



PLAN DE CONTINUIDAD PEDAGOGICA - TERCERA SECCIÓN "A", "B" Y "C"

Ante los hechos acontecidos recientemente, es oportuno recordar y reafirmar la importancia del trabajo que en cada Institución se realiza, revalorizando los vínculos entablados con la comunidad, propiciando relaciones y afectos. Es por ello que se hace necesario recuperar la importancia de la prolongación de este vínculo para dar continuidad a lo construido comunitariamente. Se hace prioritario brindar a las familias propuestas para que transformen en el hogar las situaciones cotidianas, en momentos para compartir y disfrutar junto a los niños y niñas, que no concurrirán al jardín de infantes, por diferentes situaciones de emergencia. A continuación, brindaremos distintas actividades para poner en marcha este dispositivo que los docentes hemos elaborado para llevar adelante el plan de continuidad pedagógica.

- 1- **UN VIRUS QUE LLEVA CORONA: LEER LA HISTORIA DEL VIRUS.** (<http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2020/03/COVIBOOK-Espan%CC%83ol.pdf>) REALIZAR LAS ACTIVIDADES QUE NOS PROPONE.
- 2- **EL JUEGO DEL CORONAVIRUS:**

El juego del corona virus.

¿Protege a los hijos jugando. Luchar contra el Coronavirus puede ser divertido!

- 1 Dile a papi o mami que te pinte un coronavirus en el dorso de cada mano cada mañana.
- 2 Durante el día te tienes que borrar el dibujo con agua y jabón. ¡Cuántas más veces te laves mejor!
- 3 Si a la noche has conseguido borrar al coronavirus ganas ¡1 punto!
¡Y PONES UNA ESTRELLA EN LA GRILLA!
- 4 ¡Si acumulas 20 puntos en 20 días, te ganarás un premio!

- 3- **IR COMPLETANDO LA GRILLA PARA IR SUMANDO ESTRELLAS. AL VOLVER AL JARDIN, CADA UNO TRAERÁ SU GRILLA Y AL QUE HAYA LOGRADO COMPLETARLA, ¡GANARÁ UN PREMIO SORPRESA! (VER ANEXO)**



> CADA JUGADOR DA VUELTA LA PRIMER CARTA DE SU PILA AL MISMO TIEMPO, Y EL QUE TIENE EL NUMERO MAS ALTO, SE LLEVA TODAS LAS CARTAS.

> SI LOS DOS SACAN LAS CARTAS CON EL MISMO NUMERO, 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.

16- **JUEGO: ¡BOWLING!** REALIZAR UN BOWLING CON BOTELLAS VACIAS QUE HAYA EN CASA. PONERLE UN POQUITO DE AGUA (APENAS)

CON UNA PELOTA, JUGAR Y DERRIBARLAS. EL OBJETIVO DEL JUEGO ES DERRIBAR LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE DE UN SOLO TIRO.

LUEGO DE JUGAR ALGUNAS VECES, COMENZAR A ANOTAR CUANTAS BOTELLAS SE DERRIBARON EN CADA TIRADA. AL TERMINAR CADA JUGADOR TIRA LA PELOTA, CUENTA CUÁNTOS BOLOS DERRIBÓ Y ANOTA LA CANTIDAD EN UN PAPEL.

AL FINALIZAR EL JUEGO, SE COMPARA CUÁNTOS BOTELLAS TIRÓ CADA JUGADOR. EL QUE TIRO MAS, ES EL GANADOR.

17- **JUEGO: A LLENAR EL TABLERO.** (VER ANEXO)

EL TABLERO TENDRÁ 24 CASILLEROS O MÁS Y CADA JUGADOR TENDRÁ TIROS ILIMITADOS. CADA JUGADOR TIRARÁ EL DADO Y TAPARÁ EN EL TABLERO TANTAS CELDAS COMO INDICA EL DADO (PUEDEN PINTARLAS O TAPARLAS CON TAPITAS, SEMILLAS O LO QUE HAYA EN CASA) .

GANARÁ EL QUE PRIMERO COMPLETA TODAS LAS CELDAS.

18- **JUGAMOS CON SONIDOS:** SELECCIONAR ELEMENTOS DE USO COTIDIANO PARA PRODUCIR SONIDOS (CUBIERTOS, OLLAS, PLÁSTICOS, ETC) UNA VEZ SELECCIONADOS, HACERLOS SONAR. LUEGO DE EXPLORARLOS Y ESCUCHARLOS, ELEGIR UN MIMEMBRO DE LA FAMILIA QUIEN SE TAPARÁ LOS OJOS. OTRO ELEGIRÁ UN ELEMENTO Y LO HARÁ SONAR. EL QUE TENGA LOS OJOS TAPADOS, DEBERÁ RECONOCER CUAL ES EL OBJETO QUE SONO.

