

Cuadernillo de actividades para la Continuidad Pedagógica

Educación Inicial

ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL HOGAR

PRIMERA ENTREGA

Nombre y Apellido del/la alumno/a:

Fecha de entrega:

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL

DIRECCIÓN GENERAL DE
CULTURA Y EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE
BUENOS AIRES

Estimadas familias:

Desde la **Dirección General de Cultura y Educación** elaboramos un Programa de Continuidad Pedagógica para que, durante este tiempo en que no es posible concurrir a la escuela, todos los y las estudiantes puedan continuar con sus trayectos educativos.

En este marco ponemos a disposición una serie de **Cuadernillos para la Continuidad Pedagógica**.


Estos materiales estarán accesibles en el portal ABC <http://www.abc.gob.ar/> y llegarán a las escuelas de forma impresa para quienes no posean conectividad.

Los y las docentes orientarán las actividades educativas que se pondrán en marcha en este periodo. Sin embargo, consideramos muy importante el papel que pueden desempeñar las familias y las personas del entorno de las niñas, niños y jóvenes, al colaborar con el desarrollo de sus tareas.

En este sentido, los y las invitamos a acompañar a los y las estudiantes de la siguiente manera:

- Establecer un momento del día para leer y realizar las actividades del cuadernillo.
- Conversar con ellos y ellas para saber si se presentaron dificultades al realizar las tareas o si las mismas les resultan interesantes, fáciles o difíciles.
- Colaborar en la organización de los materiales pedagógicos para que puedan completar las actividades según las indicaciones de sus docentes.

Los y las docentes de la escuela estarán en contacto con ustedes para que entre todos y todas podamos atravesar esta situación de la mejor manera y asegurando el derecho a la educación de los y las estudiantes.



Cuadernillo de actividades para
la Continuidad Pedagógica

ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL HOGAR

NIVEL INICIAL

Queremos acercarles algunas actividades que podrán realizar en sus hogares para que los niños y las niñas puedan seguir aprendiendo ahora que los jardines están cerrados como prevención de la propagación de enfermedades. Estas propuestas son parecidas a las que hacen en el jardín.

Ustedes podrán enriquecer y adecuar estas actividades según sus propias posibilidades y las características de las comunidades a las que pertenecen: recursos con los que cuentan, adultos o hermanos o hermanas mayores a disposición, y otras características que ustedes podrán considerar para seleccionar las propuestas más apropiadas.

Las actividades se las presentamos día por día. De esta manera será más sencillo para ustedes organizar una propuesta diaria.

Les queremos pedir que controlen la cantidad de tiempo y el tipo de programa televisivo, que las chicas y chicos miran. Regulen el tiempo que pasan frente al televisor. De manera que haya un tiempo de juego con sus juguetes, un tiempo de juego en compañía de un adulto o hermano mayor, y un tiempo de televisor. Recuerden que tanto la Televisión Pública como los canales Encuentro y Paka-Paka ofrecen programas adecuados para ellos y ellas.

En esta página hay audio-cuentos que los nenes y nenas podrán escuchar. Cada día seleccionen un cuento y luego de escucharlo conversen sobre qué parte les gustó más, que sintieron cuando..., cómo se imaginan que es el personaje, etc. No queremos que repitan lo que dice el cuento, sino que puedan hablar sobre lo que sintieron y pensaron.

Pero si tienen dificultades para bajar esos cuentos les acercamos otros para que ustedes o un hermano o hermana que sepa ya leer, pueda compartirlo con los nenes y las nenas, de esta manera el mayor afianzará su lectura.

Seguramente algunos cuentos despertarán en los chicos y chicas ganas de dibujar. Pueden usar hojas, pero también pueden dibujar en la tierra con palitos, con tizas en el piso....

Hay muchos juegos que compartir con hermanos o hermanas mayores o con adultos de la familia: por ejemplo, el tatetí, juegos de tablero para jugar con dados, juegos de cartas, juegos de emboque, tutti-fruti, etc.

Es importante para el desarrollo de las nenas y los nenes que puedan jugar "a hacer como si". Es decir, jugar representando aquello que conocen: por ejemplo, que cocinan, que van de compras, que son doctoras o doctores, que van en colectivos, etc. Para estos juegos necesitan algunos elementos de la casa, juguetes, papeles, telas o ropa para disfrazarse. Con estas cosas podrán inventar diferentes juegos en los que es posible que participen algunos adultos o hermanos.



Primer día

1.- Leer el siguiente cuento:

El vendedor de gorras

folclórico europeo

Adaptación de Elsa Bornemann

Había una vez un vendedor de gorras. Vendía gorras verdes, marrones, azules y rojas. ¡Y las llevaba sobre la cabeza! Primero se ponía su propia gorra rayada; encima de ésta, apilaba las cinco gorras verdes; después, los cinco marrones; más arriba, las cinco azules y arriba de todo, las cinco gorras rojas.

Un día, el vendedor se sintió cansado y triste porque no había vendido ni siquiera una gorra: ni una verde, ni una marrón, ni una azul, ni una roja.

Entonces, abandonó el pueblo en donde nadie necesitaba sus gorras y caminó y caminó hasta que llegó al campo. Allí encontró un gran árbol y se sentó a la sombra. Se sacó las gorras y las contó. Las tenía todas: la suya, rayada; las verdes, las marrones, las azules y las rojas. Pero como no había vendido ninguna, no tenía dinero para comprar comida.

Paciencia –pensó, mientras volvía a ponérselas-. Venderé alguna esta tarde. –Y se quedó dormido.

Se despertó sintiéndose mucho mejor y enseguida levantó un brazo para tocar la pila de gorras. ¡Pero sólo le quedaba una! ¡Sólo su gorra rayada!

Se levantó de un salto y empezó a buscarlas. Pero no aparecía ni una gorra verde, ni una marrón, ni una azul, ni una roja...

Miró entonces hacia la copa del árbol... ¡y allí estaban todas sus gorras! ¡Cada una puesta en la cabeza de un mono!

