Actividades del 10 al 21 de Agosto.

Área de Matemática

Actividad 1- ¡A Jugar!

Les proponemos un juego de recorrido con más casilleros que los que hemos jugado hasta el momento y con prendas a tener en cuenta para estar atentos! Para conocerlo, deberán observar un video explicativo que la docente subirá a la página y luego pedir que nos lean los materiales necesarios y las siguientes reglas para el momento de comenzar a jugar:

Reglas:

▪ Se trata de una competencia en la que cada granjero tiene que llegar al final del recorrido con la mayor cantidad de huevos en su canasta. Obtiene así el primer puesto.

▪ Comienza el juego. Cada jugador coloca su ficha en la entrada del camino, toma 10 huevos (fichas) del pozo común y los coloca en su canasta o vasito.

▪ El orden de jugada lo determina el puntaje obtenido en la primera tirada de dados: el de mayor puntaje comienza el juego. Le siguen los jugadores con puntajes en orden decreciente.

▪ Un vez iniciada la competencia, cada jugador en su turno tira el dado y avanza su ficha tantos casilleros como puntos obtuvo.

▪ Si la ficha cae en los números **terminados en 5**, en los que está el nido vacío, el jugador debe dejar la cantidad de huevos que esté indicada en el tablero. En cambio, si cae en los números **terminados en 0**, el jugador toma tantos huevos como se indica en el tablero.

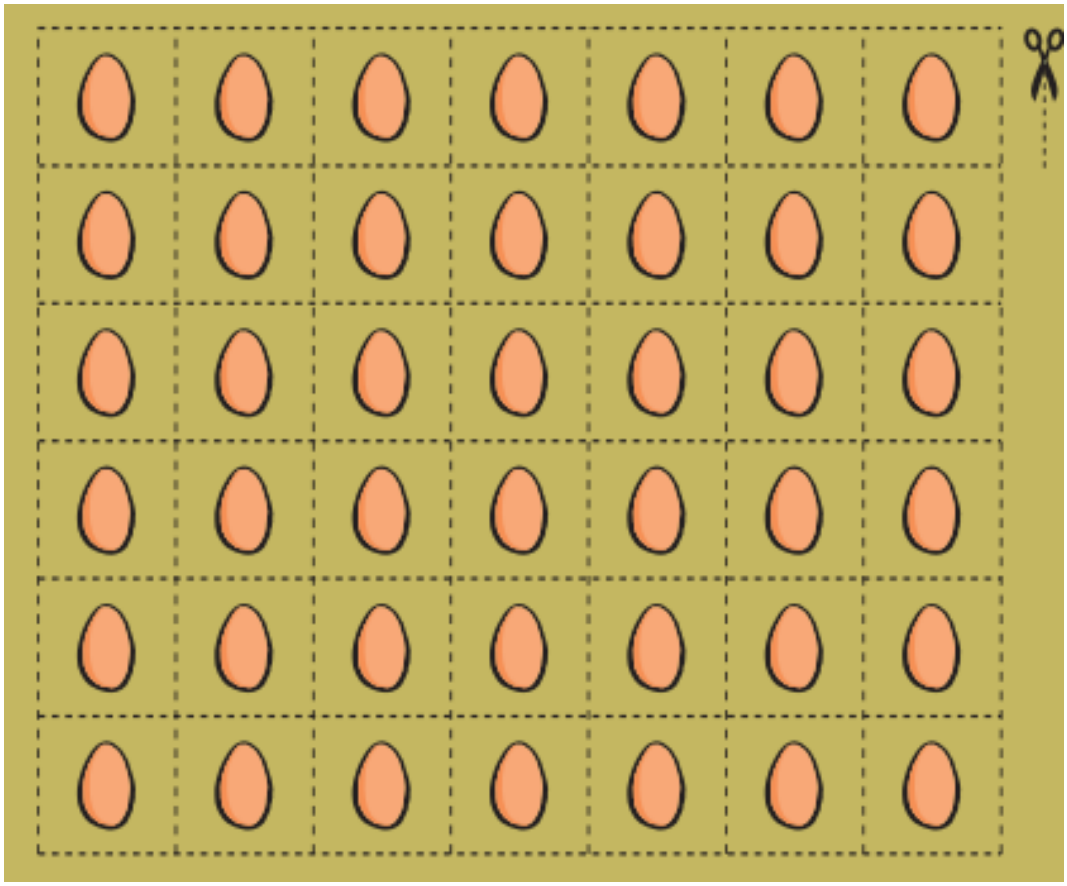
▪ Cada jugador que toque el punto de llegada, más allá de que llegue o lo sobrepase (dependiendo esto del puntaje obtenido en los dados) debe esperar a sus compañeros para realizar el conteo final. Luego se determina quién obtuvo el primer lugar, el segundo, el tercero y el cuarto.

