



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

Actividades: Semana 25

Sala: Turquesa

Docente: Soledad Córdoba

Descubrimiento del Entorno

Experimentos: Seguimos con nuestros experimentos, ahora vamos a ver qué pasa con el AIRE

Experiencia: ¿El aire pesa?

¿El aire pesa? ¿Ocupa espacio? Para esta experiencia vamos a necesitar los siguientes materiales

- Un palo fino largo, o también una percha.
- Dos globos inflados de la misma forma y tamaño
- 3 hilos, lanas, sogas etc
- Un alfiler para pinchar los globos

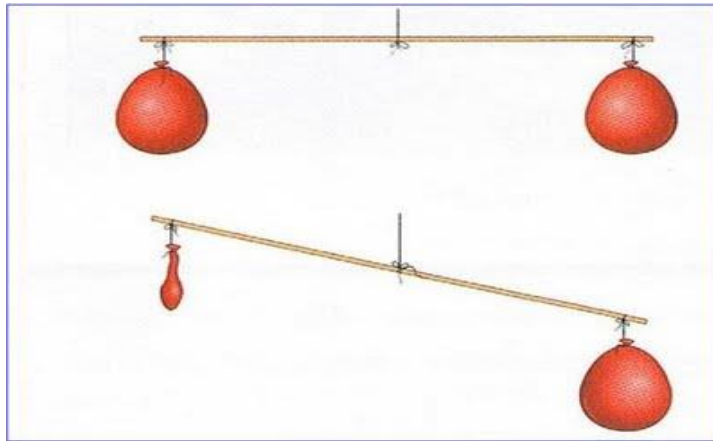
Anudar fuertemente el extremo de un hilo en el centro del palo.

Llenar los globos de aire, hasta que tengan un tamaño aproximadamente igual, anudarlos y atar a cada uno un hilo.

Anudar los globos uno a cada extremo del palo. Tomar el hilo central de tal forma que el palo quede nivelado.

Pinchar un globo y observar que pasa: ¿Por qué crees que el palo se ha inclinado?

Pinchar el otro globo y observar que pasa. ¿Qué sucedió cuando se pinchó el otro globo? ¿Porque?



Experiencia 2: Carrera de soplidos

Para esta experiencia necesitamos convertirnos en el Gran Lobo Feroz y Soplarrrrr!!

¿El aire podrá mover objetos?...Necesitamos los siguientes materiales

- Sorbete o rollo de servilleta de papel
- Pelotitas de tergopol, de lana etc
- Vasos de plástico
- Cinta

Vamos a marcar con la cinta la línea de partida y de llegada y trataremos de correr una carrera soplando las pelotitas hasta la meta de llegada.

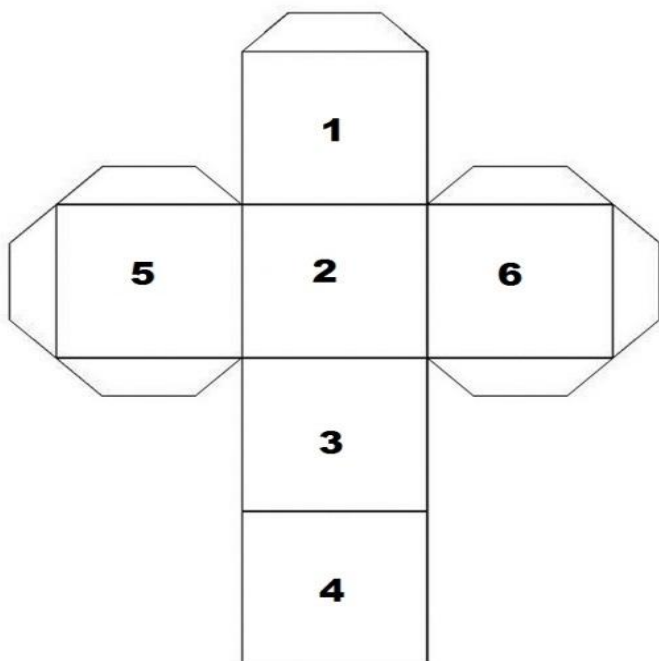
O también podemos pegar los vasos de plástico al costado de la mesa y jugar a quien emboca más pelotitas soplando.



El aire, ¿Puede mover objetos? Qué pasa si cambio los objetos que estoy utilizando por algo más pesado, como ejemplo, ¿Sucedo lo mismo?

Matemáticas

Vamos a seguir jugando con los números! Para estos juegos necesito un dado, sino tenemos podemos hacerlo



Dados y dedos: Un integrante de la familia será el encargado de tirar el dado y dar las tapitas. Los demás participantes deben adivinar qué número saldrá en el dado mostrando con sus dedos esa cantidad antes de que el compañero tire el dado; es importante tener en cuenta que no se puede tirar el dado hasta que todos muestren con sus dedos la cantidad que creen que saldrá y que no vale cambiar la cantidad de dedos que se muestran durante el juego

. Cuando todas las manos estén en alto el encargado tira el dado y los que aciertan se llevan una tapita.

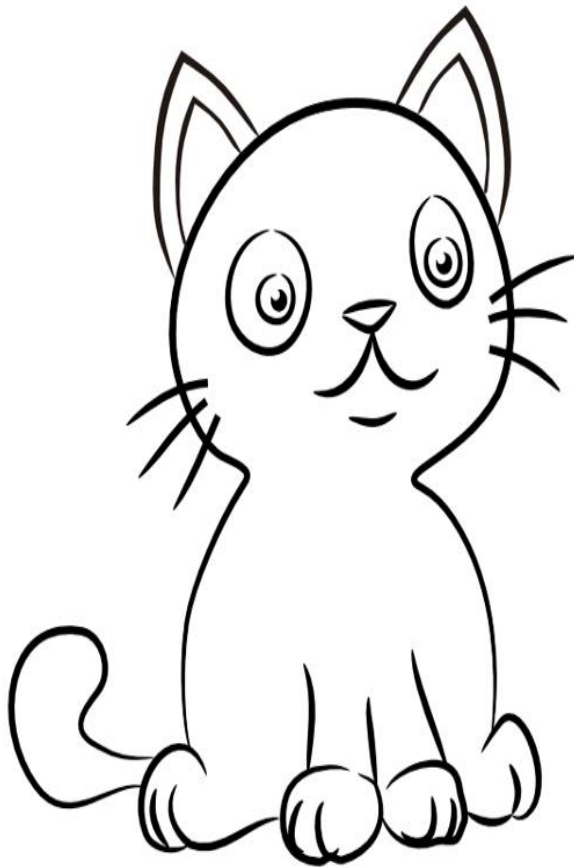
Se juega tantas veces como se quiera y gana el jugador que contenga la mayor cantidad de tapitas.

Minigenerala: Se repartirán a todos los integrantes unos hojas con una cuadrícula y un fibron. Cada jugador deberá tirar el dado y pintar, tantos cuadrados como indique el dado.

Se juega tantas veces como se quiera y el ganador será el que pinte la mayor cantidad de cuadritos.

Las Pulgas del Gato: A cada participante, se le entrega un cartón (tablero con figura de gato que se puede dibujar y pintar!). Cada jugador arroja el dado y coloca tantas pulgas (tapas plásticas, porotos, etc) como indica el dado.

Se juegan tres vueltas y gana quien haya puesto más pulguitas a nuestro gatito.



Educación Visual

Seguimos jugando con los colores del cielo y estas ves vamos a pintar nuestro cielo pero de noche.

¿Qué colores aparecen? ¿Es todo oscuro?

Para ello necesito tener una hoja en lo posible de color negro u oscura, (si trabajamos con hojas blancas, pintaremos con temperas oscuras como negra, azul, violeta etc.).

Si trabajamos con hojas oscuras vamos a utilizar temperas, acuarelas, crayones, tizas, lápices etc de colores claros (blanco, celeste, amarillo, naranja)

También podemos jugar incorporando como herramientas para realizar la actividad, un cepillo de dientes viejo, que ya no usemos, para lograr un salpicado.





Prepara para trabajar en clase virtual

Vamos a tener preparados los siguientes materiales para trabajar en clase.

Una tapa de caja de zapato o cartón, temperas, pinceles, esponjas.