19- **24 DE MARZO - DIA DE LA MEMORIA:** VER EL VIDEO DE ZAMBA, EXCURSIÓN A LA CASA ROSADA. (<https://www.youtube.com/watch?v=DsaOhBEmZLY>) CHARLAR EN FAMILIA ACERCA DE LO ESCUCHADO.

20- **LEEMOS UN CUENTO PROHIBIDO:** "UN ELEFANTE OCUPA MUCHO ESPACIO" (<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006164.pdf>)

21- REALIZAR UNA EXPRESION PLÁSTICA (COLLAGE, TEMPERA) DE LA PARTE QUE MAS LES HAYA GUSTADO DEL CUENTO. ¡RECORDA PONERLE TU NOMBRE! EL QUE SE ANIMA, LE PUEDE PONER UN TITULO.



22- POR SI NO SABES QUE MÁS HACER... **¡JUEGOS DE HOY Y SIEMPRE!**

- 1, 2, 3, ¡PELO PELITO ES!
- LOBO ESTA
- PIEDRA, PAPEL O TIJERA,
- TELEFONO DESCOMPUESTO
- PATO ÑATO

23- Rezar en familia un momento cada día para que Dios cuide y proteja con su amor de Padre.

A modo de evaluación, les solicitamos que respondan las siguientes preguntas que nos permitan de alguna manera evaluar la eficacia del plan elaborado.

1-¿Pudieron llevar adelante las distintas actividades? ¿Cuáles?

2-¿Les resulto a su parecer enriquecedor e interesante la propuesta? ¿Por qué?

3-¿Qué inconvenientes les surgieron?



ANEXOS:

8 - JUGAR CON ADIVINANZAS

¿QUIEN SERÁ
QUE DE NOCHE SALE
Y DE DÍA SE VA?

REDONDO, REDONDO
COMO UN PANDERO,
QUIEN ME TOMA EN
VERANO
DEBE USAR SOMBRERO.

