

## ¡IMPORTANTE!

- Todas las actividades propuestas, en la medida que se pueda, deben ser realizadas y registradas en papel, ya que de regreso al jardín las mismas serán compartidas con sus compañeros y docentes, formando parte de su carpeta.
- Pueden enviar fotos y videos de las mismas al siguiente email: [jardinpulgarcito@institutonores.edu.ar](mailto:jardinpulgarcito@institutonores.edu.ar) para ello, deben colocar en el “Asunto: Nombre del alumno/a – Nombre de la Señorita”. Les pedimos que por favor no se olviden de este detalle, porque es la forma que tiene cada docente de poder reconocer que el mensaje es para ella, poder responderles a ustedes y guardar lo enviado.
- **No olvidar que pueden llevar a cabo la propuesta para realizar Juego trabajo periódicamente.** Recuerden que se adjunta Planillas de Seguimiento para las semanas 11° y 12°.

## 12° SEMANA: del 8 de Junio al 12 de Junio

- ❖ Trabajaremos en el campo de aprendizaje de “IDENTIDAD Y CONVIVENCIA” a través de las siguientes propuestas:

- **JUGANDO, APRENDO SOBRE “LOS DERECHOS DEL NIÑO”**



El objetivo de esta actividad es profundizar sobre uno de los Derechos del niño: **“TODOS LOS NIÑOS TIENEN DERECHO A DESCANSAR, JUGAR Y DIVERTIRSE, EN UN AMBIENTE SANO Y FELIZ”**.

Si bien todos los derechos son importantes, en esta oportunidad queremos hacer hincapié en el juego, ya que a través del mismo, el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares. A partir de este ejercicio social del juego, el niño incorpora no sólo habilidades y saberes, sino también valores como la solidaridad, el compañerismo y la relación con los demás.

El juego tiene múltiples impactos positivos en el desarrollo del niño: le permite expresarse y dar a conocer su realidad interior, favorece el desarrollo motriz y el control corporal, ayuda a adquirir sentido de respeto por el otro, mediante el juego por turnos y al compartir objetos, incentiva la creatividad, la imaginación y la autoestima, es una herramienta para el desarrollo del lenguaje, la memoria y la reflexión, entre otras.

**EN ESTA OPORTUNIDAD TE INVITAMOS A JUGAR, DIVERTIRTE, DEJAR VOLAR TU IMAGINACIÓN Y COMPARTIR UN BUEN MOMENTO EN FAMILIA.**

Te brindamos algunas ideas teniendo en cuenta la recuperación de los juegos ya propuestos, desde el jardín, hasta ahora y algunos más. Podés incluir otros a la lista y elegir las opciones que desees:

- Lotería de letras y de números.
- Adivinanzas.
- Masa de sal.

- Juegos reglados con cartas: la casita robada, la batalla, etc.
- Generala con dados.
- Dominó de figuras geométricas.
- Juegos de dramatización como el del Supermercado, con disfraces, etc.
- Bowling.
- La rayuela, saltar la soga, etc.
- Juegos propuestos por el profe Darío.



La Señora Cristina explica la importancia de jugar y te propone varias opciones.  
[https://youtu.be/ uGTvLrKEmA](https://youtu.be/uGTvLrKEmA)

\*\*\* A DISFRUTAR JUGANDO\*\*\*

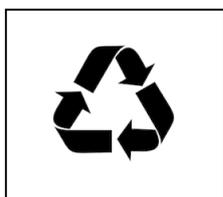
❖ Trabajaremos en el campo de aprendizaje de “**CIENCIAS NATURALES**” a través de la siguiente propuesta:

### • SÍMBOLO DEL RECICLAJE

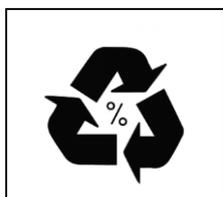
*El objetivo de esta actividad es acercar a los niños al símbolo de reciclaje, con intención de concientización sobre el cuidado del medio ambiente.*

- El símbolo de reciclaje es un signo internacional que indica que los **materiales con los que ha sido fabricado un producto** pueden ser **reciclados**. Asimismo, se usa para identificar los puntos de reciclaje distribuidos a lo largo de las ciudades y poblaciones.

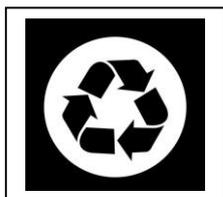
A continuación veremos que este símbolo, puede emplearse para diferentes aplicaciones o acciones (el mismo puede ser de color negro o verde):



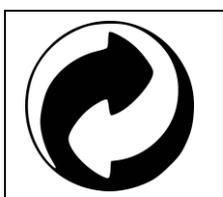
- Es el símbolo original del reciclaje. Sus tres flechas representan los pasos del proceso de reciclaje: recogida de materiales, reciclaje de los mismos y compra de objetos reciclados. De esta forma, el proceso continúa una y otra vez. Cuando este símbolo aparece en un producto o envase, significa que está hecho con materiales que pueden ser reciclados.