Materiales:

▪ 4 fichas con personajes

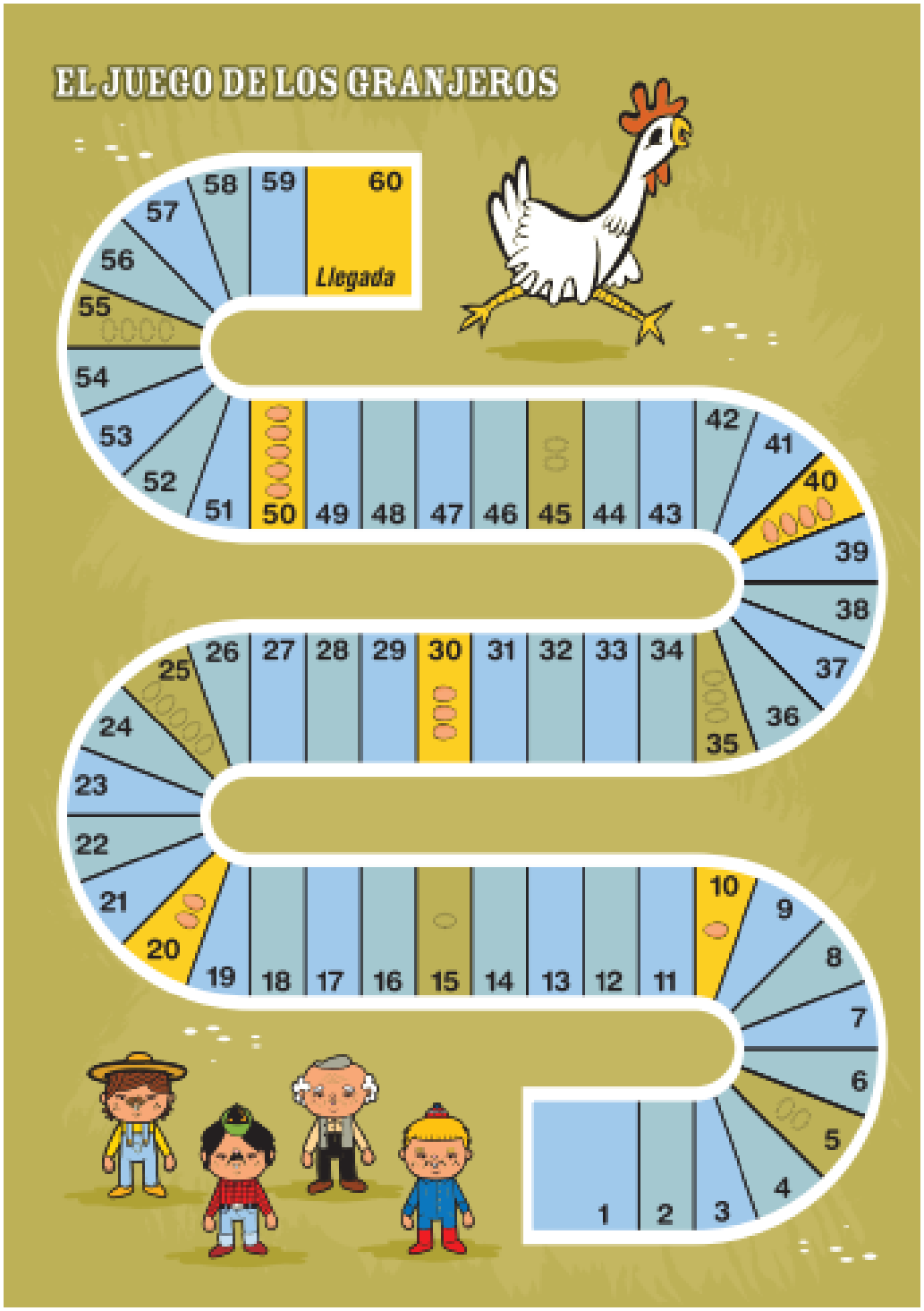
(pueden ser reemplazados por fichas de otro tipo como tapas de gaseosa)

