  
para estar siempre sanito”*

Luego todos gritan: ¿Quién es el jabón?, de nuevo repiten ¿Quién es el agua? Y finalmente ¿Quién es las manos?

Entonces los tres integrantes que gritaron salen al frente y hacen como si estuvieran lavando al integrante que se llama "las manos" . Y regresan a su ronda.

También les brindamos estos links para reforzar la importancia del lavado de manos.  
<https://youtu.be/QatjyR90Jrs> <https://youtu.be/rWFuutksfOM> <https://youtu.be/Ei0TJQj79MQ>

Describimos al monstruito: Observar la imagen, contar y completar con el número que corresponda.

Para realizar esta actividad Mamá, Papá o algún hermanito leerá las oraciones y tú completarás.

MI MONSTRUO TIENE.....OJOS  
 MI MONSTRUO TIENE.....PATAS  
 MI MONSTRUO TIENE.....DIENTES  
 MI MONSTRUO TIENE.....MOÑO  
 MI MONSTRUO TIENE.....MANCHAS  
 ROSADAS.



**Día 5:**

Jugamos con aros: Para esta actividad deberán utilizar un aro, si no tienen podrán realizar uno de alambre. Lo pueden forrar con tela o papel y decorarlo junto a sus pequeños como más les guste. Imaginarán que ese aro es una casita y dentro de ella vivirá un pequeño monstruo.

Una vez que todos estén dentro de sus casitas darán consignas para realizar diferentes movimientos con el cuerpo (por ejemplo, nos hacemos chiquitos dentro de nuestra casa, nos dormimos en ella, nos despertamos, nos levantamos, nos estiramos, salto hacia afuera de la casa, luego hacia adentro, salto dentro de la casa con un solo pie, tomo mi casa con las manos y la levanto, subo, subo.... ¡Mi casa se fue al cielo!, asomo mi cara por su ventana, salgo a dar un paseo con mi casa a cuestas, etc.)

Bailamos al ritmo de la Música: Buscamos un lugar de la casa donde haya mucho espacio y todos juntos en familia bailamos la canción “El Monstruo De La Laguna” imitando cada movimiento que la misma va indicando. Para esta actividad podemos utilizar las máscaras que confeccionamos anteriormente. Les brindamos el link de la canción <https://youtu.be/UQW1C8j0FZo>

**Día 6:**

A jugar con materiales que encontremos en casa: En familia armamos una ronda. Se dividirá en grupos dependiendo la cantidad de integrantes por colores entregando a cada grupo un círculo de color: verde, azul o rojo (por ejemplo, el equipo verde serán los hermanos, el azul mamá y papá, etc.)

En la mesa deberán estar materiales diferentes: Cajas de cartón; tubos de cartón o servilletas, botellas plásticas, tapitas, papeles de diferentes colores y/o texturas.

¡A volar la imaginación! La consigna será construir algún objeto o lugar que les guste con los materiales de la mesa, por ejemplo: un robot, casas, autos, etc. Pueden colocar una alarma para finalizar el juego.

Finalizada la actividad deberán compartir lo que hizo cada grupo.

Juego de memoria: Con las tarjetas que mandará la señora por WhatsApp, jugaremos al juego de la memoria, el mismo consiste en presentar las imágenes unos segundos y recordar.

Las imágenes serán los monstruos del cuento leído anteriormente.

Comencemos a jugar, un integrante de la familia será quien presente las tarjetas (puede ser sobre la mesa) y deberá darles vueltas rápidamente, luego elige a un personaje del cuento, lo muestra y pide a un participante del juego que de vuelta una tarjeta, si no es el correcto, pasará al próximo participante, si ninguno adivina, mostrara nuevamente las tarjetas unos segundos. Deben respetar los turnos de cada participante.

¡A ponernos en movimiento!

Mamá – Papá, buscar una tiza o cinta, Piola o algún elemento que se pueda utilizar para marcar el piso y que luego se pueda borrar o sacar.

Buscar un lugar que tengamos un espacio libre (habitación, cocina, comedor, patio, etc.) Dibujar con nuestros niños círculos que tengan esta disposición ○○○ (se deberá pasar por los aros caminando con un pie en cada aro, luego saltando con los dos pies juntos en cada círculo)

Luego dibujar en esta disposición ○○○  
○ ○ ○

Deberán pasar pisando en cada círculo con cada pie, luego saltar con los dos pies juntos a cada círculo

Por último dibujar esta disposición de manera que los círculos que están de a dos se toquen entre sí, (para facilitar el trabajo de los niños y los adultos que participen) o bien dibujar la figura que se muestra en la instrucción del juego. ○○○○○  
○○○○○

Juego al avioncito: Con un cartoncito, tablita piedra, cerámica rota o algún elemento que se pueda utilizar jugaremos, a la rayuela, avioncito o tejo también se conoce)

**"EL AVIONCITO"**



**REGLAS BÁSICAS:**

Dibujen juntos la figura del tradicional avioncito. Sí, juntos. Desde ahí empieza la diversión.

El primer jugador se para frente la casilla 1, avienta su piedra dentro de ella y brinca sobre un pie para caer en la casilla 2 y luego a la 3. Siempre sobre el mismo pie y sin pisar raya.

Cuando llega a las casillas 4 y 5 puede apoyar un pie en cada una de ellas.

Luego sigue en un pie a la 6 y salta a las 7 y 8, nuevamente apoyando un pie en cada una.

Pisa con un pie en la 9 y cae con los dos en la 10.

Gira de un salto y hace lo mismo pero ahora de regreso.

Al pisar la casilla 2, se agacha manteniendo el equilibrio sobre un pie y recoge –sin apoyar las manos– la piedra que había dejado en la casilla 1.

Salta fuera del avión, sin pisar la casilla 1.

Si el jugador logró hacer el recorrido sin pisar línea, ni mover el pie una vez que saltó sobre cada casilla, avienta ahora su piedra a la casilla 2.

Brinca en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 (que es donde ahora está su piedra) y sigue como antes hasta la 10 y de regreso. Recoge desde la 3 su piedra, salta la 2, pisa en un pie la 1 y sale fuera del avión. Sigue así sucesivamente hasta equivocarse o terminar y ganar.

Cada jugador pierde, deja su piedra donde quedó y pasa el turno al siguiente si: al tirar la piedra no cae dentro de la casilla que le toca, su piedra queda tocando línea, se equivoca durante el recorrido, pisa raya, pisa las casillas dobles con un solo pie, pisa alguna de las casillas que ocupa la piedra de otro jugador, pone una o dos manos en el piso al recoger su piedra, o sale sin recoger su piedra.