SOMOS MAS DE UNA
Y SALIMOS CON LA
LUNA

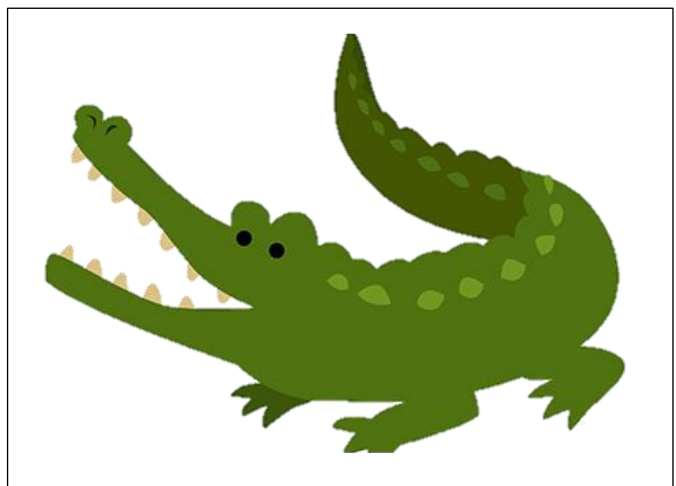
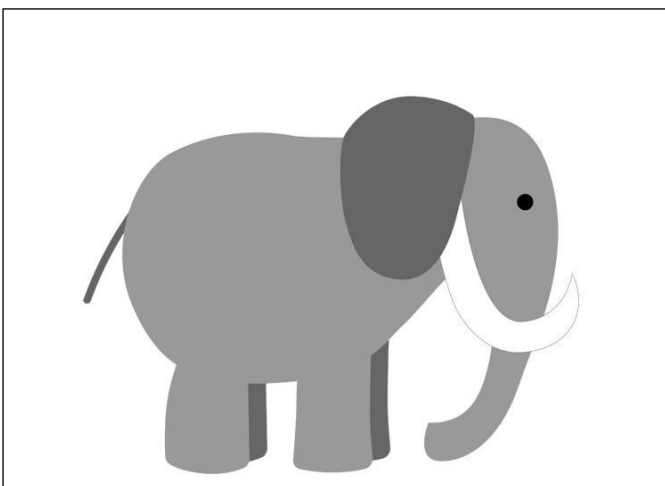
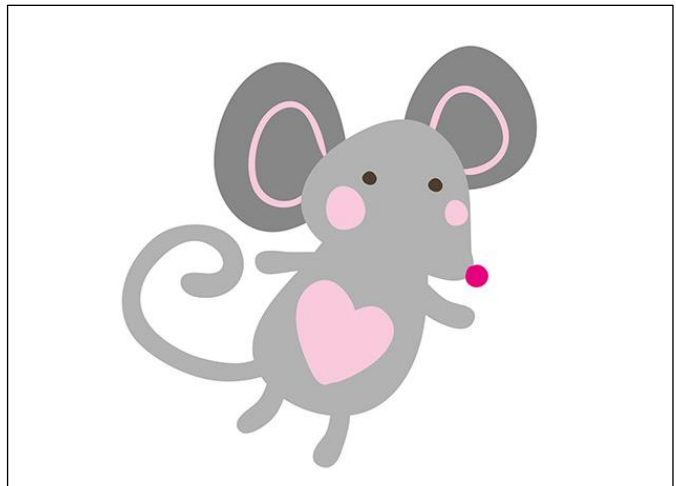
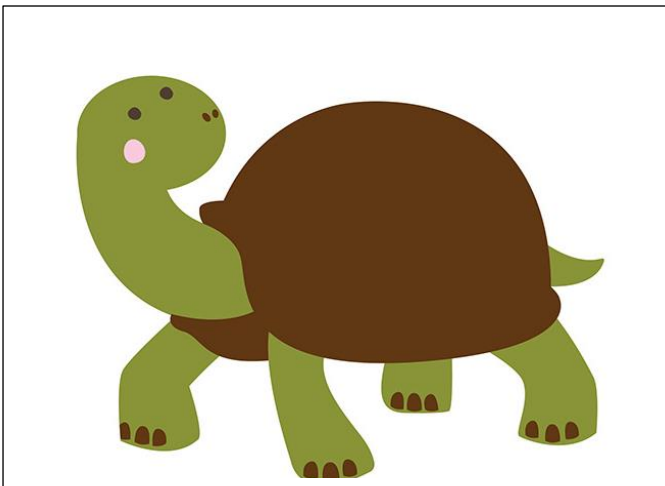
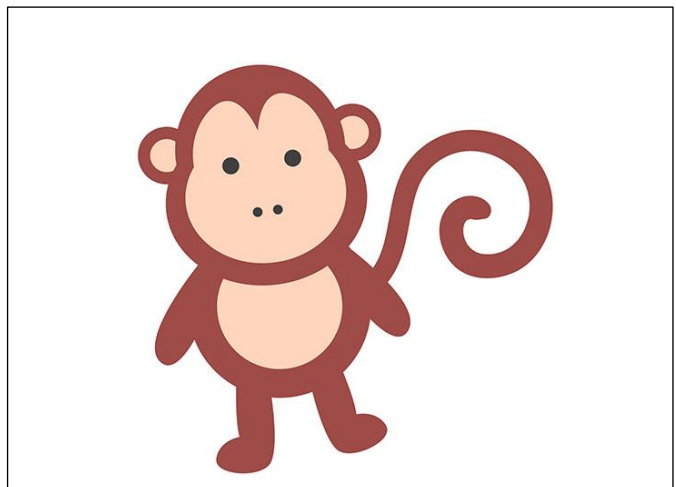
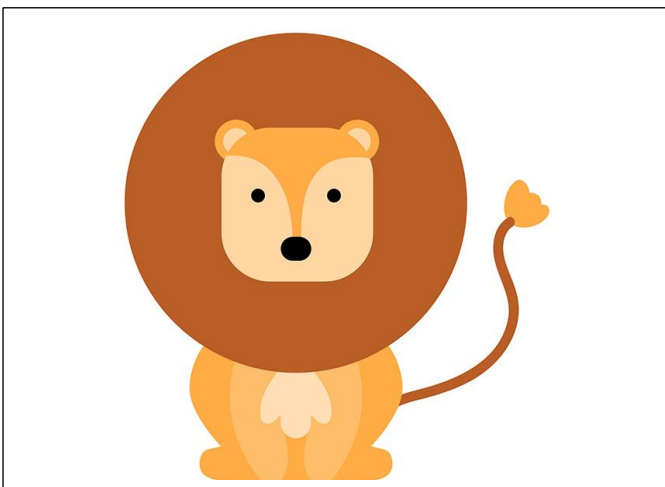
ENTRE LA LLUVIA Y EL
SOL,
UN ARCO A TODO
COLOR.

COMO EL ALGODÓN
SUELO EN EL AIRE FLOTAR,
A VECES OTORGO LLUVIA
Y OTRAS, SÓLO HUMEDAD.

ELLA CAE, CAE, CAE,
CAE,
DE LA NUBE QUE LA
TRAE.



9 - ¡SEGUIMOS CON ADIVINANZAS!





15 - IDEAS PARA HACER EL BOWLING RECICLADO



17 - JUEGO: A LLENAR EL TABLERO

3 - GRILLA MANOS LIMPIAS

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO

