

Dirección General de Cultura y Educación
Subsecretaría de Educación
Dirección de Educación Inicial

Plan de continuidad Pedagógica

INICIAL



**Buenos
Aires**
Provincia

LITERATURA

Los adultos deben posibilitar la interacción de los niños/as con textos literarios mediante la narración, lectura de cuentos y poesías, al escuchar canciones de cuna y rondas, desde temprana edad. Los libros de literatura presentan un mundo imaginario y los padres, madres, hermanos, tíos, abuelos, amigos, vecinos, serán mediadores que faciliten el acercamiento a ese mundo.

El encuentro de los niños con los libros ¿Cómo puede hacerlo la familia en el hogar?

-Poner al alcance de los niños libros que puedan tener en casa.

-Brindar oportunidad de elegir un libro entre otros.

-Permitir explorarlos, con cuidado, descubriendo poco a poco las historias que habitan en su interior.

-Mediar entre el cuento y el niño a través de la lectura y el lenguaje gestual procurando un espacio distendido y un clima agradable.

-Se puede organizar un espacio de lectura en cada hogar, por ejemplo con algunos almohadones, con una sábana o con una manta, convirtiendo un rinconcito de la casa en ese lugar para compartir con la lectura y los libros, y para dejarse llevar por la imaginación.

-Disfrutar tiempo de lectura fomenta el apego y es un recurso estupendo para estimular el lenguaje y el diálogo con los niños.

Otra posibilidad: Leer poesía a los niños más pequeños

La palabra es el puente que tenemos con los más pequeños para que ingresen con buen paso a nuestra cultura letrada. Y lo es también porque nos permite el juego y la

caricia, las recomendaciones del cuidado, la intensidad de los límites, el sostén de la valoración.

Las palabras de la poesía son las que acercan el juego con el pensamiento y el imaginario, con la materialidad musical del lenguaje. La poesía llama a recuperar la memoria de la cercanía de seres importantes: la madre, el padre, las tías y tíos, las abuelas, los abuelos. No sólo porque frecuentemente acompañan a entrar en lo poético, sino porque son un regazo, una mano para jugar, con el arrullo de la voz y la confianza.

CANCIÓN PARA BAÑAR LA LUNA

de María Elena Wash



Ya la Luna baja en camisón

A bañarse en un charquito con jabón.

Ya la Luna baja en tobogán

revoleando su sombrilla de azafrán.

Quien la pesque con una cañita de bambú,
se la lleva a Siu Kiu.

Ya la luna viene en palanquín
a robar un crisantemo del jardín

Ya la luna viene por allí

Su kimono dice no, no y ella sí.

Quien la pesque con una cañita de bambú,
se la lleva a Siu Kiu.

Ya la luna baja muy feliz
a empolvarse con azúcar la nariz

Ya la luna en puntas de pie
en una tacita china toma té

Quien la pesque con una cañita de bambú,
se la lleva a Siu Kiu.

Ya la luna vino y le dio tos

por comer con dos palitos el arroz

Ya la luna baja desde allá

y por el charquito—quito nadará

Quien la pesque con una cañita de bambú,
se la lleva a Siu Kiu

LIMERIKS (María Elena Walsh)

Hace tiempo que tengo una gran duda:
hay una Vaca que jamás saluda,
le hablo y no contesta.
pues bien, la duda es esta:
¿será mal educada o será muda?

¿Saben qué le sucede a esa Lombriz
que se siente infeliz, muy infeliz?
Pues no le pasa nada,
sólo que está resfriada
y no puede sonarse la nariz.

Un Sapo médico, en Calamuchita,
cobra veinte centavos la visita.
Su única receta
ordena estar a dieta
de chupetín de remolacha frita.

En Tucumán vivía una Tortuga
viejíssima, pero sin una arruga,
porque en toda ocasión
tuvo la precaución
de comer bien planchada la lechuga.

ADIVINA ADIVINADOR... ¿QUÉ ES?



MI TÍA CUCA
TIENE UNA
MALA RACHA
¿ QUIÉN SERÁ ESTA
MUCHACHA?

