



La Cueva de Osofete
DIEGEP 5045
JARDÍN MATERNAL- JARDÍN DE INFANTES
16 N° 929 – 50 N° 1052
La Plata – Buenos Aires - Argentina – Tel.0221-4514078

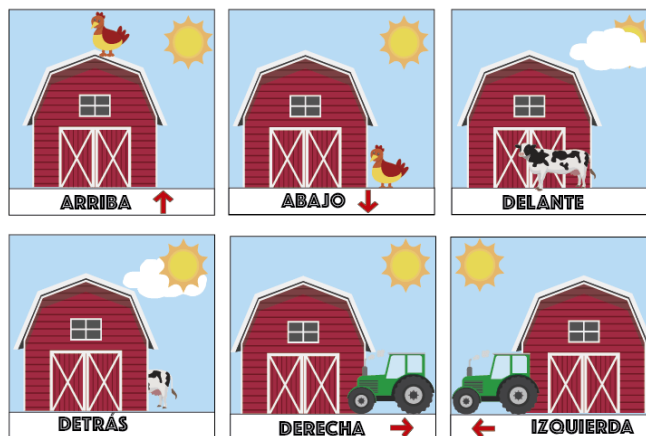
Propuestas Primera Semana:

Sala Turquesa

Docente. Soledad

Propuestas

Vamos a empezar, a jugar con las nociones espaciales, que nos van a ayudar a encontrar objetos, designar posiciones, realizar recorridos.



Te invitó a realizar estos juegos, donde vamos a tener que usar estas nociones espaciales (arriba, abajo, atrás, adelante,) ¡Empecemos a jugar!

Veo - veo espacial

Este juego consiste en descubrir dónde está el objeto elegido. Puede participar toda la familia.

Deberás descubrir, donde se encuentra el objeto, que puede ser un juguete, algún elemento de la cocina, o lo que quieras. Podrás ayudarte realizando preguntas que permitan encontrarlo y respondiendo “sí” o “no”, por ejemplo: ¿Está arriba de la mesa?, ¿Está al costado de la puerta? ¿Está apoyado sobre la pared? El juego termina cuando se encuentra el objeto.

Las estatuas

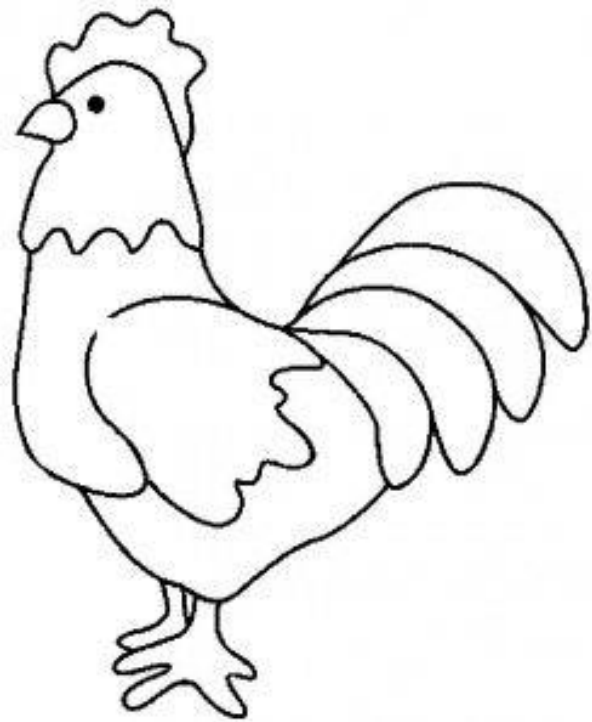
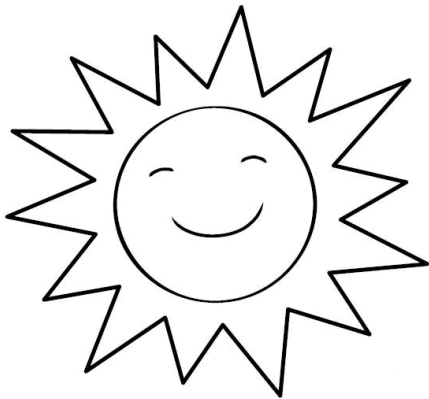
Nos convertimos en escultores y jugamos a las estatuas!