- ¡Monos ladrones! –Gritó el vendedor-. ¡Devuélvanme mis gorras! Los monos no le contestaron nada.

- ¡Eh! ¿Me oyen? ¡Devuélvanme mis gorras! –gritó entonces el vendedor, amenazándolos con el puño.

Los monos le mostraron entonces sus puños, pero no le devolvieron las gorras.

Enojado, el vendedor pegó una patada en el suelo y exclamó: - ¡No me hagan burla, monos feos!

Todos los monos pegaron una patada sobre las ramas y le dieron la espalda.

Desesperado, el vendedor se quitó entonces su gorra rayada y la arrojó sobre el suelo mientras les decía: - ¡Aquí tienen otra más, ladrones!

Y ya se marchaba cuando vio que los monitos se sacaban las gorras y las tiraban al suelo, tal como él había hecho. En un segundo, todas sus gorras estaban sobre el pasto.

Entonces el vendedor se apuró a recogerlas y a colocarlas otra vez sobre su cabeza: primero, se puso la gorra rayada; encima de ésta, las verdes; después, las marrones; más arriba, las azules y, arriba del todo, las rojas.

Y silbando contento se puso en marcha rumbo a otro pueblo, para venderlas y poder comprar su comida.

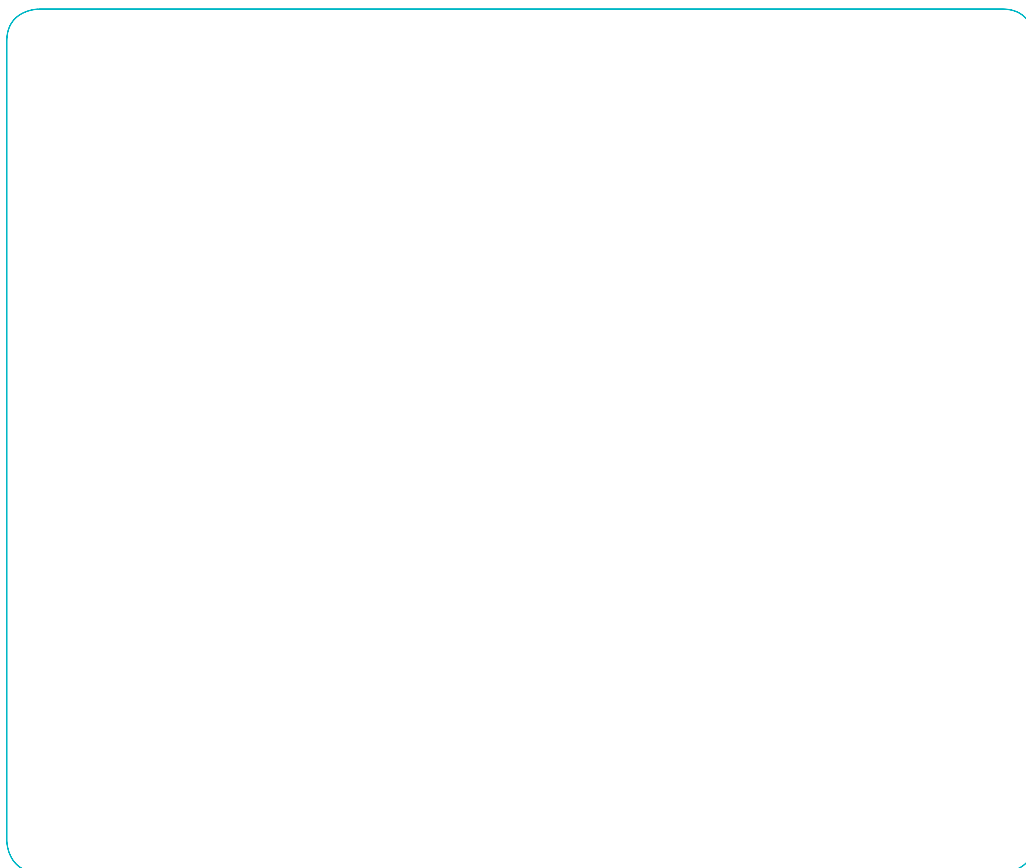
2- Conversar sobre el cuento:

¿Cómo se habrá sentido el vendedor cuando no pudo vender una sola gorra?

¿Por qué creen que los monitos actuaron así?

3.- Ofrecerles dibujar.

Si tienen ganas, alguna parte del cuento que les haya resultado divertido.





4.- A los nenes y nenas de 4 y 5 años les va interesar empezar a aprender a escribir. Lo primero que deberán aprender es a escribir su nombre.

Para eso escriban con letra mayúscula el nombre en un papel o un cartón. Y propóngales que usen este recurso para copiar su nombre en los dibujos que hagan.

Como al principio no les va a salir bien, no los corrijan, anímenlos diciendo que poco a poco irán aprendiendo a hacerlo mejor.

5.- Ahora a jugar.

Los juegos con dados ayudan a que los chicos y chicas aprendan a contar.

Para estos juegos se necesita un cartón que tenga dibujados casilleros, necesitan además un dado y tapitas de gaseosa o piedritas para ir tapando los casilleros según lo que salga en el dado:

Si no tiene dados escriban en cartoncitos los números de 1 a 6. Los dan vuelta y los mezclan en la mesa.

Cada jugador va sacando un cartón.

De acuerdo al número que aparece tienen que poner tantas tapitas o piedritas en el siguiente tablero. Gana el que termina antes de llegar a la salida.

Este es un ejemplo de un tablero individual. Cada jugador deberá tener uno.

6.- Armar un “kiosco” para jugar a comprar y vender.

Ofrezcan envases vacíos de diferentes productos, armen con ellos plata en pedazos de papel, bolsas de compras.

Y jueguen estableciendo quién es el comprador y quien el vendedor.

Esos lugares después se pueden rotar.