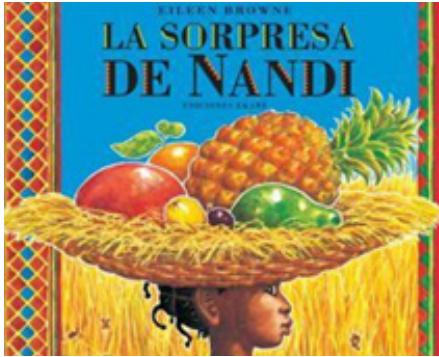
TENGO UN HIPO
EN MI NOMBRE...
¿QUIÉN SOY?

CANTO EN
LA ORILLA, VIVO
EN EL AGUA,
NO SOY PESCADOR,
NI SOY CIGARRA.

¿CUÁL ES
EL ANIMAL QUE MAS
TARDA EN SACARSE
LOS ZAPATOS?

¿QUÉ ANIMAL
TIENE
LAS CINCO
VOCALES?

Algunos cuentos recomendados:



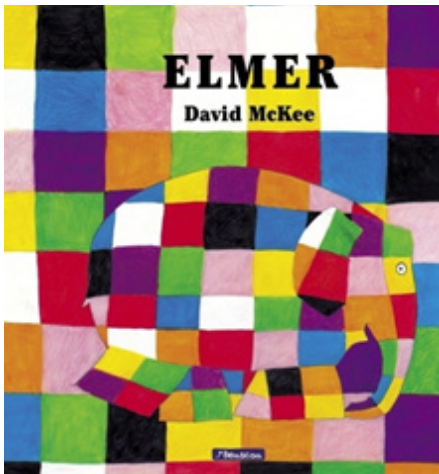
“La sorpresa de Nandi”

La protagonista de este cuento le quiere dar una sorpresa a su amiga que vive en un pueblo cercano y le prepara una canasta de deliciosas frutas: una piña, un mango, una guayaba, una banana, una naranja, un aguacate y una parchita (son frutas típicas de África). Pero durante su camino al pueblo de su amiga, los animales de manera muy simpática y sin que ella se dé cuenta, harán que su cesto termine ¡lleno de mandarinas!... La sorpresa al final se la llevará Nandi más que su amiga Tindi.

<https://www.youtube.com/watch?v=JzUCp4jaY3g>

https://www.youtube.com/watch?v=H1Lq_4Diwg8

(versiones de you tube)



“Elmer”

Elmer no es como los otros elefantes de su manada. Aunque parece difícil de creer, es un elefante de mil colores: verde, azul, blanco, rosa, amarillo... ¡Impresionante! Pero a Elmer no le hace ni pizca de gracia ser así, más bien está harto de ser distinto, así que un día decide escaparse de la manada y buscar un remedio para poder tener el mismo color de piel que los demás...

<https://www.youtube.com/watch?v=z-30Bk09Jxw>



“Horrible melena”

El león ha sido invitado a una fiesta, pero no sabe como peinar su horrible melena. Tanto se cepilla, se enreda, y se encrespa que pronto pierde su propio aspecto sencillo y olvida como pasar un buen rato, ante la preocupación de despeinarse.

<https://www.youtube.com/watch?v=U0oH-dKNUhmQ>

“El monstruo de los colores”

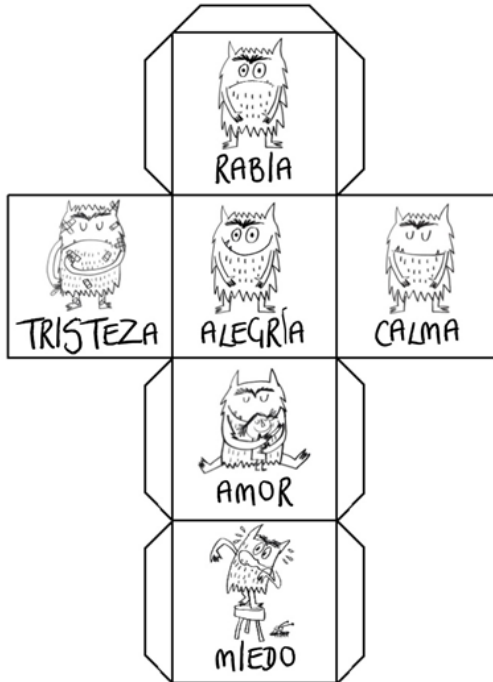
Cuento leído: <https://www.youtube.com/watch?v=S-PTa20NNrl> o abrir youtube y colocar El monstruo de los colores.