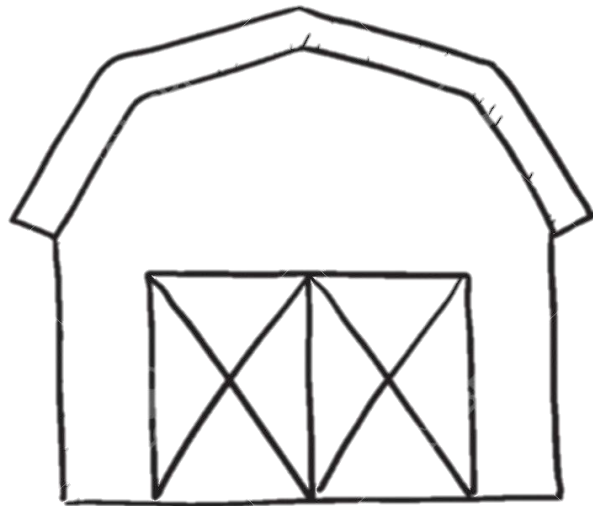
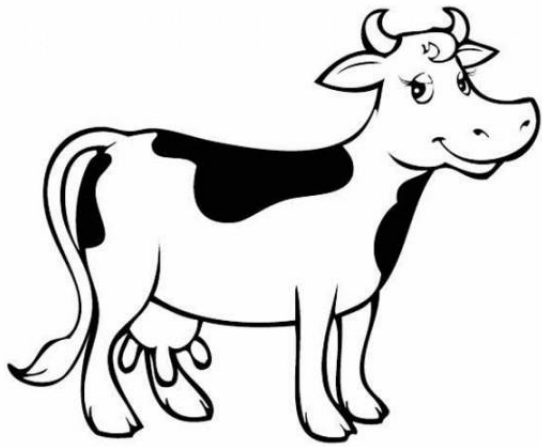
-En este juego, alguien será el escultor (quien dará las indicaciones) y los demás participantes, las estatuas. El escultor será quien dirija el juego armando la estatua, se podrán utilizar también objetos para enriquecer el juego, por ejemplo: “me siento en una silla, un pie al costado de la silla, una mano en la cabeza, etc. Al finalizar el escultor será quien observe si todos pudieron realizar la estatua según las indicaciones dadas.

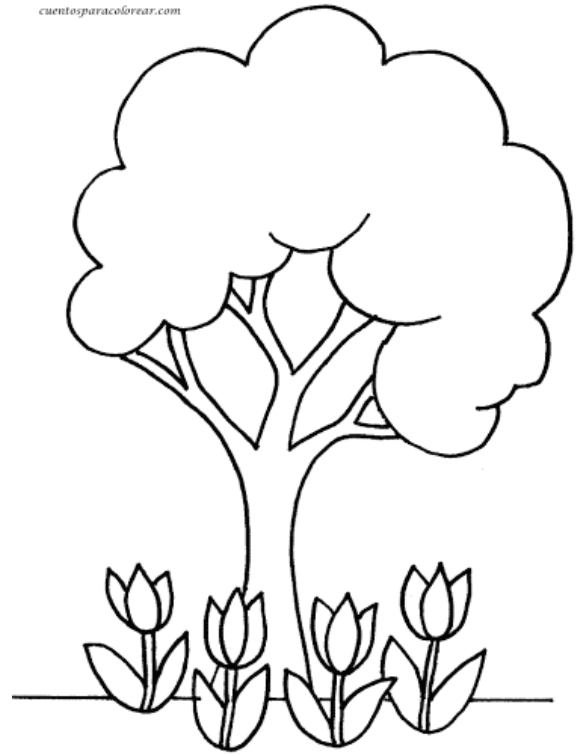
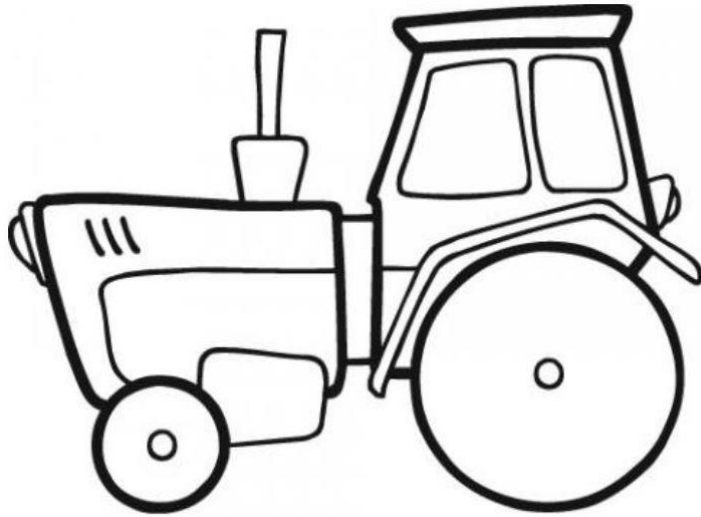
Juego de campo: Este juego se realizara en la clase de meet. Preparar el material para jugar.

En esta oportunidad, les dejo unas imágenes para imprimir o para dibujar! lo importante, es que estén todos los personajes! Luego las vamos a recortar, pintar y guardar para jugar en la clase de meet.

Vamos a intentar armar nuestra granja, jugando con las nociones espaciales (arriba, abajo, al costado, en el centro, atrás). A prepararse.









La Cueva de Osofete

DIEGEP 5045

JARDÍN MATERNAL- JARDIN DE INFANTES

16 N° 929 – 50 N° 1052

La Plata – Buenos Aires - Argentina – Tel.0221-4514078

Propuestas Primera Semana:

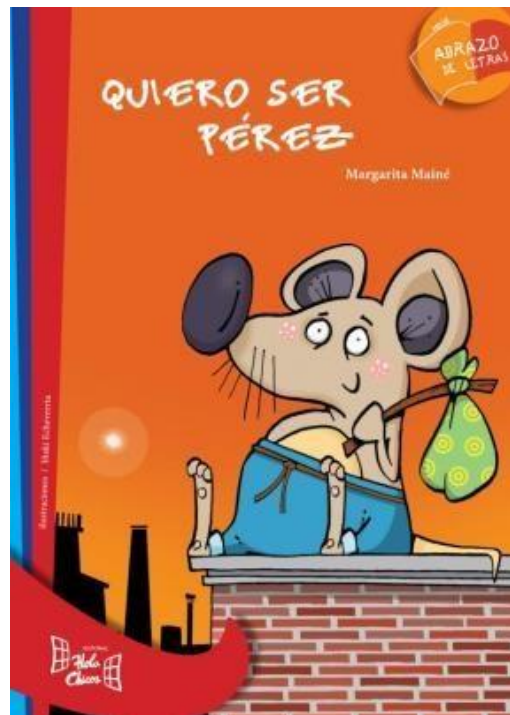
Sala Turquesa

Docente. Soledad

Propuestas

Seguimos descubriendo capítulos con nuestra novela “Quiero ser Pérez”, en esta oportunidad se subirá a la página del jardín los capítulos 3 y 4.

Vamos a disfrutarlos juntos... Están listo...