Segundo día

1.- Leer el siguiente cuento

La Bruja Berta

Valerie Thomas/Korky Paul
Bs.As.: Ed. Atlántida

La bruja Berta vivía en una casa toda negra. La casa era negra por fuera y negra por dentro. Las alfombras eran negras. Las sillas eran negras. La cama era negra y tenía sábanas negras y frazadas negras. Hasta el baño era negro.

Berta vivía en su casa negra con su gato llamado Bepo. El gato también era negro.

Y así comenzaron los problemas.

Cuando Bepo se echaba en una silla con sus ojos abiertos, Berta lo podía ver. Al menos podía ver sus ojos.

Pero cuando Bepo cerraba sus ojos y se ponía a dormir Berta no lo veía para nada, y entonces se sentaba encima.

Cuando Bepo se echaba en la alfombra con sus ojos abiertos, Berta lo podía ver. Al menos podía ver sus ojos.

Pero cuando Bepo cerraba sus ojos y se ponía a dormir Berta no lo veía para nada, y entonces tropezaba con él.

Un día, después de una caída muy fea, Berta decidió que algo había que hacer.

Tomó su varita mágica, la agitó una vez y ¡ABRACADABRA! Bepo dejó de ser un gato negro.

Ahora era verde brillante.

Entonces, cuando Bepo dormía en la silla, Berta lo podía ver.

Cuando Bepo dormía sobre el piso, Berta lo podía ver.

Y también lo podía ver cuando dormía sobre la cama.

Aunque a Bepo no le estaba permitido dormir sobre la cama... y Berta lo llevó afuera, y lo dejó sobre el pasto.

Cuando Bepo se echaba en el pasto, Berta no lo podía ver, aunque sus ojos estuvieran bien abiertos.

Berta salió precipitadamente afuera, tropezó con Bepo, dio tres volteretas, y cayó en una mata de rosas llenas de espinas.

Esta vez, Berta estaba furiosa. Tomó su varita mágica, la agitó cinco veces y ¡ABRACADABRA! Bepo tenía la cabeza colorada, el cuerpo amarillo, la cola



rosada los bigotes azules, y cuatro patas violetas, pero sus ojos seguían siendo verdes.

Ahora Berta podía ver a Bepo cuando se echaba en una silla, en la alfombra, y cuando se desplazaba agazapado en el pasto.

Y aun cuando trepaba al árbol más alto.

Bepo trepó al árbol más alto para esconderse. Se le veía ridículo y él lo sabía.

Hasta los pájaros se reían de Bepo.

Bepo se sentía desgraciado.

Se quedó en lo alto del árbol todo el día y toda la noche.

La mañana siguiente, Bepo seguía subido al árbol.

Berta estaba preocupada.

Quería a Bepo y no le gustaba que se sintiera desgraciado.

Entonces, Berta tuvo una idea.

Agitó su varita mágica y ¡ABRACADABRA! Bepo fue otra vez un gato negro.

Bajó del árbol ronroneando.

Entonces, Berta nuevamente agitó su varita, una, dos y tres veces.

Ahora, en lugar de una casa negra, tenía una casa amarilla con un techo colorado y una puerta también colorada. Las sillas eran blancas y coloradas con almohadones blancos.

La alfombra era verde con flores rosadas.

La cama era azul, con sábanas blancas y rosadas.

El baño era blanco reluciente.

Y ahora, Berta podía ver a Bepo no importaba dónde estuviera.

2.- Jugar a disfrazarse

¿Cómo estaría vestida Berta?

Con ropa en desuso o papeles de diario inventar un disfraz.

Hacer con un palito una varita mágica y jugar a inventar hechizos.

3.- Jugar a las estatuas.

Todos en la casa están haciendo cosas, pero cuando la “bruja” o el “brujo” saca su varita y dice patam. Todos quedan congelados.

Hasta que la “bruja” o el “brujo” diga patapim.

4.- Vamos a modelar:

A los nenes y nenas les gusta modelar.

Pueden hacerlo con barro o con masa.

Para hacer masa les recomendamos usar ½ kg. de harina mezclada con agua y un poquito de aceite y sal. Debe quedar una masa blanda que se pueda modelar con

las manos sin pegotarse. Esta masa se puede guardar en la heladera para que se pueda usar varias veces. A las nenas y los nenes pequeños seguramente no les interesará conservar sus realizaciones; mientras que a los mayores, sí. También pueden ofrecerles piedritas, palitos, tapitas, etc., para agregar a los modelados.

Tercer día

1.- Leer estas poesías:

**Los pollitos dicen:
Pío, pío, pío
cuando tienen hambre,
cuando tienen frío.
La gallina busca
el maíz y el trigo,
les da la comida
y les presta abrigo.
Bajo sus dos alas,
acurrucaditos,
hasta el otro día
duermen los pollitos.**



**¿En dónde tejemos la ronda?
¿La haremos a orillas del mar?
El mar danzará con mil olas
haciendo una trenza de azahar.
¿La haremos al pie de los montes?
El monte nos va a contestar.
¿Será cuál si todas quisiesen
las piedras del mundo cantar?
¿La haremos mejor en el bosque?
Él va voz y voz a mezclar,
y cantos de niños y de aves
se irán en el viento a besar.
¡Haremos la ronda infinita:
la iremos al bosque a trenzar,
la haremos al pie de los montes
y en todas las playas del mar!**

Gabriela Mistral

**Allá está la luna
comiendo una aceituna
yo le pedí una,
no me quiso dar
saque un pañuelito,
me puse a llorar.**

2.- Jugar a las escondidas:

Un adulto cuenta hasta 10, mientras los nenes y las nenas se esconden. El adulto va descubriéndolos.

3- Jugar al bingo:

Fabricar cartones para jugar al bingo. En los cartones pueden poner números del 1 al 20 (para los más grandes) o pegar imágenes, para los de 3 años.

En tapitas o cartoncitos escribir los números o pegar figuritas con ayuda de los chicos y chicas. Cada jugador tiene que tener piedritas o tapitas para cubrir el casillero cuando salga el número o la figura.