Cuento para imprimir: <https://es.slideshare.net/itzelmoralesperez1/el-monstruo-de-colores-44708745> (son muchas hojas se sugiere imprimir varias imágenes en una misma hoja)

Canción: https://www.youtube.com/watch?v=MOLy9_sv4Sg

Actividades:

- Escuchar el cuento en el celular de un adulto o mirar las imágenes impresas.
- Aprender la canción y dramatizar la emoción que va expresando la canción.
- Colorear los monstruos del color de la emoción que representan y recortar el dado.
- El juego del dado: Tirar el dado y recordar algo que me produce la emoción que me toca. (ver imagen más abajo)
- ¿Cómo me siento ahora? Dibujar al monstruo del color de “cómo me siento ahora”.



“Boris un compañero nuevo de escuela”

Cuento leído: <https://www.youtube.com/watch?v=G1TxwQc2PKA>

Cuento para imprimir: https://es.slideshare.net/myrelez/oso-nuevo-en-la-escuela?next_slideshow=1
(son muchas hojas se sugiere imprimir varias imágenes en una misma hoja)

Actividades:

- Hacer una cruz en las imágenes en que el Oso Boris estuvo triste.
- ¿Qué lo puso triste?
- Dibujar a los compañeros haciendo sentir bien a Boris ¿Qué pueden hacer?

Para los más chiquitos:



Me encontré
un patito
y lo agarré.



Lo uso para
mecerme.



Lo uso
de sombrero.



Lo uso de pipa
y de silbato.



Lo uso
de nariz.



y también después
de bañarme.





Me encontré
un nene
y me agarró.



Me hace
masajes
en la espalda.



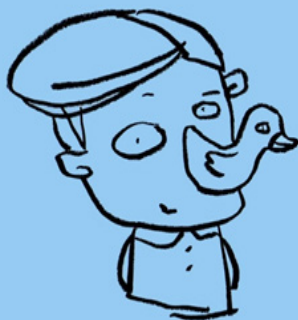
Lo uso
de mirador



y me da
besitos.



Me disfrazo
de gárgala



y me encero
el pico.





MATEMÁTICA

En el contexto del ámbito familiar se pueden retomar algunos contenidos y problemas matemáticos planteados en el aula a través de juegos de mesa.

"A llenar el tablero"

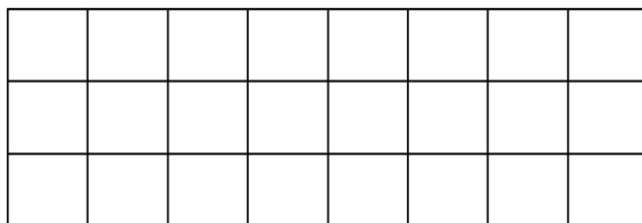
Materiales:

- Un tablero para cada jugador
- Dados
- Tapitas, piedritas, porotos, etc.

Jugadores: 2 o más

Primera opción: El tablero tendrá 24 casilleros o más y cada jugador tendrá tiros ilimitados. Cada jugador tirará el dado y tapaná en el tablero tantas celdas como indica el dado. Ganará el que primero completa todas las celdas.

Segunda opción: Este juego será más complejo si cada participante tiene un límite de tiros, ya que para saber quién ganó al finalizar cada jugador tendrá que contar cuántas tapitas o celdas pudo tapanar.



Minigenerala

Materiales:

- Un tablero para compartir.
- Dados
- Un lápiz

Cantidad de jugadores: 2

- Cada jugador tira el dado y marca en el casillero que corresponde a la cantidad que salió. Si vuelve a tirar y sale la misma cara pierde el turno y tira el otro jugador.
- Gana el que marca todos los casilleros.

Se presentan a continuación los tableros en orden de complejidad:

Replicando las caras del dado:

●		
● ●		
● ● ●		
● ● ● ●		
● ● ● ● ●		
● ● ● ● ● ●		

Con los puntos alineados :

•		
• •		
• • •		
• • • •		
• • • • •		
• • • • • •		

Con números:

1		
2		
3		
4		
5		
6		

Con números desordenados:

2		
3		
4		
5		
6		

Juego de la guerra

Cantidad de jugadores: 2 ó más

- Se reparten todas las cartas entre los dos jugadores.
- Cada jugador da vuelta la primera carta de su pilón al mismo tiempo y el que tiene el número más alto se lleva todas las cartas.
- Si los dos sacan las cartas con el mismo número se inicia la guerra. Cada jugador pone otra carta de su pilón dada vuelta (sin que se vea el número) sobre la primera carta y se deja allí y luego dan vuelta otra carta al mismo tiempo y el que saca el número más grande gana y se lleva todas las cartas.
- El juego termina cuando alguno de los dos jugadores se queda sin cartas.
- Gana el que tiene más cartas.

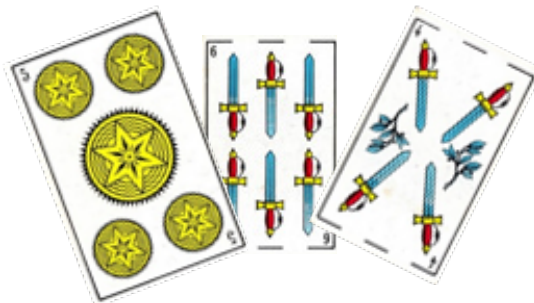
Se puede ir registrando la cantidad de cartas que cada jugador juntó en cada partida.

PRIMERA JUGADA	
Nombre	Cantidad de cartas
SEGUNDA JUGADA	
Nombre	Cantidad de cartas

El cinco ganador

Materiales : un mazo de cartas

Cantidad de jugadores: 4 ó más



- Se reparten todas las cartas y cada jugador coloca su pila boca abajo sin mirarlas.
- Al mismo tiempo todos los jugadores dan vuelta una carta y la ponen en el centro de la mesa.
- El jugador que tira la carta con el 5 se queda con todas las cartas. Si nadie tira una carta con el 5 se vuelve a jugar.
- Gana el jugador que al finalizar tenga más cartas.

Derribar botellas o latas

Materiales : botellas de plástico o latas y una pelota de cualquier tipo

Cantidad de jugadores: 2 ó más

Se organizan grupos de 1 niño cada uno, o más, según sean los participantes. Cada grupo formará una fila detrás de las botellas, que estarán organizadas. A una distancia aproximada de 1,50 o 2 m, las botellas o latas estarán agrupadas en hilera, en lo posible apiladas, unas sobre otras. A una señal el primer jugador de cada equipo tira una pelota de trapo o de goma, (la pelota debe ser pequeña, no muy liviana) tratando de derribar la mayor cantidad de botellas o latas posibles. Si le quedaron botellas o latas por derribar, le da la pelota a su compañero y éste arroja la pelota tratando de derribar las botellas o latas faltantes, y así sucesivamente. Cuando se derriban todas las botellas o latas organizadas, el juego comienza de nuevo.



JUEGO

Tener tiempo para el juego y la recreación no sólo es una necesidad y algo propio de la niñez, es un derecho de todos los niños y niñas, para estimular su imaginación y favorecer su desarrollo integral.

El juego permite generar vínculos significativos, compartir experiencias y expresar sentimientos. Los beneficios del hábito de jugar son necesarios en la infancia e imprescindibles en todo contexto. Para que un niño/a juegue no alcanza con que haya juguetes o juegos, sino que es necesario también jugar con otros: madres, padres, hermanos, primos, tíos, abuelos, vecinos.

Sugerimos sumar a esta propuesta, los juegos tradicionales. Juegos que seguramente mamá, papá, hermanos, tíos, abuelos, ya han jugado y podrán variar con nuevas ideas que surgan al jugarlos.