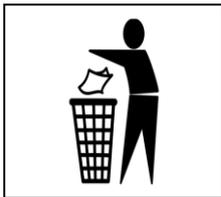
- Si encontramos el símbolo de porcentaje en su interior, significa que hay una cierta cantidad de material especificado, que es reciclable.



- Si el símbolo está dentro de un círculo, parte de los materiales se han reciclado.



- Este ícono indica que la empresa que fabrica este producto o envase cumple con la Ley de Residuos. En estos productos se garantiza su posterior reciclado sostenible y pueden ser envases tipo brik, fabricados con cartón, papel o vidrio.



- Este símbolo trata de incitar al consumidor a depositar los residuos en una papelera. Tiene como objetivo responsabilizar a quien quiere deshacerse de un residuo para que lo deposite en un lugar adecuado. Lo podemos encontrar en cajas de cartón o envases.

Ahora les proponemos algunas opciones para llevar a cabo:

1. Buscar en casa envases y/o recipientes donde encuentren el símbolo de reciclaje.
2. Además, una vez encontrado el símbolo, en el caso que sea posible recortar, luego pegarlo en una hoja, indicando su significado.



La Señora Analía explica la importancia y significado del símbolo de reciclaje.

<https://youtu.be/nzz4dloHdlo>

- ❖ Trabajaremos en los campos de aprendizaje “**MATEMÁTICA**”, “**CIENCIAS NATURALES**” Y “**EDUCACIÓN ARTÍSTICA**” a través de las siguientes propuestas:

- **EL JUEGO DEL SAPO O LA RANA RECICLADO**

Hoy queremos ofrecer el uso de materiales disponibles en casa, para reciclar o reutilizar, recreando un juego que tiene historia: EL SAPO, Pukllay, (en quechua), o simplemente Rana. Es un juego de lanzamiento, de precisión múltiple, donde se intenta introducir un determinado número de fichas, monedas, argollas, tazos, botones o piedritas, en varios agujeros que existen en la mesa del sapo. Cada uno de estos agujeros o espacios, tiene un número o valor.



La propuesta es respetar turnos y reglas del juego, como también, usar el conteo, como herramienta para resolver problemas, poniendo en práctica sus conocimientos y estrategias matemáticas construidas.

### **REALIZAR: EL SAPO DE MAPLE O CARTÓN DE HUEVOS: ¿QUÉ NECESITAS?**

- Un cartón de huevos o maple que ya no utilice en casa. Otra opción, puede ser 6 cajas o latas de leche, cajas de zapatos o remedios (no tan pequeñas), botellas plásticas cortadas a la mitad y unidas con una cinta, para darle estabilidad.
- Pinturas, témperas, fibrones, papeles de colores y pegamento, en el caso que deseen decorar el juego o material.
- Elementos para hacer puntería: botones grandes, tazos, monedas, fichas, etc.

**Importante: que existan dos o más objetos diferentes, para poder registrar la pertenencia del tiro, de lo contrario se tendrá que anotar el puntaje de cada lanzamiento en un lugar aparte (papel o pizarra).**

- Algunos cartones para escribir números, y colocarlos en los distintos espacios de los mapas o cajas. Estos números indicarán el puntaje de cada tiro, pueden armar un tablero con números del “1 al 5”, del “1 al 8” o del “1 al 10”.
- Papel y lápiz para hacer anotaciones para sumar puntajes.



Las Señoras Gisela y Mariana explican la confección y reglas del juego.

<https://youtu.be/19DpHACNdO4>

### REGLAS DEL JUEGO, SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES:

- Este juego puede realizarse con la cantidad de integrantes que deseen, lo importante es registrar el puntaje en cada tiro.
- Cada familia organizará la modalidad del mismo, tres tiros cada participante, no mucho más, dependiendo de la numeración que le pongan a los espacios. Recuerden que ellos tendrán que resolver la cantidad de puntaje anotado.
- Si la actividad se realiza con el mapache, pueden poner dos hoyos con el mismo número, para tener más posibilidad de sumar puntaje.
- Deberá establecerse el lugar del lanzamiento de los tiros, 1 metro aproximadamente de distancia del sapo. (MARCAR CON TIZA O CINTA SI ES NECESARIO)

**IMPORTANTE:** durante el desarrollo del juego, los adultos guiarán a través de preguntas o intervenciones, en situaciones problemáticas que surjan. Siempre buscando que sea el/la niño/a quien intente resolver de la manera más autónoma posible.

Para ello, les sugerimos tener como guía las siguientes preguntas:

★ Antes de comenzar a jugar:

- ¿Cuántos tiros vamos a realizar?
- ¿Quién comienza? Si son más de dos, ¿Quién es el segundo?
- ¿Cómo registraremos los puntajes? ¿Cómo sabremos de quiénes son esas anotaciones?

★ Una vez finalizado el juego, proponerle al niño/a situaciones como:

- ¿Cómo sabremos quién ganó? ¿Qué debemos hacer?



## EDUCACIÓN FÍSICA



CONSTRUCCIONES PARA REALIZAR EN CASA Y DIVERTIRSE JUGANDO EN FAMILIA.