Por turno ir sacando las tapitas. Las nenas y los nenes tienen que descubrir si tienen esa figura o ese número y tapanlo. Gana el que termina primero.

3	6	8	1	4	15	7	10	18	20
---	---	---	---	---	----	---	----	----	----

4.- Jugar al doctor

Armar un “consultorio” con frasquitos o cajas de remedios, con un palito hacer un termómetro, poner papeles y un lápiz o birome para hacer las recetas. Agregar otros elementos si están en casa como muñecos, jeringas descartables, pedazos de tela, etc.



Cuarto día

1.- Leer este cuento

Disculpe. ¿Es usted una bruja?

Emily Horn
Ed. Norma

Horacio era un gato. Un gato muy muy negro. Vivía en la calle y no tenía muchos amigos, así que era bastante solitario.

En los días fríos, Horacio iba a la biblioteca pública.

La biblioteca era tibia y confortable, y tenía muchos libros buenos para leer

Un día Horacio encontró un libro llamado La enciclopedia de las brujas.

¡Era realmente interesante!

Entre otras cosas, decía:

Las brujas usan medias de rayas y sombreros puntiagudos.

Las brujas viajan sentadas sobre escobas.

Las brujas tienen grandes calderas para preparar pociones mágicas.

Las brujas tienen toda clase de mascotas: cuervos, lagartijas, búhos y murciélagos. Pero sus preferidos son los gatos negros.

“¡Si logro encontrar una bruja para mí, tal vez ya no tenga más frío ni me sienta solo nunca más!”, pensó Horacio.

Entonces...

...se dispuso a buscar una bruja.

Mientras caminaba por la calle, Horacio vio a una niña que llevaba medias de rayas, exactamente como aquellas que describía el libro de brujas.

-Disculpe, ¿es usted una bruja? -le preguntó

Cuando la niña se volteó y vio a Horacio, dio un salto.

- ¡Ahhhhh! ¡Un gato negro! -gritó. ¡Eso es señal de mala suerte! -y huyó como si hubiera visto un fantasma.

“¿Acaso soy tan aterrador?”, se preguntó Horacio. Suspiró y siguió su camino.

Horacio escuchó algo así como unos silbidos.

Y vio que alguien barría los adoquines con una escoba que era exactamente igual a la que aparecía en el libro.

“Esta tiene que ser una bruja”, pensó.

-Disculpe, ¿es usted una bruja? -preguntó Horacio.

La persona se dio la vuelta. ¡Era un barrendero!

- ¿Acaso me veo como una bruja? -le preguntó a Horacio, mientras se reía a través de sus gruesos bigotes.

- ¡Uppsss! -dijo Horacio...

...y siguió caminando por la calle.

Después, Horacio vio a una mujer a través de una ventana. Ella estaba cocinando en una enorme caldera, exactamente como la que aparecía en el libro.

"Tiene que ser una bruja", pensó Horacio.

Horacio se acercó a la ventana.

-Disculpe, ¿es usted una bruja? - le preguntó.

¡Cómo te atreves a llamarme bruja! -gritó la mujer-. ¡Largo de aquí, gato malvado! ¡Y no vuelvas a aparecerte por aquí!

-No quise ofenderla...-murmuró Horacio, y se escabulló rápidamente.

"No he tenido mucha suerte para encontrar una bruja" -pensó Horacio, mientras regresaba a la biblioteca.

Tomó un libro de la repisa y se dispuso a leer.

No se fijó en las seis extrañas figuras que se encontraban detrás de la estantería...

... ¡Pero las niñas sí se fijaron en Horacio!

Corrieron a alzarlo y lo abrazaron y acariciaron.

- ¡Qué gatito negro tan hermoso! -gritaron todas.

¡Horacio estaba muy abochornado!

En ese momento escuchó la voz de una mujer:

- ¡Silencio, mis pequeñas brujitas! ¡Recuerden que estamos en una biblioteca!

-Disculpen, ¿acaso ustedes son brujas? -preguntó Horacio.

-Por supuesto -respondió la mujer-. Ellas son aprendices de brujas y yo soy la maestra bruja.

¡Y sin duda lo eran: tenían escobas y medias de rayas y sombreros puntiagudos, exactamente como en las ilustraciones del libro!

Y todas preguntaron si podían llevarse al gatito negro a casa...

-Mi nombre es Horacio -dijo Horacio muy compuesto-, y desde luego que todas pueden llevarme a casa....

-Así es -concedió la maestra-, pero también podemos llevarte a la escuela, si así lo quieres...

- ¡Sí, por favor! -respondió Horacio.

Y todas las niñas aplaudieron.

-Y ahora, niñas, guarden silencio, por favor. Escojan sus libros y resérvenlos -ordenó la maestra.

-También tú, Horacio -agregó-. En seguida, regresaremos a la escuela para la clase de Hechizos y Pociones.... y te mostraremos tu nuevo hogar. ¡Te va a encantar ser el gato de una verdadera escuela de brujas!

2.- Conversen sobre el cuento.