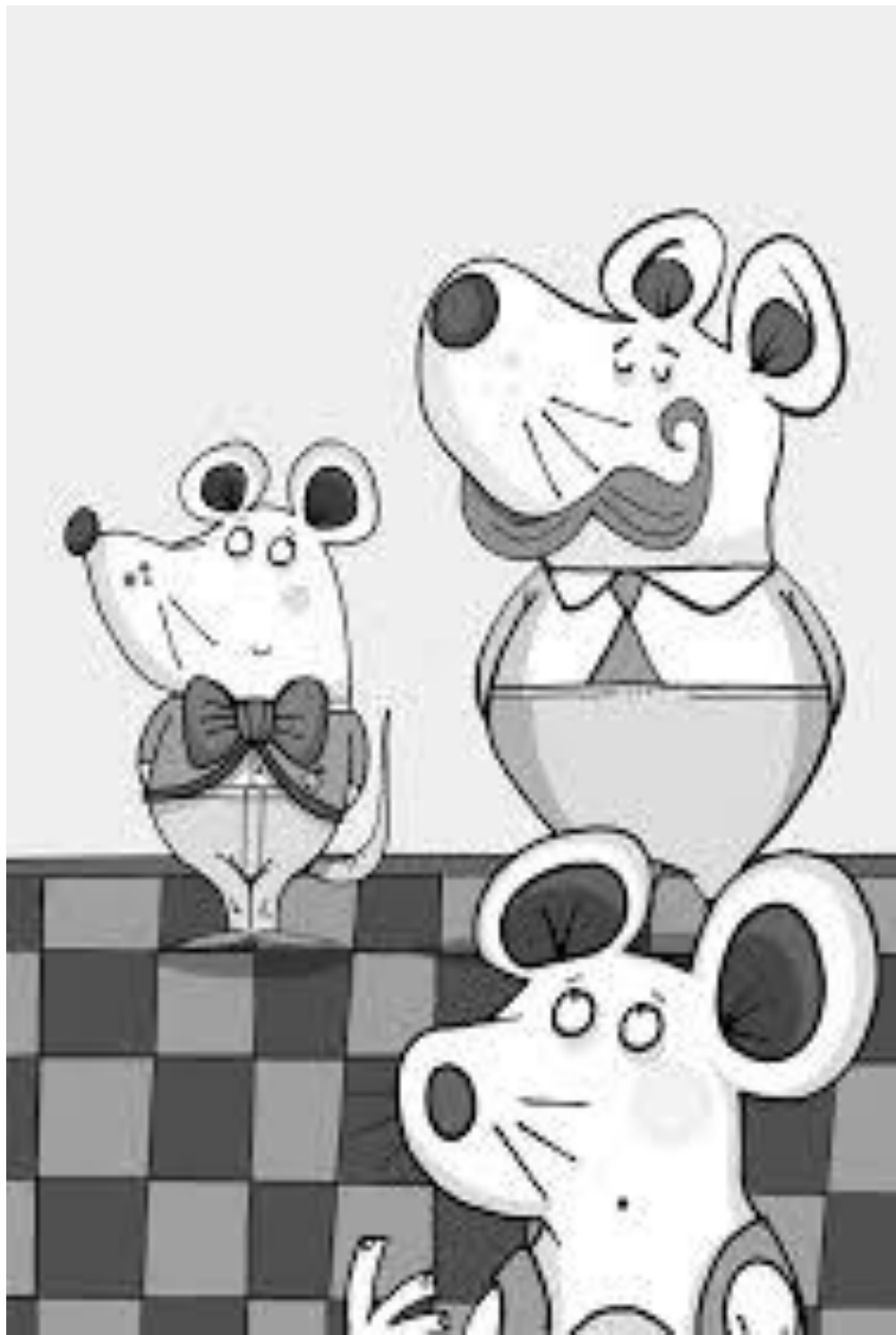


Una vez que escucharon el capítulo, los invito a pensar, que viene sucediendo en esta hermosa novela...

-Recuerden ¿Que había pasado en los capítulos anteriores?, ¿A quienes conocimos?, ¿Cómo se llama el personaje principal? ¿Qué quiere ser cuando sea grande?

Vamos armar una lista con los personajes que hemos conoció hasta ahora, te invito a que me ayudes y que también lo vallas anotando. Empezamos con estos personajes y luego iremos anotando algunas características de los mismos.

PERSONAJES	COPIAMOS LOS NOMBRES
R A M O N I	
B U U	
D I R E C T O R	





La Cueva de Osofete
DIEGEP 5045
JARDÍN MATERNAL- JARDIN DE INFANTES
16 N° 929 – 50 N° 1052
La Plata – Buenos Aires - Argentina – Tel.0221-4514078

Propuestas Segunda Semana:

Sala Turquesa

Docente. Soledad

Propuestas

Quinquela Martin

Seguimos conociendo a Quinquela Martin, ya observamos algunas de sus Obras, a través de imágenes y videos...llego el momento de ponernos a jugar y crear...

Para ello, vamos a necesitar, el fondo que anteriormente trabajamos donde realizamos el cielo y el mar a través de técnicas utilizadas en otras secuencias, como Los colores del cielo. Si no lo tenemos hecho todavía, vamos a realizarlo

Necesitamos:

-Hoja, temperas o acuarelas, pinceles o esponjas para realizar sellado. Vamos a observar las imágenes de las obras del artista e identificar los colores para el mar y el cielo, y así construir el fondo de nuestra obra.