<https://youtu.be/tRSfOBnv2xM>



HACIENDO VOLAR EL BARRILETE. <https://youtu.be/WdXUCDL6EeY>

LLEGÓ EL FRÍO Y EL VIENTO PARA HACER VOLAR EL BARRILETE.

<https://youtu.be/KaeQH6LEyJA>

### PROYECTO DEPORTIVO:



1) **JUEGO DEL SEMÁFORO PARA ENTRADA EN CALOR:** [https://youtu.be/Js\\_HF\\_JwPal](https://youtu.be/Js_HF_JwPal)

Consiste en realizar diversos movimientos y en distintas velocidades, cuando se muestran los colores: ROJO, AMARILLO y VERDE. Estos pueden estar presentados en papel (cartulina), pañuelo, o cualquier material u objeto del color, lo que encontremos en casa.

**ROJO:** en este color no hay desplazamientos, realizamos un STOP y nos acostamos en el suelo boca arriba para realizar movimientos simulando una bicicleta, con las dos piernas.

**AMARILLO:** los movimientos que realizan son lentos, caminamos agachados.

**VERDE:** los movimientos son rápidos, realizando salto tijera, abriendo y cerrando piernas.



2) **LOS CUADRADOS:** [https://youtu.be/wf5Z\\_p6wOFs](https://youtu.be/wf5Z_p6wOFs)

## MÚSICA



**Escuchar atentamente la canción “SATURNINA LA SARDINA”.**

<https://youtu.be/YxPCr4wpGAo> Comentar en familia: ¿Quién es el personaje de la canción? ¿Dónde está? ¿Qué hace entre las olas? Y además ¿Hay alguna parte de la canción que se repite? A esa parte que se repite la vamos a llamar ESTRIBILLO.



<https://youtu.be/PEam3nv1o1M> Utilizar el cuerpo o algún elemento como instrumento rítmico, se propone el siguiente ritmo que solamente se va a utilizar en el ESTRIBILLO, pero puede acompañar toda la canción (link canción profes).



<https://youtu.be/lcuBVp-xqjQ> Para completar el acompañamiento rítmico les enseñaremos a marcar el PULSO para las ESTROFAS (link canción profes).

## CATEQUESIS

Hola pequeños, espero se encuentren bien y con muchas ganas de trabajar en las actividades que les voy a proponer.



**La Señó Kari, nos explica que los hombres podemos utilizar la obra de Dios para crear cosas y que ellas nos ayuden a ser felices.** <https://youtu.be/LuLAKb-18sU>

**+Actividad:** Con ayuda de la familia, les propongo hablar sobre las cosas que crea el hombre como, por ejemplo:

- Los juegos de la plaza y juguetes, para que podamos jugar solos o con nuestros amigos y divertirnos.
- Los medios de transporte, para poder pasear y disfrutar de la naturaleza.
- Los muebles, para que estemos más cómodos.

Y dibujar lo que más te guste que haya creado Dios y otra cosa que sea creación del hombre.

## INGLÉS

# OUR RESPONSIBILITIES

(NUESTRAS RESPONSABILIDADES)



**BEFORE WATCHING THE VIDEO.** (ANTES DE VER EL VIDEO)



**DO YOU HELP YOUR FAMILY TO DO THE CHORES AT HOME?** (¿AYUDAN A SU FAMILIA A HACER LAS TAREAS DE LA CASA?)



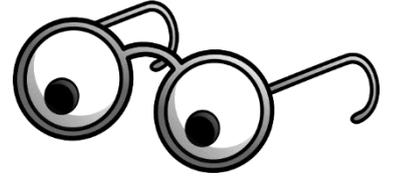
**DO YOU LIKE HELPING AT HOME?** (¿LES GUSTA AYUDAR EN CASA?)



## COLEGIO DR. ANTONIO NORES – NIVEL INICIAL



[https://youtu.be/zma0zb7At\\_c](https://youtu.be/zma0zb7At_c) **WATCH THE VIDEO ABOUT YOUR RESPONSIBILITIES AND DRAW THE THINGS YOU DO AT HOME.** (MIRA EL VIDEO SOBRE LAS RESPONSABILIDADES Y DIBUJA LAS COSAS QUE HACES EN CASA)



**HERE YOU HAVE A LIST TO HELP YOU (ACÁ TIENEN UNA LISTA PARA AYUDARLOS)**

- **MAKE THE BED** (TENDER LA CAMA)
- **CLEAN UP THE BEDROOM** (ACOMODAR LA HABITACIÓN)
- **HELP COOKING** (AYUDAR A COCINAR)
- **SET THE TABLE** (PONER LA MESA)
- **FEED THE PETS** (ALIMENTAR A LAS MASCOTAS)
- **PICK UP TOYS AFTER USING THEM.** (GUADAR LOS JUGUETES DESPUÉS DE USARLOS)
- **BRUSH THE TEETH, WASH AND DRY THE HANDS AND FACE** (CEPILLARSE LOS DIENTES, LAVARSE Y SECARSE LAS MANOS Y CARA)
- **WATER PLANTS** (REGAR LAS PLANTAS)