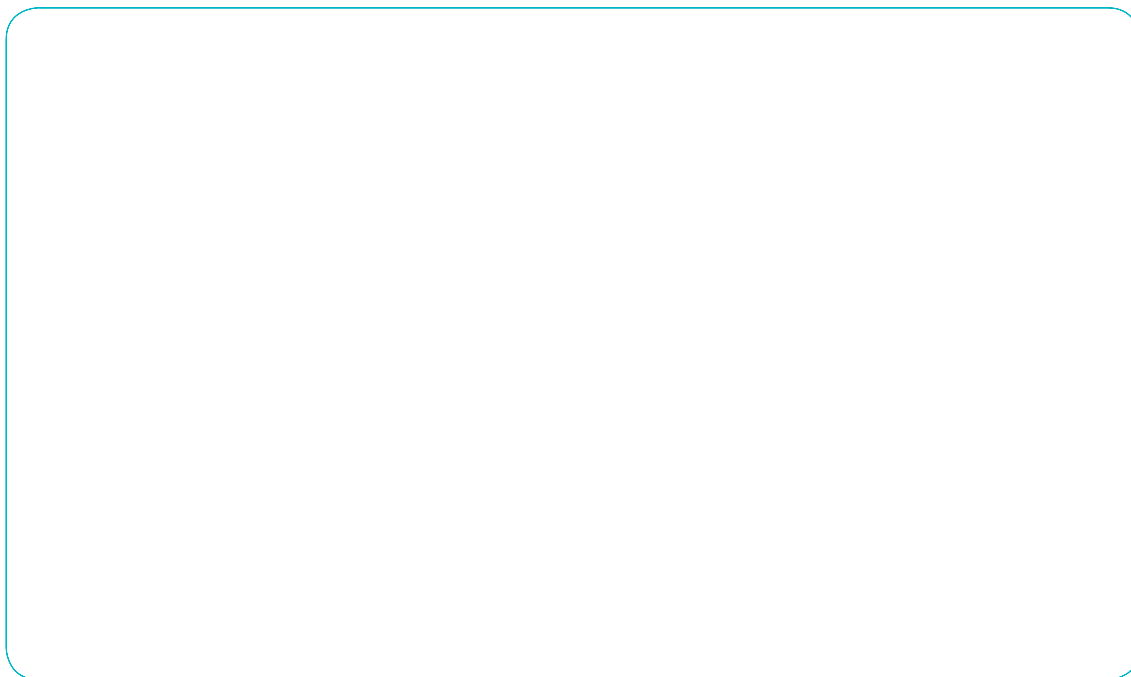
¿Cómo será Horacio? ¿Será igual que Bepo el de la bruja Berta?

¿Por qué estará tan solo?



3.- A dibujar.

Recuerden que los más grandes pueden copiar su nombre en el dibujo.
En los dibujos de los más chicos, escriban ustedes el nombre y la fecha.



4.- Jugar al veo-veo.

El adulto o el hermano o hermana mayor piensa en un objeto y solo dice el color que tiene con esta frase: **“veo-veo”**.

El niño o la niña pregunta **“¿Qué ves?”**.

El adulto le responde **“Veo una cosa maravillosa de color...”** (por ejemplo, verde)”

Hay que adivinar de qué objeto se trata. Jugarlo varias veces.

Una vez que se aprendió cómo se juega son los propios chicos y chicas las que toman el lugar de pensar en un objeto para que los demás adivinen de qué se trata.

5.- Jugar a embocar:

Hacer pelotitas con papel de diario.

Colocar cajas de cartón o botellas vacías para embocar o tirar, con las pelotitas de papel.

Por turno ir tirando.

A los chicos y chicas más grandes se les puede proponer que vayan escribiendo en un papel cuantas botellas pudieron tirar o cuantas pelotitas entraron en la caja.

Quinto día

1.- Leerles las siguientes adivinanzas y descubrir de quién se trata:

**En rincones y entre ramas
Mis redes voy construyendo,
Para que las moscas incautas,
En ellas vayan cayendo.
¿Quién es?**

**Voy con mi casa al hombro,
Camino sin tener patas,
Y voy marcando mi huella
con un hilito de plata.
¿Quién es?**

2.- **¿Se atreven a inventar otras adivinanzas?**

Con ayuda de ustedes los chicos y chicas pueden crearlas. Escribanlas para llevarlas al jardín cuando se retomen las clases.

3.- **Modelar usando la masa que guardaron en la heladera o con barro.**

Pueden ofrecerles tapitas, palitos, fósforos usados, etc., para incorporar en sus modelados.



4.- Jugar al colectivo en familia:

Armar con sillas o banquitos un colectivo.

Con un cartón hacer la tarjeta Sube y que una tapa de olla sea el volante. Inventar un viaje en el que los pasajeros suban y bajen.

5.- Si tienen cartas en casa jugar al cinco ganador.

Se juega así: se reparten todas las cartas.

Cada jugador coloca sus cartas boca abajo sin mirarlas. Al mismo tiempo todos los jugadores dan vuelta una carta y la ponen sobre la mesa.

El jugador que tiene un 5 se queda con todas las cartas que están en la mesa y las pone en una fila aparte.

Si nadie sacó un 5 se vuelve a jugar dando vueltas las cartas.

Gana el que se quedó con más cartas.

Sexto día

1.- Leer la siguiente leyenda

Leyenda del ñandutí

Leyenda paraguaya

Cuenta la leyenda que una vez un indio muy bondadoso llamado Guazú paseaba por el bosque cuando encontró una arañita blanca que se estaba ahogando en un arroyo. Rápidamente la tomó entre sus manos y la rescató del agua. La arañita se alejó contenta: Guazú le había salvado la vida.

Pero Guazú estaba triste. Estaba enamorado de una india muy bonita, llamada Picazú. Picazú también quería mucho a Guazú. El problema era que el padre de Picazú sólo quería que ella se casara con el que le hiciera el más hermoso regalo de bodas. Y había organizado un torneo. En pocos días más había que llevar el regalo.

Guazú sabía que Picazú tenía muchos pretendientes y que todos estaban preparando los regalos: joyas, flores bellísimas, tejidos maravillosos...

- ¿Qué podré llevar yo? -se preguntaba Guazú- Es demasiado difícil... Otro ganará... ¡Y yo quiero tanto a Picazú!

En ese momento sintió que algo le rozaba una mano. Era la arañita blanca que acababa de salvar.

-No te preocupes -le dijo- Me salvaste la vida y yo voy a ayudarte.

Guazú se sorprendió. ¿Cómo podría esa arañita tan pequeña dar una solución a su problema?

-Gracias por querer ayudarme -le dijo Guazú- pero no se me ocurre cómo...

Antes de que Guazú terminara la frase, la arañita se alejó diciéndole:

-Vuelve aquí en siete días. No te preocupes. Yo te ayudaré a ganar el torneo.

Guazú se quedó un rato pensando ¿Cómo alguien tan chiquito podría solucionar un problema tan grande? Siguió caminando por el bosque, pensando y pensando.

Y así pasaron los días. Pero mientras Guazú pensaba y esperaba, la arañita hilaba sin cesar.

A los siete días Guazú volvió al lugar del bosque que la arañita le había indicado.

-Aquí tienes -dijo la arañita- Y le entregó a Guazú un maravilloso tejido.

Guazú se quedó admirado. La tela era bellísima: un fino encaje blanco, de delicados dibujos.

-Gracias, "ñandutí" -le dijo Guazú. Porque en idioma guaraní, "ñandutí" significa "araña blanca".

-Yo soy quien te agradece -respondió la arañita- Y ahora apresúrate, o llegarás tarde al torneo.

Guazú llevó el hermoso tejido, que ganó por sobre todas las joyas lujosas, todas las flores exóticas y todos los otros magníficos tejidos.

Guazú pudo así casarse con su amada Picazú y fueron felices para siempre.

Y desde ese día se llama ñandutí al tejido característico del Paraguay, en recuerdo de la arañita agradecida con el que salvó su vida.

2.- Conversen sobre la leyenda.

Si alguien de la familia es de Paraguay pídanles que les cuenten cómo vivían allí, cómo era el lugar, qué costumbres tenían, si conocieron un Guazú, etc.

3.- Hacer helicópteros.

Con una hoja de papel pueden hacer helicópteros siguiendo este modelo. Si lo levantan y lo dejan caer verán qué pasa. Jugar a ver quién logra que el helicóptero tarde más en caer al piso.

4.- Inventar disfraces.

Hacer disfraces con papel de diario o usando ropa en desuso. Ayudarlos a que se pinten y se vistan con esos disfraces. Saquen fotos para compartir en familia.

5.- Volver a jugar al bingo



Séptimo día

1.- Leer estos trabalenguas.

Pedirles a los chicos y chicas que los repitan

**Paco, peco
Chico rico
Le gritaba como loco
a su tío Federico
Y éste le dijo
¡Poco a poco
Paco Peco
poco pico**

**María Chucena su choza techaba
Y un techador que por ahí pasaba
Le dijo: - María Chucena,
¿Tú techas tu choza o techas la ajena?
-Yo techo la choza de María Chucena.**

**Cocodrilo, come coco,
Muy tranquilo,
Poco a poco.
Y ya separo un poquito
Para su cocodrilito.**

2.- A pegar papelitos:

Proponerles a los nenes y a las nenas que recorten con las manos o con tijeritas (los más grandes) papeles de revistas y de diarios.

Con esos recortes pegarlos en hojas de papel (puede ser también en hojas de diario).

Si quieren pueden agregar dibujos con lápices o marcadores.

Los más grandes copian su nombre.

3.- Jugar a las visitas.

Ofrecer pedacitos de masa, un poco de tierra, platitos, envases, cucharas, etc. Disfrazarse y jugar a preparar masitas, poner la mesa y dar de comer a los muñecos que nos vienen a visitar.

4.- Jugar con los dados o con los cartoncitos con números.

En una hoja anotar los puntos que van saliendo.

Gana el que más puntos sacó

Nombre de los jugadores	1 tiro	2 tiro	3 tiro	4 tiro



Octavo día

1.- Leer esta leyenda

Lidaywayway, la luna y las estrellas

leyenda filipina

Dice una vieja leyenda que hace muchos, muchos años, las cosas eran muy distintas de cómo son ahora.

En el cielo, no había luna y tampoco estrellas.

El cielo estaba muy cerca de la tierra. Demasiado cerca. Tanto, que cuando había nubes, pasaban tan, pero tan bajas, que se enganchaban en las ramas de los árboles.

Todo esto causaba muchos problemas. Los hombres tenían que caminar siempre agachados para no golpearse la cabeza contra las nubes y contra el cielo. Y terminaban el día cansadísimos, con dolor de espalda y de mal humor.

En cambio, los que estaban contentos eran los chicos. Ellos no llegaban con la cabeza al cielo. Podían caminar, correr y saltar sin ningún problema. Además, se divertían muchísimo los días nublados, porque con sólo estirarse un poquito podían arrancar pedacitos de nube, hacer pelotitas con ellas y jugar a la "guerra de nubes".

Cuando llegaba la noche, todo se ponía muy oscuro, porque no había luna ni estrellas. Grandes y chicos miraban con tristeza al cielo, que parecía envolverlo todo como un enorme manto gris.

Cuenta también la leyenda que en un país muy lejano vivía una bella princesa. Sus padres habían querido elegirle un nombre tan bello como ella, por eso la llamaron Lidaywayway, que en su idioma significaba "amanecer".

Una tarde, Lidaywayway salió a los jardines de su palacio para sentarse a bordar, tal como lo hacía todos los días. Con sus manos hábiles y delicadas formaba preciosos dibujos con hilos de todos los colores. Mientras movía diestramente la aguja sobre la tela, cantaba con una voz tan hermosa que hasta los pájaros parecían alegrarse al oírla y cantaban ellos también con más alegría.

Lidaywayway se había puesto sus joyas: una peineta en forma de media luna, aros y un collar de brillantes. El sol resplandecía en ellas iluminando el rostro de la princesa, que se veía más bella que nunca.

Pero al poco rato, Lidaywayway empezó a sentirse incómoda. Pese a que estaba sentada, tenía que inclinarse para no chocar la cabeza contra el cielo y comenzó a dolerle la espalda. Pensó que tal vez las joyas le estaban pesando demasiado y decidió quitárselas. Para no abandonar su bordado, extendió el brazo y las colgó en el cielo. A pesar de habérselas quitado, seguía incómoda y, de vez en cuando se daba un golpe contra el cielo. Había dejado de cantar y

empezaba a sentirse enojada. Entonces, decidió llamar a su hermano.