Cuando nuestra hoja este seca .. Vamos a crear ahora, los barcos y el puerto, que tanto caracteriza las obras de este artista. Para ello

vamos a necesitar, papeles de colores, tijeras y plasticola, para darle forma a los barcos, estos pueden ser grandes, pequeños, de colores, jugar con las nociones espaciales, que ya conocemos, en la hoja (arriba, abajo, atrás, adelante etc). También si te animas, junto con la familia, puedes crear tu barco de papel armándolo, siguiendo las instrucciones que dejó, en el video “como hacer un barquito de papel” que se subirá a la página del jardín..

Manos a la obra mi sala turquesa, vamos a jugar con los colores y con los barcos, para empezar a darle forma a nuestras producciones!!

5- Para finalizar pondremos en práctica todo lo aprendido y retomaremos la pintura realizada con el esponjeado y los barcos realizados anteriormente.

Ahora nos toca, un último recurso para explorar, que es la “carbonilla”, con lo que dibujaba Quinquela, Si no tenemos carbonilla, podemos utilizar, crayones negros, fibras negras o lápices negros.

Y con esos elementos vamos a darle el toque final a nuestra producción, dibujando los objetos, personas, puentes, escaleras y demás objetos que le queramos agregar a nuestra producción.



La Cueva de Osofete
DIEGEP 5045
JARDÍN MATERNAL- JARDIN DE INFANTES
16 N° 929 – 50 N° 1052
La Plata – Buenos Aires - Argentina – Tel.0221-4514078

Propuestas Segunda Semana:

Sala Turquesa

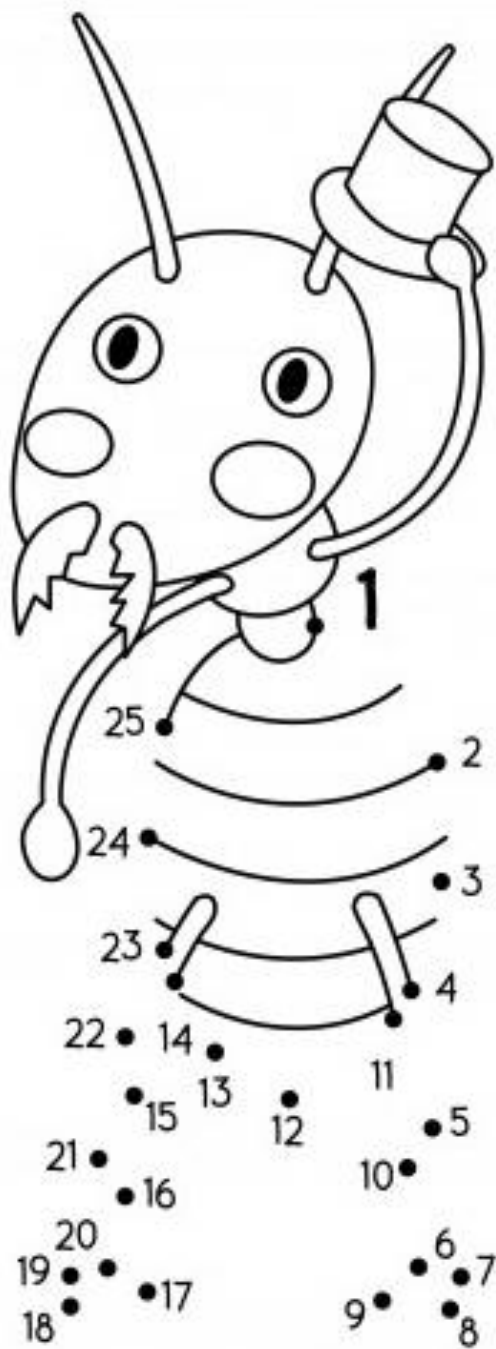
Docente. Soledad

Propuestas

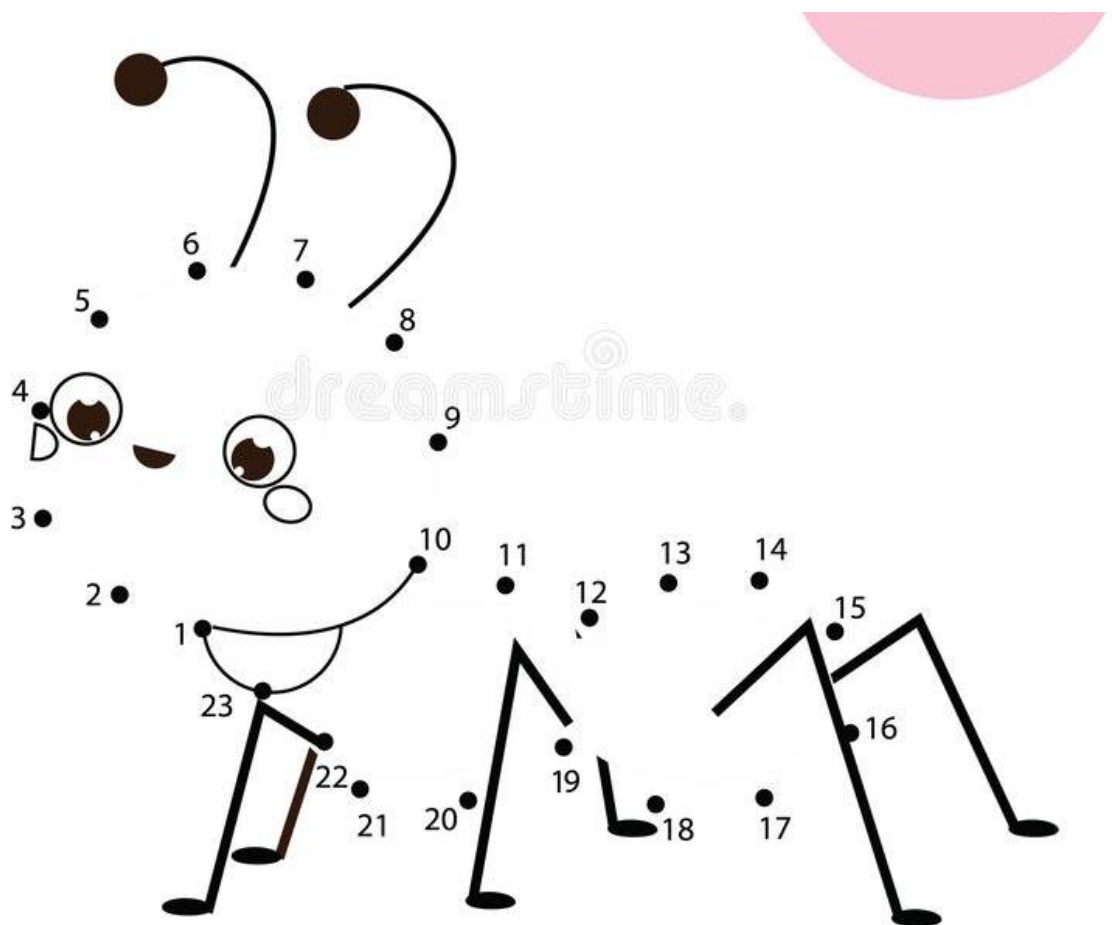
Ahora si sala turquesa vamos a cerrar nuestro proyecto “Cada Hormiga a su Hormiguero” en esta propuesta vamos a relacionar, lo que venimos trabajando en matemática con números y a nuestras amigas las hormigas... te va a gustar

En este primer juego a mi hormiga le falta la parte del cuerpo y en su lugar hay un montón de puntitos y números... ¿reconoces algún número?.. Te propongo que empieces a contar y vayas uniando los puntos, NO TE OLVIDES QUE PODES AYUDARTE DE LA BANDA NÚMERICA, para seguir el orden de los números, poder identificarlos y reconocerlos, como hacíamos cuando armamos el calendario!..

Esta hormiga está formada por números del 1 al 25.



En esta segunda imagen sucede lo mismo, pero nuestra hormiga tiene otra forma.... Esta hormiga está formada por números del 1 al 23, buscamos el 1 y arrancamos



Nuestro segundo juego consiste en ayudar a nuestras hormiguitas llegar al hormiguero. Para eso deberás observar, bien la imagen, buscar cual es el camino correcto hasta llegar a sus huevos, y luego con un lápiz marcarlo.. Empecemos!

¿QUÉ recorridos deberán hacer estas hormigas para llegar a los huevos?