• Fichas redondas para el pozo común de huevos contenidos en un plato o bandeja.



• Un recipiente para recoger los huevos (puede ser un vasito de postre o yogur).

- Un dado con puntos del 1 al 6.
- Un tablero:



Actividad 2-¡A registrar!

En esta ocasión les proponemos volver a jugar el juego del Granjero pero registrando en un papel la cantidad de huevos que acumulan en sus vasitos una vez que terminan la partida.

¿Se animan con letras? Ahora la propuesta es diferentes, cuando termina el juego se deberá registrar la cantidad obtenida en palabras. (ejemplo: si obtuve 15, registro "quince").

Actividad 3- Jugamos juntos en el MEET.

Les proponemos un juego de los granjeros a través de la plataforma virtual, donde la docente tendrá un dado y tablero gigante. Se les solicitará tener preparados sólo los huevos y el vaso. Cada vez que la docente tira el dado, los niños desde casa deberán saltar la cantidad de veces que lo indique, si caen en los casilleros terminados en 0 se juntan los huevos que están dibujados allí, si caen en un casillero que termina en 5 sacarán la cantidad indicada en el casillero.

Área de Educación Visual

Actividad 1 – Observamos obras de Henri Matisse y de Romero Britto

Los invitamos a observar las siguientes obras mirando todos los detalles como por ejemplo:

- ¿Qué colores utilizan los artistas?
- ¿Aparecen imágenes?
- ¿Qué materiales creen que utilizaron los artistas?

Las codomas – Henri Matisse

Britto Garden – Romero Britto

Actividad 2 – Descubrimos una nueva forma de hacer arte

Los invito a escuchar el cuento "Las tijeras de Henri" de Jeanette Winter el cual se encontrará en la página del jardín.

Al igual que lo hacía Henri les propongo pintar papeles con materiales que ustedes elijan, puede ser témperas, crayones, acuarelas, fibras, lápices, etc. Luego utilizaremos las tijeras para cortar estos papeles pintados y crear formas para nuestras obras.

Una vez que tengamos todo listo crearemos nuestras propias obras.

Área de Ambiente Natural y Social

Actividad 1 – Indagamos sobre los juegos y juguetes

Los invitamos a descubrir sobre los juegos y juguetes que se utilizaban antes, para esto necesitamos entrevistar a padres y abuelos, y que estos nos cuenten cuales eran sus juegos favoritos, con que juguetes solían jugar y donde jugaban.

¿Les parece si hacemos llamadas o video llamadas a nuestras familias y les preguntamos por los juguetes que usaban? Podemos preguntarle a nuestros abuelos, tios, primos, etc. A continuación les dejo algunas ideas de lo que le pueden preguntar:

- ¿Dónde se juntaban a jugar?
- ¿Cuáles eran los juegos que más se jugaban?
- ¿Qué juguetes tenían? ¿Cuál era tu favorito?
- ¿Jugaban con canciones y con rondas? ¿Cuáles?