A continuación, acercamos una pequeña lista, que seguramente será enriquecida con los juegos que también las familias conozcan.

A jugar se ha dicho!!!

- Las escondidas
- Veo-Veo
- El gran Bonete
- El teléfono descompuesto.
- La farolera.
- Martín Pescador
- Sobre el puente de Avignon.
- Arroz con leche.
- Estaba la paloma blanca.

Otros opciones podrán ser:

• Juegos con movimiento

Estos juegos forman parte de los juegos con reglas convencionales que se destacan precisamente porque en ellos se jerarquiza el cuerpo y el movimiento.

Son juegos para jugar en espacios amplios y/o al aire libre. Favorecen aprendizajes ligados a la destreza motora, la coordinación de movimientos, la velocidad, la fuerza, la flexibilidad y el ritmo.

• Juegos tradicionales

Viene un barquito cargado de..

Un jugador comienza diciendo: "Viene un barquito cargado de..." y completa la frase. Por ejemplo podrá decir: "Viene un barquito cargado de animales" y luego los participantes deberán decir, de a uno por vez y sin repetir, nombres de animales (perro, gato, caballo, etc.). Si un jugador demora, no contesta o repite, se vuelve a comenzar.

Antón pirulero

Se necesitan no menos de cuatro jugadores. Uno de ellos se aparta para no escuchar mientras los demás, dispuestos en una ronda, eligen un director de orquesta. Los niños de la ronda comienzan a cantar Antón Pirulero: Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual que atienda a su juego y el que no y el que no una prenda tendrá!!!...

Mientras todos cantan el director de orquesta hace la mímica de un instrumento musical que los demás imitan inmediatamente, para que el que debe adivinar -ahora ubicado en el centro de la ronda- no advierta quién dirige; al cabo, el director cambia la mímica por la de otro instrumento, y cada vez los demás deben imitarlo lo más rápidamente posible.
<http://www.pakapaka.gob.ar/videos/100985>

¿Lobo estás?

Se elige a un jugador para que sea el Lobo y los demás (no menos de tres) forman una ronda apartados de él. Los jugadores que están en la ronda giran tomados de las manos cantando. Juguemos en el bosque mientras el lobo no está ¿Lobo está? A lo que el Lobo responde "Me estoy..." y completa la frase con acciones del estilo de: lavando los dientes. Pero al cabo, luego de responder de esta forma algunas veces, sorprende a los demás gritando "¡Sí!" y sale a correrlos.

<https://www.youtube.com/watch?v=papp9PYaS-w>

Pato Ñato

Pueden participar la cantidad de jugadores que se desee, sentados en una ronda. Uno de los jugadores es elegido Pato Ñato y camina alrededor de la ronda tocando la cabeza de cada uno de los participantes y al hacerlo dice "Pato", hasta que de pronto toca a un jugador y grita "¡Ñato!". Cuando esto sucede, el jugador que estaba sentado y es tocado como "Ñato" debe levantarse y correr al "Pato Ñato" alrededor de la ronda.

1, 2, 3 Pelo, pelito es...

El Pelo Pelito, de espaldas a los otros jugadores, dice: "un, dos, tres Pelo Pelito es". Al finalizar la frase se da vuelta rápidamente. En el lapso que se encuentra de espaldas, los demás jugadores corren hacia él, pero, en cuanto termina de hablar y se pone de frente, deben detenerse y permanecer inmóviles. Si alguno se mueve antes de que el Pelo Pelito vuelva a darles la espalda debe regresar a la posición de inicio. El Pelo Pelito vuelve a girar y decir su frase de espalda y el resto vuelve a avanzar, en repetidas ocasiones hasta que alguno al fin llega a tocarlo y pasa a ocupar su lugar como "Pelo Pelito".

La bruja de los colores...

Un niño de espaldas a otros jugadores y con los ojos tapados, permanece sin mirar al resto de los participantes. Estos reciben de una persona la indicación de un color, un número, una letra, y cuando son llamados por esta consigna, le tocan el pelo a quien está de espaldas. Cuando se le indica, quien tiene tapados los ojos, se da vuelta y adivina quien habrá sido el participante que lo tocó.

La escondida https://www.youtube.com/watch?v=-a2uG2ytY_M

Juegos de construcción

Se caracterizan por el uso y combinación de materiales con la intención de construir un objeto, pueden realizar construcciones solos, con los hermanos o amigos.

Las construcciones serán más elaboradas y completas, es decir, avanzando en dimensiones y altura siempre y cuando el material lo permita. Se podrán usar tubos de cartón de los rollos de cocina o de tela, cajas, latas y otros.

Diseño y producción de otros juegos con materiales diversos

Zancos



Baleros

Tutorial de cómo hacer baleros de papel

<http://www.pakapaka.gob.ar/videos/132652>



Trompos



Juegos cotidianos: El elástico

<https://www.youtube.com/watch?v=XmuV15rJMng>

Juegos cotidianos: La rayuela

https://www.youtube.com/watch?v=GCGw_R2VMA4



La sogá

<https://www.youtube.com/watch?v=YhSj-zVldX0>

Otras posibles actividades:

- Caja de juegos reglados: Juegos con instrucciones, juegos de recorridos, cartas españolas con actividades, etc.
- Bolsa viajera: préstamo de libros para llevar a los hogares.
- Cajas de juegos de construcciones: realizado con material desestructurado, que incluya lápices y papel para dibujar y registrar las construcciones.
- Mochila de juegos dramáticos con diferentes elementos.
- Confección de un cancionero con las canciones aprendidas.
- Actividades en el cuaderno agenda, con propuestas por la docente.
- Cartilla o catálogo con juegos tradicionales para jugar en los hogares junto a las familias.
- Caja con diferentes tipos de masas. (En el siguiente link encontrarán ideas para la preparación de diferentes masas: http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/ideas/ideas_para_el_aula_2.pdf)
- Confeccionar y remontar barriletes.
- Dibujar y pintar libremente sobre diferentes soportes gráficos (cartones corrugados, cajas, latas, etc.)
- Realizar collages recortando distinto tipo de figuras de revistas y diarios.
- Jugar con globos, pelotas de diferentes tamaños y texturas (realizadas con papel de diario, medias de nylon, bolsas de plásticos u otros materiales).
- Realizar instrumentos musicales con: tapitas, potes plásticos, cajas de cartón, tubos de papel, palos de escoba, etc.)
- Realizar máscaras con materiales de desecho.
- Realizar alguna producción, sea literaria, gráfica, plástica o artesanal, para llevar al jardín el día del reencuentro, las cuales podrán ser organizadas en una exposición, festival o muestra del nivel.
- Construir figuras de papel: barcos, aviones, pájaros, etc.
- Elaborar alguna comida: una merienda, una torta, decorar alfajorcitos, por ejemplo. También considerar la posibilidad de la colaboración al momento de la preparación de la mesa.
- Compartir una película para toda la familia, en el caso de tener esa posibilidad.

Audiovisuales.

En los tiempos actuales, no estamos ajenos a la importancia de las aplicaciones y medios digitales que nos rodean y son habituales para los niños, como celulares, tablets, computadora, smart tv, o lo que en cada casa puedan tener con acceso a internet. Asimismo, consideramos fundamental e imprescindible, que los adultos supervisen y acompañen en la elección y utilización de las aplicaciones o páginas que los niños elijan para jugar o ver. Por ello también brindamos opciones y propuestas para su implementación.

Una de las páginas que acercaremos es: CONTAR.

CONTAR es la plataforma pública de contenidos audiovisuales. Es totalmente gratuita y pueden ver películas, series, documentales. Ingresando al link que se enuncia <https://www.cont.ar/kids> podrán disfrutar de películas y videos para niños; no sólo divertidos sino también que posibilitan diferentes recorridos de aprendizajes: para los más chicos, para cantar y bailar, para curiosos y otras opciones más.

Otra de las páginas que les ofrecemos es: Paka Paka <http://www.pakapaka.gob.ar/> en donde encontrarán propuestas diversas y acordes para los niños.