- ¡Malakás! -exclamó- ¡Ven a ayudarme!

El príncipe Malakás llevaba este nombre -que en su idioma significaba "fuerte"- porque era el hombre que más fuerza poseía en todo el reino. Estaba muy orgulloso por esto y pasaba todo el día golpeándose el pecho y mostrando sus potentes brazos.

- ¿Qué necesitas, hermana? -preguntó Malakás. La princesa le respondió:

-Eres el más fuerte de todo el reino. ¿Por qué no usas tu fuerza para algo útil, en lugar de pasearte todo el día golpeándote el pecho como un gorila y mostrando los brazos como una estatua?

Malakás se sintió un poco avergonzado. Su hermana tenía razón. Pero no entendía bien qué era lo que él podía hacer.

- ¿Qué crees que debo hacer?

-Levantar el cielo -respondió Liwayway, con firmeza-. No es posible que todos vivamos de esta manera, siempre agachados, siempre con dolores de espalda y de mal humor.

Malakás se quedó pensativo. Todo esto era cierto. Él era el más fuerte del reino, pero... ¿tendría la fuerza suficiente como para elevar el cielo? Tocó sus brazos y luego acarició el cielo con sus manos. Parecía demasiado difícil, pero valía la pena intentarlo.

Tomó aire y mucho impulso. A la carrera se lanzó contra el cielo y consiguió darle un empujón tan grande que el cielo empezó a elevarse por los aires.

Durante días y días continuó elevándose, ante la mirada asombrada de todo el mundo que, lentamente empezaba a sentir una deliciosa sensación diferente: ¡podían estar de pie! ¡podían caminar, correr y saltar sin chocarse contra el cielo!

La decisión de Malakás había sido tan rápida que la princesa Liwayway se había olvidado de recoger sus joyas. Enganchadas en el cielo, se habían elevado por los aires junto con él. Y entonces, algo maravilloso sucedió: alto, muy alto, quedó brillando su peineta en forma de media luna mientras que los brillantes de sus aros y de su collar se desparramaron alegremente a su alrededor.

Desde entonces a la peineta la llamaron luna y a los brillantes, estrellas. Y así quedaron para siempre, iluminando la oscuridad de las noches, que nunca más fueron tristes.

2.- Conversar sobre la leyenda y cómo se ve el cielo de día y de noche.

3.- Jugar a las carreras

Hacer autitos con papel con la ayuda de un adulto o hermano o hermana mayor. Jugar una competencia para ver quien logra llegar más lejos soplando sus autos. Tener en cuenta que todos los jugadores deben tener el mismo modelo de auto.



4.- Hacer rompecabezas:

Si cuentan con revistas con imágenes, elijan una de ellas recórtenla y péguenla en un cartón.

Luego corten la figura en **3 partes** para los más chicos y en **5 o 6 partes** para los mayores.

Las chicas y chicos pueden armarlas. Primero con ayuda y luego solitos.

Noveno día

1.- Leer la siguiente leyenda

Celiana y la ciudad sumergida

leyenda argentina

Celiana vivía en una choza junto a la playa. Tenía una barca que se llamaba "Tormenta". Y una amiga, gaviota, que se llamaba Ota.

Celiana iba siempre con su padre para ayudarlo en los trabajos de la pesca. Y siempre los acompañaba la gaviota Ota.

Una mañana, estaban sacando las redes llenas de peces...De pronto, las aguas comenzaron a agitarse. Y, del fondo del mar, subió un jabalí, blanco como la espuma de las olas. Y el Jabalí Blanco les dijo:

-Hace muchísimos años, mi ciudad fue encantada...Y, desde entonces, está sumergida en el mar. Sabemos que Celiana puede romper este encantamiento.

- ¿Qué debo hacer? -preguntó la niña.

-Tienes que pasar tres pruebas -dijo el Jabalí. La primera prueba es acompañarme al fondo del mar. La segunda, no hablar ni una sola palabra durante tres días. Y la tercera, no acariciar durante tres días a ningún animal.

-De acuerdo -exclamó Celiana.

Celiana dijo adiós a su padre y a su amiga Ota. Montó en el Jabalí Blanco y...

Cuando se hundieron en el mar, el Jabalí dijo:

-Toma este jarro de oro y llénalo de agua. Si consigues pasar las pruebas, echarás unas gotas sobre cada animal que veas.

Celiana dijo que sí con la cabeza. Llenó el jarro y lo colgó al cuello del jabalí.

El viaje por el fondo del mar fue largo y hermoso. Rodeados por muchísimos peces... atravesaron bosques de coral. Allí trabajaban los peces sierra, los peces

martillo, los peces hacha...Celiana hacía gestos de admiración.

A lo lejos se distinguía ya la ciudad sumergida.

Mil torres de diferentes formas y tamaños se recortaban en aquel cielo de aguas verdes. Celiana le puso por nombre la Ciudad de las Mil Torres.

Las calles de la ciudad estaban desiertas.

En las aceras había luciérnagas para alumbrar el camino.

El Jabalí Blanco dejó a Celiana en una de las casas y se despidió de ella.

Toda la casa estaba amueblada con caracoles marinos. Al poco rato, dos perritas blancas le trajeron la cena y todo lo que necesitaba para pasar la noche. La niña les dio las gracias con un gesto.

Al día siguiente, Celiana salió a pasear.

Por las calles sólo se veían animales tristes y silenciosos. Algunos iban llorando y gruesos lagrimones caían de sus ojos. Celiana quería correr a consolarlos. Le costó mucho trabajo, pero durante tres días no habló ni acarició a nadie.

Celiana esperó impaciente a que amaneciera el cuarto día. Entonces, se levantó y tomó el jarro de oro. Y cuando las dos perritas le trajeron el desayuno, les echó unas gotas de agua sobre la cabeza. Inmediatamente se convirtieron en dos hermosas jóvenes.