Actividad 2 – Registramos la información

Luego de hacer las entrevistas (para obtener información pueden hacerse más de una) para realizar una comparación entre los juegos y juguetes que conocemos y que jugamos hoy en día y los que no les proponemos registrar en el siguiente cuadro:

JUEGOS Y JUGUETES DE ANTES	
JUEGOS CONOCIDOS	JUEGOS DESCONOCIDOS

Actividad 3 – Nuestros juegos y juguetes

Después de hacer preguntas e investigar un poco es hora de que investiguemos nuestros juguetes. Los invito a que observen sus juguetes y que piensen en los juegos que realizan. A continuación les dejo unas preguntas para intercambiar con la familia luego de observar los juguetes:

- ¿Algún juguete se parece a los juguetes con los que jugaban los abuelos o padres?
- ¿Los juguetes que se parecen piensan que son del mismo material?

Los invito a registrar mediante la escritura y si desean también mediante dibujo sus juguetes.

Ambiente natural y social – Efemérides

Actividad 2- La figura de San Martín como HÉROE de la PATRIA

Les proponemos observar un video informativo realizado por la docente, donde se presentará la figura de San Martín para acercar a los niños a la vida, obra y lucha por nuestra libertad.

Luego de ver el video, les solicitamos dibujar un retrato de San Martín como Héroe de la Patria.

Área de Prácticas del Lenguaje

Actividad 1 – Caperucita Roja

Los invito a recordar el cuento Caperucita Roja que se encontrará subido en la página del jardín, luego de leerlo pueden registrar los personajes mediante un dibujo.

Actividad 2 – Caperucita Roja del Noroeste

Recordando los detalles del cuento escuchado de Caperucita Roja los invito a escuchar esta nueva versión, la cual estará disponible en formato de video en la página del jardín.

Al finalizar el cuento en el mismo video realizaré un intercambio y propuestas en base a las dos versiones conocidas de caperucita roja.

Actividad 3 – La bella durmiente

Les propongo escuchar el cuento la bella durmiente, el cual estará en la página del jardín. Cuando estemos escuchando el cuento vamos a observar los personajes, lo que pasa en la historia y que sienten las personas que están con la bella durmiente cuando esta se queda dormida.

Te invito a que registres lo que pasó en la historia mediante un dibujo, podes elegir tu parte favorita.

Actividad 4 – La bella durmiente del Litoral

Les quiero compartir un cuento que es muy similar al anterior, pero esta vez pasan cosas algo distintas. Los invito a escuchar el cuento la bella durmiente del litoral que se encuentra en la página del jardín. Una vez que terminen de escucharlo y en el mismo video les propongo reflexionar sobre algunas preguntas.

Cronograma de Meet

DÍA	PROPUESTA
LUNES 10/8	**Meet con el profe Tomas** Clases de educación física
MARTES 11/8	**Meet con la seño** Juegos con letras y barquito
MIERCOLES 12/8	**Meet con la seño** Jugamos con masa, vamos a necesitar: 1 Taza de harina 1 Taza de sal ½ Taza de agua
JUEVES 13/8	**Meet con la seño Bren** Clases de ingles
VIERNES 14/8	**Meet con la seño** Festejamos el día del niño. Vamos a necesitar un accesorio o disfraz y muchas ganas de jugar.

LUNES 17/8	**FERIADO**
MARTES 18/8	**Meet con la seño** Recordamos al Genera Jose de San Martín y realizamos un intercambio sobre nuestros aportes en las propuestas.
MIERCOLES 19/8	**Meet con la seño** El juego del granjero, vamos a necesitar: Huevos o fichas que lo representen Un vaso o recipiente para las fichas
JUEVES 20/8	**Meet con la seño Bren** Clases de ingles **Meet con la seño Vane** Clases de música
VIERNES 21/8	**Meet con la seño** Juegos y juguetes: Registro, vamos a necesitar: Las respuestas de nuestros padres y abuelos de las entrevistas.