Sin decir palabra, la niña salió a la calle y fue echando agua sobre todos los animales. Y todos se iban convirtiendo en hombres y mujeres, en niñas y niños, según lo que fueran antes del encantamiento.

Al fin, la ciudad sumergida, la Ciudad de las Mil Torres, se elevó sobre las aguas.

Celiana daba gritos de alegría.

¡Tenía tantas ganas de hablar...!

Además, su amiga Ota la estaba esperando.

Celiana y Ota rieron, saltaron y dieron vueltas por el suelo.

La ciudad era tan hermosa, las personas eran allí tan felices que... Celiana, su padre, y también la gaviota Ota se quedaron a vivir en la Ciudad de las Mil Torres.

2.- Proponer a las niñas y a los niños que se imaginen como sería la ciudad de las Mil Torres. Conversar sobre cómo sería esa ciudad.

Luego proponerles que la dibujen o si tienen cajitas o pedacitos de madera que la construyan

3.- Jugar nuevamente al doctor.

4.- Jugar a armar los rompecabezas



Décimo día

1.- Leer el siguiente cuento

Pímpate

Beatriz Ferro

en Cuentos de la vereda, Bs.As.: Propuestas

Un día Miguel tuvo que hacer algo muy importante. El dueño de la papelería le pidió, nada más ni nada menos, que llevara un rollo de papel a la casa de su cliente el dibujante.

-Mucha atención, a no estropearlo, tené cuidado- requete recomendó el señor papelero.

Miguel contestó si si si si y se fue con el rollo.

El día era tan lindo que las calles del barrio parecían caminitos de plaza. Miguel caminó al compás de pim pam, pim pam, dando suaves golpecitos con el rollo en el suelo. Hasta que, pímpate, el rollo se convirtió en un bastón bailarín.

Pímpate pam, pímpate pam, Miguel y su bastón llegaron a la esquina.

En la avenida había un lío de coches que protestaban con bocinas de trueno y clarinete. Entonces pímpate, el bastón se transformó en una batuta de director de orquesta y Miguel dirigió el gran concierto de bocinazos.

Cuando por fin cruzó la avenida, pímpate, la batuta se volvió remo. Entonces el asfalto se volvió río y Miguel lo cruzó remando en canoa.

Desembarcó en la vereda de enfrente y caminó por el cordón pasito a paso con muchí-si-mo-cui-da-do, como un equilibrista que avanza por la cuerda floja. Y pímpate, el remo se convirtió en la varilla del equilibrista más grande del mundo.

En eso pasó un colectivo y pímpate, la varilla se transformó en un fusil y el colectivo en una antigua diligencia. Miguel le apuntó con cara de Miguelote, el terrible bandido del Oeste.

En la cuadra siguiente la vereda se llenó de chicos que salían de la escuela. Pímpate, el fusil se volvió bastón de pastor y todos los chicos fueron corderitos blancos. Entonces Miguelito el bueno los arreó por el campo.

Cuando llegó a la casa del dibujante, el rollo ya no era nuevo y blanco sino medio cachi-cachivache.

- ¿Qué es esto? -rugió el dibujante-. ¿Este es un rollo de papel hermoso y limpio? ¡Habrás venido jugando!

Miguel quiso explicarle que es muy difícil caminar con un rollo que, a cada rato, pímpate pámpete, te da tantas ganas de jugar.

Pero el dibujante no le dio tiempo porque lo agarró de un brazo, tomó el rollo de papel y fue derecho a la papelería, a quejarse, a protestar.

Con el rollo al hombro, caminó al compás de “¡Qué barbaridad! ¡Qué barbaridad!”. Entonces pímpate, el rollo volvió a convertirse en un fusil y el dibujante fue un soldado que marchaba un dos un dos.

El árbol de la vereda lo invitó a que le diera unos golpecitos en el tronco. Y claro, pímpate, el fusil se transformó en un hacha y el dibujante en el leñador más forzudo de todo el Canadá.

Más adelante saltaron un charquito. Pímpate. El hacha se volvió garrocha y el señor fue un campeón de salto muy aplaudido.

Faltaba poco para llegar a la papelería y Miguel caminaba al compás de “me van a retar, me van a retar, me van a retar”.

Cuando iban a cruzar la avenida, otra vez pímpate, el asfalto se convirtió en ancho mar, la garrocha en un catalejo y el dibujante en pirata barbarroja.

- ¡Atención mis hombres! -gritó mirando por el catalejo y señalando un camión- ¡Se acerca un ballenero a babor!

Entonces de repente se miraron con Miguel y tuvieron un ataque de risa.

Los dos pensaban lo mismo:

“¿Viste qué difícil es caminar con un rollo de papel que, pímpate pámpete, te da tantas ganas de jugar?”

Y llegaron a la papelería. Pero el dibujante, en vez de protestar, se compró otro papel.

El rollo se lo regaló a Miguel. ¿Para qué?

-Ya sé, esta noche se me vuelve telescopio y espío las lechuzas de la Luna. Pímpate.

2.- Hacer con papel de diario un rollo y jugar como Miguel inventando que cosas puede ser ese rollo....

3.- Jugar con las cartas: Sigue el 5.

Para los chicos y chicas de 4 y 5 años

Sacar del mazo las figuras. Colocar los 5 en la mesa y por orden ir colocando las cartas menores de 5 a la izquierda y mayores de 5 a la derecha.

Los más chicos pueden jugar con la masa.

4.- Hacer esculturas!!!. Con miga de pan, corchos, palitos. Armar muñecos

5.- Hoy es seguramente el último día que se quedaron sin ir al jardín. Sería muy interesante que los chicos y chicas les cuenten qué cuento les gustó más y por qué, a qué jugaron más y con quién. Un adulto o un hermano o hermana mayor puede escribir lo que van diciendo en el cuaderno de comunicaciones para llevar al jardín y compartirlo con el grupo.

Actividades para realizar en el hogar
Educación Inicial



Para dibujar: